Maurice Horn • Luciano Secchi

ENCICLOPEDIA MONDIALE DEL FUMETTO

ENCICLOPEDIA MONDIALE DEL FUMETTO

COMPILATORI

Manuel Auad, *Filippine*
Bill Blackbeard, *Stati Uniti*
Gianni Bono, *Italia*
Joe Brancatelli, *Stati Uniti*
Gianni Brunoro, *Italia*
Giulio Cesare Cuccolini, *Italia*
Mark Evanier, *Stati Uniti*
Wolfang Fuchs, *Germania*
Luis Gasca, *Spagna*
Denis Gifford, *Gran Bretagna*
Peter Harris, *Canada*
Maurice Horn, *Francia, Stati Uniti*
Orvy Jundis, *Filippine*
Hisao Kato, *Giappone*
Richard Marschall, *Stati Uniti*
Barbara Perini, *Italia*
Maria Grazia Perini, *Italia*
Ervin Rustemagić, *Jugoslavia*
John Ryan, *Australia*
Luciano Secchi, *Italia*

TRADUTTORI

Stefano Benvenuti
Gianni Brunoro
Giulio Cesare Cuccolini
Gabriella Forni
Maria Grazia Perini
Luciano Secchi

LE SIGLE

B.B. = Bill Blackbeard
B.P. = Barbara Perini
D.G. = Denis Gifford
E.R. = Ervin Rustemagić
G.B. = Gianni Bono
G.Br. = Gianni Brunoro
H.K. = Hisao Kato
J.B. = Joe Brancatelli
J.R. = John Ryan
L.G. = Luis Gasca
L.S. = Luciano Secchi
M.A. = Manuel Auad
M.E. = Mark Evanier
MGP. = Maria Grazia Perini
M.H. = Maurice Horn
O.J. = Orvy Jundis
P.H. = Peter Harris
R.M. = Richard Marschall
W.F. = Wolfang Fuchs

Maurice Horn · Luciano Secchi

ENCICLOPEDIA MONDIALE DEL FUMETTO

Prefazione **9**

I Fumetti nel Mondo **11**
Breve Storia **13**
Cronologia essenziale **39**
Riepilogo analitico **49**

Il Fumetto in Italia **65**
Profilo Storico-Critico **67**

Voci Alfabetiche A-F **164**

Il Colore nel Fumetto **351**

Voci Alfabetiche G-Z **417**

Appendici **785**
Le origini del Syndication di Richard Marschall **787**
Glossarietto dei Termini a cura di Gianni Brunoro **795**
Note sui Collaboratori **803**

Indici **807**
A) Indice dei Nomi **809**
B) Indice dei Personaggi e dei Titoli **829**
C) Indice delle Illustrazioni **860**

Premessa americana

L'enciclopedia mondiale del fumetto è la prima opera che abbraccia in una visione d'insieme l'intero campo del fumetto sotto tutti gli aspetti: artistico, culturale, sociologico e commerciale. A questo scopo, abbiamo riunito una équipe internazionale di 15 collaboratori provenienti da 11 diversi Paesi, e ognuno di loro è un'autorità riconosciuta nel proprio campo. (Brevi cenni biografici di questi collaboratori si trovano alle pagine *742-746*). I dati esaurienti contenuti in questa opera sono stati raccolti, per la massima parte, con un esame diretto delle fonti, attraverso interviste ad artisti, autori, direttori di periodici ed editori che lavorano nel campo del fumetto. L'opera, oltre ad avere un grande valore come testo di consultazione, è scritta in modo tale da risultare animata e piacevolissima alla lettura.
Oltre 1.200 voci di riferimento costituiscono il corpo principale di questa enciclopedia. Le voci sono state ordinate alfabeticamente per facilitarne la consultazione, e raggruppate secondo due classificazioni: biografia e bibliografia. Le voci biografiche si riferiscono ad artisti, scrittori e direttori di periodici, e comprendono brevi cenni biografici che ne facciano risaltare l'opera nel campo del fumetto, i loro contributi stilistici e tematici, la loro influenza su altri artisti e scrittori, e la loro importanza in generale. Le voci bibliografiche, che si riferiscono ai diversi personaggi dei fumetti, contengono una breve storia di questi personaggi a partire dai nomi degli artisti e degli scrittori che hanno lavorato alla loro creazione e realizzazione, una loro descrizione particolareggiata, e a ciascuno poi viene assegnato in maniera critica il posto che gli compete nella storia e nell'arte del fumetto. Infine, vengono citati gli adattamenti realizzati negli altri mezzi di comunicazione di massa. Non mancano inoltre in ogni voce aneddoti significativi, paralleli e accostamenti sia valutativi sia informativi.
A completamento delle singole voci e per dare al lettore una panoramica « a volo d'uccello » dell'arte del fumetto, l'opera comprende un certo numero di schede informative, una storia mondiale del fumetto (una veduta d'insieme che abbraccia oltre 80 anni) la cronologia degli avvenimenti importanti avvenuti in questo campo, una storia del syndication (cioè lo sfruttamento multiplo del materiale giornalistico), un sommario analitico del linguaggio, dei temi e delle strutture dei fumetti, e un ampio glossario di termini ricorrenti.
Quest'opera non costituisce solo uno studio definitivo di una forma artistica importantissima e autorevole, ma getta inoltre luce su diversi aspetti e prerogative della cultura del XX secolo, e della civiltà occidentale nel suo insieme. Essa rappresenta uno strumento di valore inestimabile per gli storici, i sociologi, gli insegnanti di arte, gli studiosi del folclore e i critici.
Quest'opera comprende inoltre una bibliografia e alcune appendici. Gli indici sono di particolare praticità perché permettono un agevole accesso a ulteriori informazioni su migliaia di autori e titoli non compresi nelle voci individuali. Le oltre 700 illustrazioni in bianco e nero e le 100 riproduzioni a colori fanno di questa enciclopedia la più ampia e rappresentativa antologia di produzioni a fumetti mai realizzata.
L'enciclopedia mondiale del fumetto è stata concepita non solo come opera di consultazione, ma anche come opera di svago sia per gli appassionati del genere sia per i profani. I dati qui raccolti abbracciano il campo dei fumetti, con i suoi sviluppi, fino al Dicembre 1975. E' pertanto intenzione dell'editore di successivamente aggiornare, rivedere e allargare *L'enciclopedia mondiale del fumetto*.

Maurice Horn

Avvertenza: date e numeri di pagina o delle illustrazioni si riferiscono alla edizione americana.

Prefazione all'edizione italiana

Ogni qualvolta si termina un'opera di ampie proporzioni e di vasto impegno, la soddisfazione è pari solo all'imbarazzo di presentarla al pubblico dei lettori. Imbarazzo perché è difficile adottare toni dimessi quando si è compiuto uno sforzo che ha coinvolto per quasi tre anni decine di collaboratori, dovendo sostenere nel contempo un onere economico non indifferente e che certo verrà ripagato, anche a lunga distanza, solo in minima parte.

D'altronde è doveroso sottolineare la fatica compiuta nell'ampliare l'opera originale di ben 350 voci riguardanti non solo autori e personaggi italiani, ma anche stranieri, che nella loro patria d'origine non hanno incontrato la diffusione e il successo con i quali invece sono stati accolti da noi. I dati che riguardano soprattutto quest'ultimi, come è facile immaginare, hanno implicato ricerche lunghe e difficoltose. Mentre per gli italiani, oltre alle nuove voci aggiunte, tutti i riferimenti sono stati ampliati e aggiornati.

Al professor Giulio Cesare Cuccolini si deve inoltre un ampio ed esauriente saggio sul fumetto italiano in generale che, partendo dalle origini, abbraccia ogni sviluppo, per correnti e generi, fino ai giorni nostri. L'estensione, la revisione e in alcuni punti anche la riscrizione dei testi è stata curata a fondo da specialisti per dare a tutta l'opera un carattere di omogeneità che, senza un simile intervento, non avrebbe avuto.

L'opera è riccamente illustrata da tavole in bianco e nero e da 64 pagine di riproduzioni a colori. Anche in questo caso non ci si è pedissequamente limitati a utilizzare le illustrazioni originali, ma si è cercato materiale nuovo più funzionale nell'accompagnare l'ottica italiana che, pur non diminuendo in minima parte l'internazionalità di questa Enciclopedia, è stata tenuta presente come un impegno nei confronti del nostro pubblico.

A complemento dell'opera, sono stati portati a termine tre indici generali che affiancano le circa 1500 voci. Il primo indice comprende tutti i nomi propri citati nell'Enciclopedia; il secondo indice raggruppa i nomi dei personaggi, anche di quelli minori che non hanno voce propria e che così il lettore potrà facilmente ritrovare, i titoli più significativi e le testate più importanti; il terzo, infine, è l'indice di tutte le illustrazioni, per un totale complessivo di oltre 10.000 riferimenti.

Supervisore di questa ingente mole di lavoro, e per certi aspetti e certe voci diretto esecutore, è stato Luciano Secchi, Direttore Generale della nostra Casa Editrice e che come Max Bunker è autore tra i più qualificati e conosciuti nella panoramica del fumetto italiano, garanzia quindi della massima serietà d'intenti che in questa Enciclopedia abbiamo voluto mettere, insieme con i nostri colleghi americani.

Quest'opera può giustamente considerarsi il più completo lavoro sul fumetto mai pubblicato. Le sue ampie proporzioni hanno permesso di abbracciare per la prima volta tutti i Paesi del mondo, senza esclusione alcuna. L'aggiornamento è stato continuo, anche durante le fasi di composizione e di correzione, con le difficoltà che è facile immaginare.

Aggiornamento che si è fermato solo al momento di andare in stampa, ma non concluso, perché in eventuali ristampe esso proseguirà. Se qualche errore è stato commesso, se qualche copyright è stato citato impropriamente, ovvieremo di certo in futuro. D'altronde, « Dio mi guardi dalla perfezione », ha scritto qualcuno, « il peggior genere letterario che esista ».

E noi non vogliamo essere né il miglior genere letterario, né il peggiore, ma solo il più divertente.

L'Editore

Riconoscimento

L'Editore de *The World Encyclopedia of Comics* desidera ringraziare le seguenti persone: Bill Anderson, Jerry Bails, Larry Brill, Mary Beth Calhoun, Frank Clark, Bill Crouch, Leonard Darvin, Tony Dispoto, Jacques Glénat-Guttin, Ron Goulart, George Henderson, Pierre Horn, Pierre Huet, S.M. « Jerry » Iger, Jessie Kahles Straut, Rolf Kauka, Heikki Kaukoranta, Roland Kohlsaat, Maria-M. Lamm, Mort Leav, Vane Lindesay, Ernie McGee, Jacques Marcovitch, Victor Margolin, Doug Murray, Pascal Nadon, Harry Neigher, Walter Neugebauer, Syd Nicholls, Tom Peoples, Rainer Schwarz, Silvano Scotto, Luciano Secchi, David Smith, Manfred Soder, Jim Steranko, Ernesto Traverso, Miguel Urrutía, Jim Vadeboncoeur Jr., Wendell Washer, Peter Wiechmann, Mrs. John Wheeler and Joe Willicombe; e le seguenti Società: Associated Newspapers Ltd., Bastei Verlag, Bulls Pressedienst, Comics Magazine Association of America, Editions Dupuis, ERB Inc., Field Newspaper Syndicate, Globi Verlag, The Herald and Weekly Times Ltd., Kauka Comic Akademie, King Features Syndicate, Marvel Comics Group, San Francisco Academy of Comic Art, Strip Art Features, Walt Disney Archives and Walt Disney Productions.
Un ringraziamento particolare va a Don Manza per il suo lavoro fotografico.

L'Editore italiano si associa nei ringraziamenti alle persone e alle Società di cui sopra, e desidera estendere il proprio riconoscimento anche alle seguenti persone: Brigida Albertarelli, Massimo Ascani, Sergio Bonelli, Oreste del Buono, Paul Eisler, Stan Lee, Vezio Melegari, Giuseppina Parisi, Marcello Ravoni, Rinaldo Traini; e alle seguenti Società: Agenzia Marka, D.C. Comics Inc., Editrice Araldo, Editrice Cenisio, London Express, Marvel Comics Group, Milano Libri, Opera Mundi, Quipos, Il Soldatino, Syndication International, Walt Disney Italiana.

I FUMETTI NEL MONDO
Breve Storia
Cronologia Essenziale
Riepilogo Analitico

BREVE STORIA DEI FUMETTI NEL MONDO

Questo saggio rappresenta il primo tentativo di delineare una storia del fumetto su scala mondiale. La sola del genere finora esistente, *A History of the Comic Strip*, non solo non si occupa dei *comic books* (albi a fumetti), ma si limita in gran parte alla produzione degli Stati Uniti e dell'Europa occidentale. La presente indagine offre una visione mondiale più equilibrata: la produzione americana ed europea pur ricevendo in essa la massima attenzione per la sua posizione preminente nel mondo dei fumetti, è tuttavia collocata in un contesto più ampio che contempla altresì l'importante contributo dato dal fumetto giapponese come pure da quello dei paesi dell'Asia, dell'America Latina e del Pacifico in un'ampia panoramica di oltre 80 anni di arte del fumetto.
In questo profilo storico ho cercato di delineare la cronistoria dell'evoluzione del fumetto mondiale, di evidenziarne i momenti di splendore e di declino, di illustrarne gli orientamenti ed i cicli, di analizzarne i risultati positivi e negativi, nel contesto culturale del 20° secolo. Ho anche cercato di afferrare lo spirito, l'atmosfera e l'essenza della storia del fumetto preoccupandomi delle tendenze evolutive di fondo piuttosto che dei dettagli storici. Per una informazione più puntuale, il lettore dovrà ricorrere alla cronologia ed alle voci bio-bibliografiche relative agli autori ed alle tematiche menzionate nel testo.

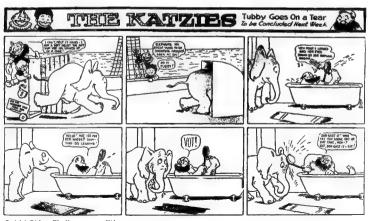
Genesi

Non si ripeterà mai abbastanza che il fumetto *non* è assolutamente un puro mezzo di narrativa grafica: la narrazione nella striscia a fumetti non è espressa solo visualmente, ma è affidata sia all'immagine che alla parola. Pur potendosi accentuare la preminenza di uno dei due aspetti della striscia, normalmente l'accentuazione si sposta dall'uno all'altro in base alle esigenze dell'azione o a quelle della caratterizzazione e dell'atmosfera. È perciò inutile stabilire — come ancora fanno alcuni critici non bene informati — un rapporto tra il fumetto e le prime forme di narrazione visiva: c'è tanta diversità tra il fumetto e la colonna Traiana o l'arazzo della regina Matilde quanta ne esiste tra il cinema e le ombre cinesi. Essi semplicemente si prefiggono scopi diversi: non rispettare una tale diversità significherebbe ingenerare una deplorevole confusione di categorie.
È forse nei libri degli schizzi di Leonardo da Vinci che si può rintracciare il primo tentativo cosciente di pervenire ad un linguaggio nuovo che conservi gli elementi conoscitivi e normativi della parola scritta e dia loro corpo attraverso elementi visivi. Leonardo ideò il suo sistema per rispondere non ad un problema estetico, ma ad un dilemma filosofico. Gli artisti e i pensatori del Rinascimento si rendevano conto che la preminenza della parola stampata stava portando l'uomo all'isolamento dai suoi simili. Leonardo pensava che solo l'immagine la quale ha con la realtà esterna un rapporto immediatamente riconoscibile potesse contribuire a liberare il linguaggio dal potere alienante (per usare un'espressione moderna) della parola stampata.
Nonostante il numero limitato di tentativi, il testo e l'illustrazione seguirono strade diverse. Toccò al genio dell'illustratore inglese William Hogarth fondere i due elementi eterogenei del testo e dell'immagine in un tutto unico. Nelle serie pittoriche, come *The Rake's Progress* o *Marriage à la Mode*, egli ripristinò la natura sequenziale degli elementi visivi, ma illustrando al contempo l'azione come se si trattasse di uno spettacolo teatrale, le conferì un impatto drammatico. Le sue creazioni erano così chiaramente diverse dalle illustrazioni tradizionali del tempo che si dovette coniare per loro un termine nuovo: *cartoons*. L'ambientazione drammatica di questi *cartoons* richiedeva apertamente l'uso sistematico del *balloon (nuvoletta del parlato)*, una forma usata da tempo in modo sporadico: vennero così fissate le caratteristiche definitive del *cartoon*. Perfezionate più tardi da Thomas Rowlandson e diffuse in Europa dalla fama di James Gillray, queste tecniche portarono in modo indiretto alla creazione del fumetto.
Il secolo 19° assisté ad una fioritura di narrazioni illustrate stimolata da alcune innovazioni quali la zincografia e più tardi la fotoincisione. Ma queste narrazioni (« Images d'Epinal » in Francia, « Bilderbogen » in Germania) mantenevano ancora separati testo ed immagine. Artisticamente queste storie per immagini raggiunsero il loro apice con lo svizzero Rodolphe Töpffer, la cui opera (che Goethe lodò profusamente) segnò non l'inizio di una nuova forma artistica, come alcuni hanno sostenuto, ma l'epilogo brillante di una concezione artistica ormai superata.

Wilhelm Busch, « Max und Moritz »

Maggiore importanza nella storia del fumetto ebbe il tedesco Wilhelm Busch, la cui creazione *Max und Moritz* contribuì enormemente, anche se incidentalmente, alla nascita della striscia a fumetti americana. Come ha acutamente affermato H. Arthur Klein, l'abile traduttore di Busch: « Si può definire Busch il patrigno, se non il padre, di un importante gruppo di fumetti americani. » Un altro dei primi pionieri dell'incipiente arte del fumetto, il francese Georges Colomb (che usava lo pseudonimo di 'Christophe') apportò alcune innovazioni stilistiche come le azioni colte da angolature strane e le narrazioni accelerate, che anticiparono alcune delle tecniche del fumetto. La sua opera precedette di vari anni quelle brevi storielle umoristiche di monellerie infantili, artisticamente dubbie, che W.F. Thomas propose in *Ally Sloper*.
Alla fine del 19° secolo tutto era pronto per l'avvento trionfale di una nuova forma espressiva che doveva provenire da una direzione del tutto inaspettata.

Nascita del fumetto

Ad uno sguardo retrospettivo, la nascita ed il successivo sviluppo del fumetto negli Stati Uniti sembrano tanto inevitabili quanto spettacolari. Alla fine del 19° secolo, tuttavia, nulla lasciava presagire un *exploit* americano in un campo dove i pionieri erano stati quasi esclusivamente europei. Gli artisti americani erano rimasti indietro rispetto ai loro colleghi europei nell'arte della narrazione per immagini. Ed infatti lo stimolo originario non venne dagli artisti, ma dagli editori che con il supplemento domenicale crearono il mezzo che meglio si addiceva ad esprimere le idee dei loro artisti.
Intorno al 1880 un certo numero di quotidiani americani cominciarono ad uscire di domenica (nonostante la campagna a favore dell'osservanza del giorno festivo), ma fu Joseph Pultizer il primo a capire che il supplemento domenicale poteva reclamizzare ottimamente il suo giornale, il « World ». Per incrementare il numero dei lettori, Pulitzer usò in misura crescente il colore e l'illustrazione, *cartoons* compresi. La combinazione di queste due innovazioni conduce direttamente allo storico *Yellow Kid* di Richard Outcault del 16 Febbraio 1896 (di fatto il colore era stato applicato alla tavola di Outcault fin dal Luglio 1895, ma i risultati non erano stati del tutto soddisfacenti). *Yellow Kid* non era ancora un fumetto in senso moderno, ma la sua creazione fu di capitale importanza, segnando come fece la nascita del fumetto come mezzo autonomo.

Rudolph Dirks, « The Katzenjammer Kids »

Richard Outcault, « The Yellow Kid » © King Feature Syndicate

Nelle pagine del « World » si trovano dunque tutti i caratteri essenziali di questa forma: la sequenza narrativa, i personaggi ricorrenti, il dialogo inserito nell'immagine; ma la sintesi non fu opera di Pulitzer, bensì del suo temibile giovane concorrente, William Randolph Hearst, che aveva appena rilevato dal fratello di Joseph Albert, il « Morning Journal ». Non solo Hearst credeva al pari di Pulitzer che il supplemento domenicale avesse un grande futuro davanti a sé, ma capiva anche che i *cartoons* rappresentavano la colonna centrale del suo successo. La storia confermò che aveva ragione in entrambi i casi. Come arma contro Pulitzer, Hearst lanciò, nel 1897, un nuovo supplemento a colori: « *The American Humorist* » (che si definiva « otto pagine di splendore policromatico al cui confronto l'arcobaleno è un pezzo di piombo »). Queste pagine racchiudono l'opera di artisti che, sotto l'occhio vigile di Hearst forgiarono inconsciamente un linguaggio nuovo il quale, insieme al cinema, favorì un diverso modo di guardare la realtà esterna. Ed in questo processo non si deve sottovalutare il ruolo di Hearst. Ammesso che i suoi metodi e la sua etica professionale lasciassero alquanto a desiderare (ad un certo momento comperò tutto lo staff del « World »), la sua abilità nello scegliere e valutare gli artisti era portentosa: può a buon diritto essere considerato il padre della nuova forma, che solo molto più tardi doveva essere chiamata *comics* (fumetto).

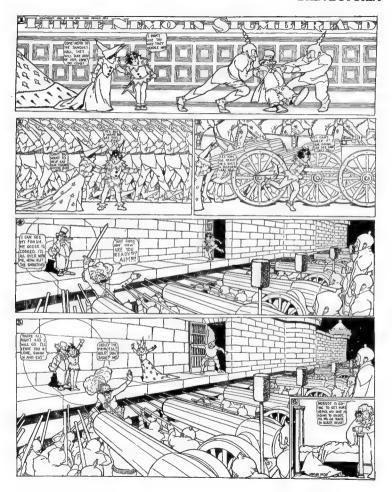
Tre artisti spiccano tra quelli che costituivano la 'scuderia' di Hearst per il suo « *American Humorist* »: Richard Outcault, James Swinnerton e Rudolph Dirks, autori rispettivamente di *The Yellow Kid* (rilevato insieme al suo creatore dal « World »), *The Journal Tigers* e *The Katzenjammer Kids* (forse la più importante creazione di tutta la storia del fumetto).

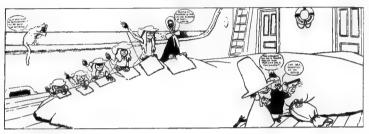
Ad un periodo di grandi innovazioni segue sempre un periodo di consolidamento. I primi *cartoonists* sviluppavano nuovi temi e creavano nuove convenzioni grafico-espressive ad un ritmo così frenetico da correre il rischio di superare se stessi. Era quindi necessario un uomo nuovo che portasse un po' di ordine nel mondo caotico del fumetto, che orientasse le sperimentazioni avventate, audaci, spesso contradditorie, secondo uno schema preciso e lungo una direzione unitaria: quest'uomo fu Frederick Burr Opper. Il suo *Happy Hooligan* anticipava il vagabondo di Charlie Chaplin ed il suo *Gloomy Gus* portava la maschera di Buster Keaton. La qualità del suo 'umorismo nero' e della sua farsa trovò ulteriori sviluppi nelle commedie di Mack Senett. Anche le sue tecniche narrative si muovevano in direzioni che il cinema riprese più tardi.

Questi furono i quattro uomini ai quali l'arte del fumetto, come la conosciamo oggi, deve di più. La loro opera potrebbe anche apparire non raffinata e grossolana, ma era carica di vitalità e di forza: erano dei pionieri, degli innovatori. La delicatezza della linea, la sfumatura del significato, la finezza del disegno erano in essi subordinate alla pura e semplice gioia di potersi esprimere in un linguaggio completamente nuovo. Le loro creazioni erano permeate dall'entusiasmo della scoperta e dall'abbandono totale alle possibilità del mezzo che sembravano infinite. Essi lasciarono ad una nuova generazione di *cartoonists* (e a loro stessi in età più avanzata) il compito di raffinare e disciplinare i loro impulsi artistici: si preoccupavano della improvvisazione e della spontaneità, non della tecnica e del risultato. Se fosse mai possibile sintetizzare il loro contributo collettivo, si potrebbe dire che essi occupano nella storia dell'arte del fumetto lo stesso posto che gli artisti del Quattrocento hanno nella storia dell'arte occidentale in genere.

F.B. Opper, « Happy Hooligan » © King Feature Syndicate

Il vecchio e il nuovo ordine

All'inizio del 20° secolo le caratteristiche fondamentali del nuovo strumento espressivo erano ormai evidenti. Le convenzioni essenziali ed il linguaggio del fumetto — il *balloon* in cui racchiudere il discorso, le onomatopee, la dinamica dei tempi e dei movimenti, le immagini delimitate dal riquadro — erano ormai entrate nell'uso come norme codificate e si aprivano la strada nella coscienza del pubblico. Avventurandosi in un campo sconosciuto i primi professionisti del mezzo cercarono di mantenersi ancorati alla forma più vecchia e già consacrata del *cartoon* umoristico, e questo spiega la presenza di punti di contatto, per nulla casuali, tra le due forme. Nello stile, se non nell'intenzione e nell'esecuzione, esse non si allontanavano dalle loro fonti immediate: la linearità e la semplicità del *cartoon*.
Il periodo successivo (intorno al 1905) assisté alla prima frattura tra le *comic strip* ed il *cartoon* ed ai primi sforzi coscienti di creare una forma artistica che fosse autonoma ed originale.
Winsor McCay fu l'artista che più degli altri dimostrò di essere la guida geniale di questa rivoluzione estetica. La sua ricerca precisa e magistrale nel campo delle nuove strutture semantiche e delle variazioni tematiche, iniziata con *Little Sammy Sneeze* ed approfondita con *The Dreams of the Rarebit Fiend*, trovò la sua espressione più completa e sfolgorante in *Little Nemo in Slumberland*.
In *Little Nemo*, McCay raggiunse un'unità tra tema ed intreccio che raramente si riscontra nel fumetto (o, sotto questo aspetto, in altre forme artistiche).
L'unico artista del periodo che potrebbe essere collocato sullo stesso piano di Winsor McCay fu il pittore tedesco-americano Lyonel Feininger. Le sue creazioni, *Wee Willie Winkie's World* e *The Kin-der-Kids*, che ebbero vita breve, soffuse come sono dell'immaginazione bizzarra dell'artista, sembrano ad uno sguardo retrospettivo aver imprigionato lo *Zeitgeist* dell'espressione fumettata, divisa tra le origini vignettistiche e le aspirazioni pittoriche. Se per lo stile Feininger deve poco alla tradizione del *cartoon* americano (e molto alla scuola della caricatura tedesca), per lo spirito è più vicino a Dirks (come denota il titolo 'Kin-der-Kids') di quanto non sia mai stato McCay.
Nessun artista, tuttavia, ha contribuito a delineare l'aspetto fondamentale del fumetto quanto George McManus, un giovane *cartoonist* che si affermò all'incirca nello stesso periodo. McManus aveva cominciato con discrezione nel 1900, ma cinque anni dopo rivelava ormai una quasi eccezionale padronanza della linea, un prodigioso senso delle situazioni ed un orecchio infallibile per il dialogo in opere come *Panhandle Pete* e *The Newlyweds*, che preannunciavano la futura evoluzione del fumetto. In una posizione in qualche modo a se stante si trova Charles Willliam Kahles. Mentre tutti i *cartoonists* si sforzavano di delimitare il loro campo particolare, Kahles esercitava la sua arte senza un preciso senso di disciplina. Sembrava come affascinato dal mezzo stesso, ed era così preso dalle molteplici possibilità che esso gli offriva da non riuscire a rimaner fedele ad uno solo degli indirizzi che gli si aprivano davanti.
Ciascuno dei quattro artisti presi in esame contribuì in modo personale all'evoluzione del nuovo genere espressivo, ampliando ed arricchendo profondamente l'ambito del fumetto, raffinandone il livello artistico, ed inventando molte delle tecniche narrative e visive che fanno ormai parte del linguaggio dei *comics*. I loro contributi possono anche sembrare diversi, ma nell'interazione dei loro stili divergenti essi raggiunsero un senso di unità. Ci sono più punti di contatto fra di loro che non con la precedente generazione di *cartoonists*. Se i motivi ispiratori erano diversi, gli scopi erano simili, ed insieme essi innalzarono il fumetto ad un livello che gli permise di essere riconosciuto come una forma artistica impegnativa ed originale.

Windsor McCay, « Little Nemo »

Mentre tutto questo accadeva negli Stati Uniti, l'Europa rimaneva molto indietro. Perfino le più riuscite creazioni a fumetti europee, come *Weary Willie and Tired Tim* e *Billy Bunter* in Inghilterra, *Les Pieds-Nickelés* e *Bécassine* in Francia e *Bilbolbul* in Italia, non usavano ancora il *balloon*, ma collocavano sotto l'immagine delle didascalie talvolta ampie, separando in questo modo l'immagine dal testo. Occorse un certo lasso di tempo prima che l'Europa ed il resto del mondo si mettessero al passo con gli Stati Uniti in questo settore.
In Giappone, d'altro canto, Rakuten Kitazawa, fondatore nel 1905 del celebre « Tokyo Puck » (sulla falsariga dello statunitense « Puck ») adottò con entusiasmo le tecniche e le innovazioni portate avanti dagli artisti americani nelle sue creazioni a fumetti quali *Doncia* e *Tonda Haneko*.

Lyonel Feininger, « The Kin-der-Kids »

L'avvento della "daily strip"

Circa nel periodo in cui McCay e Feininger portavano il fumetto a perfezione formale, Bud Fisher fece della *daily comic strip* (striscia a fumetti giornaliera) uno degli aspetti più caratteristici del quotidiano. *Mutt and Jeff* (creato nel 1907 come *Mr. A. Mutt*) non fu il primo fumetto ad essere pubblicato sulla pagina di un quotidiano, ma fu il primo ad esserlo con un successo duraturo. Dopo il 1910 quando fu chiaro che la striscia giornaliera non sarebbe più scomparsa, molti giornali seguirono l'esempio, dapprima timidamente, poi — crescendo il numero dei lettori del nuovo genere — l'abitudine di pubblicare strisce giornaliere sul quotidiano si diffuse in tutti gli Stati Uniti.
Fu un colpo di fortuna per la fama di Fisher (ed anche per le sue finanze) che la sua 'scoperta' venisse apprezzata su così vasta scala, poiché il suo livello artistico non era certo all'altezza di quello dei suoi illustri contemporanei. Lo stile di *Mutt and Jeff* derivava chiaramente dalle convenzioni dei primi *cartoons*. Perfino i personaggi — lo strano binomio — ed il tema — il piacere dell'ozio — dovevano molto ad Opper. Il contributo di Fisher fu più rilevante sotto un altro aspetto: creando la *daily comic strip* in bianco e nero (e con questo nome divenne ben presto noto il nuovo genere), aprì la strada a nuove possibilità estetiche (per non menzionare quelle commerciali quasi inesauribili) che i successivi disegnatori poterono così sperimentare ed ampliare.
Tuttavia il nuovo formato non fece subito presa: la tradizione del supplemento festivo a colori e della *comic page* (la sezione del giornale dedicata ai *comics*) era molto forte. Solo quando si trovò il modo di stabilire un rapporto soddisfacente tra i lettori del quotidiano e quelli del giornale domenicale, la *comic strip* divenne quel fenomeno sociale che è tuttora.
Incidentalmente, è interessante notare che *Mr. A. Mutt e A. Piker Clerk* di Clare Brigg (che più di ogni altro è stato riconosciuto come il suo predecessore) iniziarono a comparire nella pagina che pubblicava le informazioni sulle corse dei cavalli: erano considerati parte integrante del quotidiano, e non un modo di estendere l'inserto a fumetti settimanale a colori alla pagina a otto colonne in bianco e nero.
Lo sviluppo di questo nuovo genere fu ad ogni modo piuttosto lento. La striscia giornaliera incontrò l'opposizione (ed in alcuni casi l'aperta ostilità) dei direttori di giornale — una tradizione non ancora spentasi al giorno d'oggi. Alcuni giornali sperimentarono la striscia giornaliera, ma solo Hearst (che aveva rilevato Fisher

Budd Fisher « Mutt and Jeff » © H.C. Fisher

e la sua striscia nel 1908) abbracciò senza riserve il nuovo formato, mostrando ancora una volta sensibilità artistica e senso degli affari. Dapprima usò le strisce in bianco e nero a scopo di sperimentazione (la stampa era meno costosa di quella dei supplementi domenicali a colori). *Bringing Up Father* e *Krazy Kat*, per esempio, nacquero sulle pagine dei quotidiani, ma, successivamente, le strisce giornaliere acquisirono vita propria.
Captain Joseph Patterson, proprietario del giornale « New York News » mancante dell'edizione domenicale (almeno fino al 1924) dette un valido impulso allo sviluppo della striscia giornaliera. Non solo contribuì a produrre dei modelli come *The Gumps* e *Little Orphan Annie*, ma quando infine il « News » aggiunse una sezione domenicale, ebbe l'idea di sincronizzare le storie a fumetti giornaliere con quelle domenicali: e questa che era una manovra commerciale, consacrò definitivamente il fumetto come parte integrante del giornale americano.
La striscia quotidiana si diffuse nelle altre parti del mondo lentamente e senza uno schema preciso. Fuori dagli Stati Uniti e dal Canada la tradizione del supplemento domenicale non era così radicata, e la striscia giornaliera offrì ai fumetti la possibilità di fare il loro ingresso sul giornale per adulti (fino ad allora erano stati confinati soprattutto alle pubblicazioni per bambini). Dapprima si trattò di ristampe di originali americani importati (*Mutt and Jeff* apparvero fin dal 1910 in Argentina ed in Giappone), ma lentamente cominciò ad emergere in molti paesi una produzione nazionale. E' interessante seguirne lo sviluppo: l'Inghilterra ebbe la sua prima striscia originale nel 1915 (*Teddy Tail* di Charles Folkard pubblicato sul « Daily Mail »), seguita dall'Argentina (*El Negro Raul* di Arturo Lanteri, 1916) e dall'Australia (*The Potts*, 1919).
Negli anni '20 i giornali americani accettarono la striscia giornaliera e il genere si sviluppò rapidamente anche all'estero: in Svezia (*Adamson*, noto negli Stati Uniti come *Silent Sam*, 1920), Olanda (*Bulletje en Bonestaak*, 1921), Messico (*Don Catarino*, 1921), e Giappone (*Nonkina Tousan* di Yutako Aso, 1924). Una produzione nazionale della striscia giornaliera cominciò circa in quel periodo anche in Canada, Danimarca e Finlandia.
Ci furono tuttavia dei ritardi rilevanti: la prima striscia giornaliera francese, *Le Professeur Nimbus*, apparve solo nel 1934, mentre i lettori italiani dovettero attendere fino al 1968 per vedere la loro prima striscia nazionale (*Sturmtruppen* di Bonvi). Come forma, la striscia giornaliera è oggi considerata elemento integrante della maggior parte dei giornali del mondo non comunista.

Willy DeBeck, « Barney Google » © King Feature Syndicate

I FUMETTI NEL MONDO

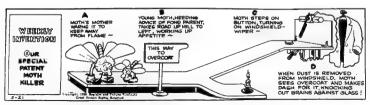
George McManus, « Bringing Up Father »
© King Feature Syndicate

Il periodo del consolidamento

Ad ogni periodo di intensa attività creativa e di audaci innovazioni — quale fu quello che caratterizzò il primo decennio di vita del fumetto americano — segue un momento di pausa, di ricapitolazione e consolidamento. Dopo il 1910 i *cartoonists* considerando ciò che era stato fatto, entrarono in una fase che fu riflessiva o analitica a seconda del loro particolare temperamento. La migliore esemplificazione del loro atteggiamento è rappresentata dall'opera dei maggiori artisti di quel periodo, George Herriman e George McManus, i cui risultati sebbene sembrino divergere nei fini e nella veste, erano di fatto simili in modo sorprendente nella forma e nella sostanza. Entrambi cercarono di esprimersi esclusivamente attraverso il linguaggio proprio del fumetto, e la loro ispirazione (per quanto all'inizio sembrasse letteraria) scaturiva più dalla struttura narrativa a strisce del fumetto che da ogni altra fonte esterna.

Si è versato tanto inchiostro per lodare questi due artisti (specialmente Herriman al quale negli ultimi anni è stata riconosciuta un'importanza quasi letteraria) che ci si dimentica quanto fossero comici: e la loro comicità nasceva direttamente dalla scatenata violenza dei primi *cartoons*. Per la linea Herriman era debitore ad Opper nella misura in cui McManus lo era nei confronti di Swinnerton, mentre il mattone scagliato da Ignatz contro Krazy Kat ed il mattarello usato da Maggie su Jiggs erano la logica estensione della tradizione degli scherzi violenti e feroci introdotti da *The Katzenjammer Kids*. Pare quindi giustificato osservare con nuovo spirito critico *Bringing Up Father* e *Krazy Kat*.

Nel mondo dell'arte del fumetto *Krazy Kat* e *Bringing Up Father* rappresentano due opposti sul piano estetico: le incertezze del primo sono in contrasto con le certezze del secondo; lo stesso dicasi per il dialogo, lo stile grafico, l'ambientazione, i temi, le situazioni e gli atteggiamenti. Herriman è lirico e McManus è realista; Herriman è complesso e McManus è immediato; Herriman è un sognatore e Mc Manus è un pragmatista; e così via all'infinito. Essi rappresentano, su un piano ideale, le due direzioni lungo le quali i futuri artisti del fumetto si sarebbero mossi. Si può anche parlare di 'divertimento' per l'uno e di arte per l'altro, ma essi sono indissolubilmente legati dalla natura stessa della forma espressiva. Lo snobismo intellettuale giudica *Krazy Kat* un'opera d'arte, mentre il successo popolare induce a classificare *Bringing Up Father* un'opera di evasione. La verità, come sempre, si trova nel mezzo: Herriman sa divertire ed essere artista, McManus sa stuzzicare la mente ed accontentare l'occhio; tutti e due hanno raggiunto risultati altissimi nel campo dell'espressione attraverso la *comic strip*, ed i loro stili contrastanti rispondevano alle esigenze del mezzo così come essi le avvertivano.

Questo primo capitolo della burrascosa storia del fumetto può, tuttavia, essere meglio riassunto dalla creazione che sotto molti aspetti ne rappresenta l'inizio assoluto: *The Katzenjammer Kids*. Grazie ad alcune acrobazie artistiche e legali, la terribile coppia si era nel frattempo sdoppiata. Una serie (sotto il titolo *Hans and Fritz*, poi *The Captain and the Kids*) rimase sotto la direzione di Rudolph Dirks; l'altra passò nelle mani di Harold Hering Knerr, che le mantenne pure il titolo originale — e la gara ebbe inizio! Cercando di superarsi a vicenda, Knerr e Dirks, ciascuno con il proprio inimitabile stile, determinarono la tendenza, il ritmo ed il gusto di tutto il periodo, rubandosi l'un l'altro scandalosamente personaggi, idee ed intere situazioni, accentuando abbondantemente i lati grotteschi dei loro eroi, lasciando che l'azione procedesse disordinatamente, ignorando ogni forma di ritegno, incapsulando così lo spirito palpitante del fumetto nella sublime sfrontatezza delle loro creazioni.

Rube Goldberg, « Weekly Invention » © Reuben L. Goldberg

Il fumetto si aperse in tutte le direzioni nel secondo decennio del 20° secolo, testimoniando la vitalità della forma e l'autonomia crescente dei suoi autori. Se *Slim Jim* di Gus Ewer continuò gli esperimenti stilistici di Feininger e McCay, l'opera di Milt Gross e Rube Goldberg sviluppò l'interesse di Opper per gli elementi tematici. La scelta dei temi da parte dei creatori — il pazzo fuggito dal manicomio che si trova a dover affrontare un mondo esterno più malato di lui (*Count Screwloose of Toulouse*), l'innocente perseguitato da una società malvagia (*Boob McNutt*), l'uomo semplice sopraffatto da un destino crudele (*Nize Baby*) — mostrava un aspetto preoccupante, persino nevrotico, e provava che i fumetti già allora non erano poi così isolati dalle più importanti correnti culturali come i loro detrattori sostenevano. Si potrebbe rintracciare un filo sotterraneo di paranoia anche in una striscia innocente come *Abie the Agent*, che Arthur Brisbane una volta definì (con una tipica manifestazione di ignoranza) « il primo dei fumetti adulti in America ».
La fine di questo periodo avventato può collocarsi tra il 1920 e il 1925. Il fumetto divenne improvvisamente adulto e, nello stesso tempo, un grosso affare commerciale la cui responsabilità non si doveva lasciare agli artisti (incostanti e dotati di scarso senso pratico, come tutti sanno). Grazie agli sforzi entusiastici dei primi *cartoonists* il fumetto aveva sviluppato gli elementi più importanti del proprio vocabolario e della propria sintassi. C'erano senza dubbio ancora molte regioni da esplorare, ma la forma e gli elementi essenziali del mezzo fumettato erano ormai completamente definiti.

George Herriman, « Krazy Kat »
© King Feature Syndicate

La "family strip"

Con gli anni '20 il fumetto era diventato un campo così vasto che la specializzazione si rese inevitabile. Erano finiti i giorni disordinati dei primi decenni, quando ciascuno poteva liberamente abbandonarsi a voli di fantasia in qualunque direzione: l'autorità costituita decretò che ogni artista dovesse mantenersi fedele al proprio tema (o abbastanza spesso ad una data formula). Se questo comportò una poco simpatica restrizione delle possibilità di ogni striscia, tuttavia non limitò il mezzo espressivo nella sua globalità. Strisce quali *The Katzenjammer Kids* o *Krazy Kat* rimasero libere e deliziosamente imprevedibili come sempre: ciò che era cambiato non era il contenuto, ma lo spirito del fumetto.
All'origine di questi cambiamenti si trovano la diffusione del sistema distributivo tramite *syndicates* (agenzie giornalistiche) e le limitazioni che tale sistema comportava (un esame di questo sistema è collocato in altra parte dell'enciclopedia). Il giornale americano era diventato un'istituzione familiare alla quale il fumetto forniva una rosea visione della realtà. La responsabilità di questa tendenza era soprattutto del Captain Joseph Medill Patterson, proprietario del « New York Daily News »: si dice che avesse una prodigiosa capacità di identificarsi con le aspirazioni del ceto medio a cui si rivolgeva. Di ritorno da — supponiamo — una dura giornata di lavoro in fabbrica o in ufficio, il padre poteva ridere sotto i baffi dei detti e dei fatti di personaggi che gli assomigliavano abbastanza per risvegliare in lui un piacevole senso di identificazione, e che tuttavia rimanevano così diversi da lui nel loro abbigliamento stilizzato, nelle loro risposte stereotipate che egli poteva ridere di loro senza per questo ridere di se stesso. A sua volta la madre poteva leggere con piacere dei fumetti che non erano osceni o volgari, ma nei quali la moglie appariva molto spesso superiore al marito.
L'archetipo di questa nuova ondata di *family strips* (strisce a fumetti a soggetto familiare) fu *The Gumps*, concepito e battezzato dallo stesso Captain Patterson. Senza dubbio l'intrepido capitano voleva che la striscia diventasse un chiaro esempio del suo modo di dirigere l'agenzia Tribune-News da poco istituita, ed anche il prototipo per l'imminente futuro del fumetto.
È opportuno ricordare che il genere 'familiare' non è in sé negativo ed ha dato alcuni artisti che sono riusciti a superare i limiti imposti dall'ambientazione e dalla prosaicità delle situazioni trasfondendo nelle loro opere gli intenti e le caratteristiche di forme ormai consacrate e degne di tutto rispetto: sotto il velo dei ridicoli avvenimenti quotidiani, c'è in *Blondie* una vivace commedia di costume grazie alla quale la striscia acquista in contenuto e significato; il senso dell'implacabile fluire del tempo sopraffà i dolci gesti di *Gasoline Alley*, mentre *Moon Mullins* trasforma gli stessi eventi della vita familiare nella spaventosa struttura di un'amara commedia.
Little Orphan Annie costituisce il caso limite. Disegnata dapprima come la storia di un'orfanella (secondo la moda del cinema lacrimevole del tempo), si trasformò in un'amara parabola del bene e del male, una triste metafora della vita nella quale tutti i personaggi avevano la trasparenza di simboli e tutte le situazioni erano pervase di un ossessionante senso di tradimento e di fatalità: qualcosa di molto diverso da un'idilliaca vita familiare!
Il fumetto a soggetto familiare avrebbe dovuto attirare il pubblico femminile, e questo era più che mai evidente nelle cosiddette *girl-strips* (strisce aventi ragazze per protagoniste)! Rivolte soprattutto ad un numero crescente di ragazze lavora-

Milt Gross, « Looy Dot Dope »
© Milt Gross

Milt Gross, « That's my Pop »
© Milt Gross

George McManus, « The Newlyweds »
© King Feature Syndicate

trici, esse presentavano una lusinghiera immagine di indipendenza, di attrattiva femminile (addirittura di fascino) e di equilibrio: l'immagine della fiducia in sé mista ad un certo *charme*. Nonostante le implicazioni del titolo (*Tillie the Toiler*, *Winnie Winkle, the Breadwinner*), la descrizione del lavoro reale dei personaggi aveva poco posto in queste strisce che davano invece ampio spazio alle storie d'amore. Erano una combinazione di rubrica del pettegolezzo, di descrizione della moda e di consigli per ragazze infelici: non meritano nemmeno di essere ricordate. Due *girl strips* emergono tuttavia da questo squallore: *Polly and Her Pals* di Cliff Sterret è degna di nota per il disegno e la composizione molto complessi ed anche per l'atmosfera assurda ed un poco surreale; la stessa atmosfera magica è rintracciabile in *Winnie Winkle*, al cui autore, Martin Branner, si deve riconoscere un discreto senso della commedia e dell'ironia.

La striscia a soggetto familiare riscosse un successo crescente — ed anche sorprendente — negli Stati Uniti, ma non riuscì ad eccellere nel mondo dei fumetti. Negli anni '20, quando essa era al culmine della popolarità nel Nordamerica, il resto del mondo non l'aveva quasi notata. C'erano *The Potts* (originariamente You and Me), in Australia, *Don Pancho talero* (*in Bringing Up Father* con sfumature latine) in Argentina, *Dot and Carrie* (un tentativo mal riuscito di offrire alle masse inglesi la *girl strip* di tipo americano), e nient'altro. Anche la produzione originaria americana ottenne all'estero uno scarso riconoscimento: in Francia, per esempio, l'appena nato *Zig et Puce* di Alain Saint-Ogan ebbe la meglio su *The Gumps*, mentre solo la pagina domenicale di *Winnie Winkle* (con le monellerie di Perry e dei suoi amici) venne pubblicata in Francia ed in Olanda.

Uno dei motivi alla base di questo insuccesso internazionale era il fatto che il fumetto, fuori del continente americano, era ancora diretto soprattutto ai bambini ed ai ragazzi ed essi, con notevole buon senso, semplicemente odiavano questo genere di fumetti. Inoltre la figura del *pater familias* godeva ancora di molto rispetto in diverse parti del mondo, specialmente in Giappone. Non è difficile capire come un Jiggs o un Andy Gump non riuscissero ad imporsi. (Ci volle l'occupazione americana del Giappone per far nascere la prima *family strip* giapponese, *Sazaesan*, nel 1946.) Con gli anni tuttavia un certo numero di strisce a soggetto familiare di produzione non americana fece la sua comparsa: *Vater un Sohn* (Germania), *La Familia Burron* (Messico), *Patatras* (in sostituzione di *Gasoline Alley*, Francia), *La Familia Ulisses* (Spagna). Come genere, la *family strip* non ebbe mai un grande successo al di fuori degli Stati Uniti.

I Bambini nel Fumetto

Fin dall'inizio, ai bambini dei fumetti toccò in sorte il ruolo di ribelli. Essi sono pigri, conniventi, sciatti, talvolta crudeli, sempre in rivolta. Fortunatamente, l'avvento della family strip *non modificò in modo rilevante il loro aspetto realistico e candido di piccoli allegri barbari. In un mondo contraddistinto dal conformismo e dalla falsità, la mancanza di ipocrisia nel modo di agire dei bambini del fumetto risulta quanto mai gradita. In strisce come* Skippy, Reg'lar Fellers *e nella versione domenicale di* Winnie Winkle, *questa tendenza emerge molto chiaramente. Perry e la sua banda, Skippy, Puddin' head e gli altri non hanno forse la diabolica immaginazione dei Katzenjammer Kids, ma la loro ribellione contro il mondo degli adulti non è meno reale per il solo fatto di essere meno appariscente. I bambini dei fumetti conservano un grado sufficiente di innocenza per credere nei sogni, nella solidarietà dei propri amici, nell'immensità delle notti stellate, nell'incanto magico di un pomeriggio al circo; ed hanno acquisito sufficiente saggezza per sapere che il mondo degli adulti è nemico dei sogni. Perciò mentono, imbrogliano e dissimulano: è la tipica reazione dell'intelligente e del debole nei confronti dello stupido e del forte. Ma persino nell'inganno, nella delinquenza, nella millanteria e nella vacuità delle loro vittorie non appaiono mai sciocchi o ridicoli. I bambini non vengono mai derisi come invece accade alle loro vittime adulte: si ride con loro, non di loro.*

Questo non è naturalmente un fatto casuale: i cartoonists *fanno pendere la bilancia dalla parte dei bambini. È come se in un gesto di analoga ribellione, anch'essi si rivoltassero contro le stupidità e le iniquità di quella vita medio-borghese che, secondo l'opinione comune, dovrebbero invece favorire e custodire gelosamente.*

M. H.

e

Chic Young « Blondie » © King Feature Syndicate

Fine di un'era: 1929

Sul finire degli anni '20, il fumetto aveva raggiunto un alto indice di gradimento presso il pubblico. Per popolarità era senza dubbio in concorrenza con il cinema (che aveva appena cominciato a parlare, o meglio a balbettare) soprattutto negli Stati Uniti. L'attività creativa, sebbene iniziasse a dare segni di stanchezza e tendesse alla ripetizione, procedeva a ritmo sostenuto. Gli anni tra il 1918 e il 1928 furono particolarmente fecondi: alcuni dei fumetti prodotti in questo periodo sono stati citati altrove, ma tre creazioni americane meritano a questo punto una speciale menzione.

Barney Google di Billy DeBeck era un esempio concreto della striscia tradizionale: rivelava un umorismo gentile, come pure uno stile grafico che rappresentava l'epitome della striscia a fumetti di buona fattura. Con *Little Orphan Annie* Harold Gray introdusse nel novero delle caratteristiche del fumetto un'innovazione che non fu del tutto ben accetta: l'appoggio ad un'ideologia politica (in questo caso, quella conservatrice) entro l'ambito della sua striscia. Il *Thimble Theatre* di Elzie Segar nacque dalla comicità (tipo commedia dell'arte) delle reazioni di Milt Gross e Rube Goldberg, dall'umorismo lirico di *Krazy Kat.* Segar fu maestro nella creazione di personaggi originalissimi e di situazioni sconcertanti.

La scena non si limitava tuttavia agli Stati Uniti Il fumetto aveva ormai assunto le proporzioni di un fenomeno sociale ed artistico mondiale. In Inghilterra, H. S. Foxwell con *Tiger Tim* (creato da J. S. Baker), A. B. Payne con *Pip, Squeak and Wilfred* e Mary Tourtel con *Rupert* portarono la *animal strip* (la striscia avente animali per protagonisti) a nuovi livelli di popolarità, mentre *Pop* di J. Millar Watt acquistò fama internazionale. All'altro estremo del globo, il Giappone produsse in questo periodo molti *cartoonists* di rilievo, tra i quali il più prolifico fu il già menzionato Yutako Aso.

In Francia dove i protagonisti favoriti erano i bambini piuttosto che gli animali, Luis Forton (autore del già menzionato *Les Pieds-Nickelés*) creò *Bibi Fricotin* e Alain Saint-Ogan uscì con *Zig et Puce*, la prima opera a fumetti francese a far uso esclusivamente del *balloon.* Il fumetto italiano si mantenne fedele invece alla storia illustrata con didascalie in opere quali *Signor Bonaventura* di Sergio Tofano, *Quadratino* di Antonio Rubino e *Sor Pampurio* di Carlo Bisi.

I FUMETTI NEL MONDO

La produzione a fumetti non rimase confinata nelle sue roccaforti tradizionali degli Stati Uniti, Inghilterra, Francia, Italia e Giappone. Strisce a fumetti nazionali spuntarono ovunque: in Spagna dove K-Hito creò il buffissimo *Macaco*, in Scandinavia (*Pekke Puupaä* in Finlandia, *Adamson* in Svezia, ed altri), nell'America latina (*Chupamirto* in Messico e le opere di Arturo Lanteri in Argentina), in Australia (*Ginger Meggs*, *Fatty Finn*), persino in Cina dove una originale produzione fumettistica cominciò a svilupparsi a partire dal 1920 a Shanghai.
Così all'inizio del 1929 il fumetto mondiale si presentava come un genere di successo e ormai stabile, una caratteristica questa che doveva essere sconvolta in quello stesso anno dall'introduzione di tecniche narrative e di espedienti stilistici di natura completamente diversa.

Phil Nowlan e Dick Calkins, « Buck Rogers » © National Newspaper Syndicate

La "adventure strip"

L'avventura e l'ignoto hanno esercitato in ogni tempo un richiamo affascinante sull'immaginazione e lo spirito umano. Ed il fumetto, sempre sensibile alle aspirazioni popolari, si impadronì prontamente di questi sogni. Se Charles Kahles fu il primo a sfruttare questo ricco filone nelle sue strisce, non rimase a lungo il solo cercatore. I primi decenni del secolo furono un periodo di esplorazioni e scoperte ad opera di uomini audaci, ed i racconti di viaggio di questi spiriti indomiti trovarono ben presto un'eco nel fumetto. Attraverso una trasposizione poetica ed una parodia feroce, essi aggiunsero una nota di colore alle peregrinazioni stravaganti di Felix the Cat, alle avventure eroicomiche di Boob Mcnutt, al viaggio intorno al mondo dei Gumps ed alla disastrosa crociera dei Katzenjammers.
Le prime strisce, tuttavia, fecero ricorso all'elemento avventuroso come elemento aggiuntivo, un espediente volto ad accentuare le acrobazie pirotecniche della farsa e della buffonata. Roy Crane fu il primo ad allontanarsi dagli schemi limitativi della caricatura e della comicità grossolana introducendo nella striscia a fumetti, *Wash Tubbs*, il focoso personaggio di Captain Easy, soldato di ventura. Poco dopo il *Tarzan* di Harold Foster e *Buck Rogers* di Nowlan e Calkin completarono questa trasformazione. Da questo momento (Gennaio 1920) in poi l'*adventure strip* (il fumetto d'avventura) era destinato ad imporsi.
Alcune interessanti conseguenze estetiche derivarono da questa deliberata scelta interpretativa. Artisticamente, la forma del nuovo genere abbandonò lo stile caricaturale e la fantasiosa linea delle prime vignette e si avvicinò all'illustrazione della rivista (per il disegno grafico) ed all'arte figurativa (per la composizione), mentre tendeva ad imitare, per quanto riguarda gli effetti, il ritmo sequenziale del cinema. Questa equilibrata fusione di forme dette alla nuova striscia l'illusione del movimento, della realtà, della vita. Nello stesso tempo le forme narrative tradizionali adottate in precedenza dal fumetto — la favola comica, la 'moralità', l'aneddoto familiare, la fiaba — furono abbandonate e si preferì invece l'ininterrotta narrazione del romanzo ed il tono eroico dell'epica. Proprio mentre il cinema cominciava a parlare, il fumetto cominciava a muoversi: il passaggio da divertimento statico a spettacolo dinamico si era per entrambi compiuto.
Sotto un certo aspetto la striscia a fumetti come continuità narrativa ha un vantaggio preciso sul cinema. Il flusso ininterrotto degli eventi che si succedono giorno dopo giorno, settimana dopo settimana, conferisce alla striscia una caratteri-

Harold Foster, « Tarzan » © ERB, Inc.

stica di atemporalità ed una varietà di impostazioni nell'ambito di un'unica cornice con cui il cinema non può assolutamente sperare di competere. La dicitura *to be continued* (continua) porta con sé una carica di eccitazione e di aspettativa che non si può certo sottovalutare: le avventure continuano all'infinito, essendo la fine di ciascun episodio il punto di partenza di quello successivo, e parte del loro fascino nasce per noi dall'osservare questa incessante sfilata, questo mare di personaggi, luoghi ed avvenimenti snodarsi all'infinito.
È stato detto che la *adventure strip* offre ai lettori solo alcune situazioni fondamentali. È vero, e lo stesso vale per tutte le forme di narrativa letteraria: ma le variazioni che l'artista sa introdurre sui temi di fondo erano e sono l'indice della sua genialità. Sotto questo profilo i *cartoonists* dettero prova di una gamma infinita di variazioni e di una capacità evocativa senza pari. Essi adottarono ed assimilarono nelle loro strisce forme narrative pre-esistenti; attinsero al romanzo storico ed al cinema ad episodi, alle leggende mitologiche ed ai *pulp magazines*, alla saggezza del folklore ed al sensazionalismo delle *dime novels* conferendo ad essi unità e continuità nell'ambito della particolare struttura della striscia a fumetti.

Harold Foster, « Prince Valiant » © King Feature Syndicate

Mentre *Tarzan* e *Buck Rogers* dovevano entrambi la loro ispirazione a romanzi preesistenti, nel 1931 Chester Gould creò la prima originale *adventure strip* di successo, *Dick Tracy*, una storia poliziesca. L'importanza di *Dick Tracy* è costituita dalla trama e dall'ambientazione: non era proiettata nel futuro o nella giungla lontana, ma nella quotidianità del presente.
A getto continuo decine di strisce videro la luce tra il 1929 e il 1934. Oltre a *Dick Tracy*, altre strisce importanti furono *Connie* di Frank Godwin (in origine una *girl strip*), *Tailspin Tommy* di Hal Forrest e *Tim Tyler* di Lyman Young (iniziarono ad apparire entrambe nel 1928, ma assunsero una loro precisa fisionomia solo qualche tempo dopo) e *Brick Bradford*, una avventura di fantascienza disegnata da Clarence Gray. Ma il più grande artista del periodo si dimostrò Alex Raymond che creò tre storie a fumetti note in tutto il mondo: *Secret Agent X-9*, *Jungle Jim* e *Flash Gordon*, quest'ultima di grandissimo successo.
Poi ce ne fu un'invasione: Lee Falk produsse due storie avventurose estremamente originali: *Mandrake the Magician* (con Phil Davis) e *The Phantom* (con Ray Moore). Milton Caniff creò la tanto ammirata *Terry and the Pirates*; Foster continuò a produrre *Prince Valiant*, mentre l'abile Burne Hogarth rilevò *Tarzan*. Questa fu anche l'epoca di *Radio Patrol*, *King of the Royal Mounted*, *Don Winslow*, *Charlie Chan*, *Red Ryder* e di *Scorchy Smith* di Noel Sickles, magistralmente continuato da Frank Robbins.
Negli anni '30 tutto il mondo dei fumetti era pervaso dallo spirito avventuroso: anche la striscia comica pagò il suo tributo a queste forme di audacia ad ogni costo. L'esempio classico è rappresentato da Segar che sviluppò la figura eroica, anche se comica, di Popeye the Sailor. L'avventura non esulava nemmeno dalle imprese quotidiane di Mickey Mouse (che apparve sulle pagine a fumetti nel 1930) e del suo predecessore nel campo dei cartoni animati, Felix the Cat. *Li'l Abner* di Al Capp iniziò la sua carriera satirica con una nota abbastanza avventurosa e, certamente, opere quali *Alley Oop* e *Oaky Doaks* furono concepite fin dall'inizio come strisce avventurose.
Il rapido sviluppo e l'enorme successo dell'*adventure strip* americana sopraffecero la giovanissima concorrenza degli altri paesi produttori di fumetti. Nel 1940 i *syndicates* americani avevano invaso l'Europa ed il resto del mondo con la loro enorme produzione. Il fumetto inglese segnava il passo, la produzione sud-americana si muoveva con difficoltà, i giapponesi erano rimasti indietro; i francesi cercavano timidamente di rinnovare l'aspetto antiquato delle loro creazioni a fu-

Chester Gould, « Dick Tracy » © Chicago Tribune - New York News Syndicate

metti con la immaginosa striscia fantascientifica di René Pellos, *Futuropolis*, ma si trattò di un tentativo isolato. Gli italiani fecero qualcosa di meglio: dopo la messa al bando dei fumetti americani ad opera di Mussolini nel 1938, essi crearono fumetti di ottima qualità come *Kit Carson*, *Gino e Gianni*, *Virus* e *Dottor Faust*. Ma il miglior fumetto — e il più ricco di fantasia — ad essere prodotto in Europa in questo periodo fu certamente *Tintin* di Hergé che doveva riscuotere un successo mondiale, rivaleggiando perfino con le più famose creazioni americane.

Sospinti dal successo della produzione statunintense di fumetti avventurosi molti editori decisero in fretta e furia di svilupparc i loro prodotti nazionali, ma con diverso risultato. Il decennio assisté così alla fioritura in tutto il mondo di opere basate esclusivamênte sull'azione: in Inghilterra (*Buck Ryan*), Giappone (*Hatanosuke Hinomaru*), Spagna (*Cuto*), Jugoslavia (*Stari Mačak*), Australia (*Larry Steele*) e Argentina (*Hernan el Corsario*). Ciò che arrestò l'espansione americana che sembrava inesorabile non fu tuttavia la disordinata concorrenza degli altri paesi, ma lo scoppio della seconda guerra mondiale. L'industria americana del fumetto fu tagliata fuori dai suoi più lucrosi mercati europei e le sue vendite vennero ulteriormente ridotte in quei paesi che erano rimasti ad essa aperti, a causa del razionamento della carta e dell'embargo sui prodotti di importazione che non fossero di prima necessità.

Lee Falk e Phil Davis, « Mandrake » © King Feature Syndicate

La nascita del "comic-book"

Contrariamente a quanto si crede in generale, il comic-book (albo o fascicolo a fumetti) non è un'innovazione americana degli anni '30. Si può sostenere che *Histoires on Estampes* di Rodolphe Töpffer fu il primo autentico tentativo di raccogliere in volume delle storie a fumetti. In Germania, nella seconda metà del 19º secolo, tutte le storie di Wilhelm Busch furono pubblicate in forma di libro, come pure le opere di Christophe alcuni anni dopo.

Negli Stati Uniti la ristampa di storie a fumetti cominciò con *Yellow Kid* fin dal 1897. Nei primi anni del '900 F. A. Stokes pubblicò in forma di libro ristampe a colori di *Buster Brown*, *The Katzenjammer Kids*, *Foxi Grandpa*, ed altri. Altre case editrici ristamparono in volume le strisce di *Mutt and Jeff*, le opere a fumetti di Tad ed altre storie, tutte in bianco e nero. A queste seguirono i libri dell'editrice Cupples and Leon che ristamparono negli anni '20 e '30 classici come *Bringing Up Father*, *Little Orphan Annie* e *Dick Tracy*.

Furono tuttavia i giapponesi a pubblicare negli anni '20 i primi *comic books* economici e su larga scala. Stampati (talvolta a colori) su carta economica e distribuiti con periodicità mensile, questi di fatto precedettero di un buon decennio il *comic book* americano. Dopo qualche tempo cominciò ad apparire in questi libri anche materiale originale, in parte di buon livello artistico, come per esempio *Nagagutsu no Sanjushi* di Suimei Imoto pubblicato nel 1930. Il formato libro ri-

scosse un tale successo presso i bambini giapponesi che ben presto nacquero delle biblioteche di prestito specializzate soltanto in *comic books*, le « kashibonja manga ». A loro volta queste biblioteche specializzate cominciarono a produrre i loro *comic books* destinati al prestito, e questa attività continuò felicemente fino agli anni '60. Molti giovani *cartoonists* iniziarono la carriera creando *comic books* di questo tipo: Gōseki Kojima, Sanpei Shirato, Hiroshi Hirata, Shinij Mizushima, per citarne solo alcuni. Diverse opere di successo videro la luce in questi *comic books* a diffusione limitata prima di essere promosse a pubblicazioni regolari vendute in edicola: le due più importanti furono *Hakaba no Kitaro* e *Ninja Bugeicho*.

Il primo moderno *comic book* americano, *Funnies on Parade*, apparve nel 1933 come omaggio con intenti promozionali della ditta Procter & Gamble. Nel Maggio del 1934 la Eastern Color Printing Company pubblicò il primo *comic book* commerciale, *Famous Funnies*, una riedizione mensile di fumetti già comparsi sui giornali. L'anno successivo assisté alla nascita del primo *comic book*, costituito esclusivamente da materiale originale, interamente umoristico, intitolato *New Fun*. Le storie avventurose non tardarono a comparire assicurando il successo del nuovo formato. Nel 1937 la *Detective Comics* fu la prima editrice ad uscire con un *comic book* dedicato ad un solo personaggio. Verso la fine degli anni '30 il *comic book* era chiaramente un mezzo alla ricerca di un eroe. Questi comparve infine nella prima edizione (Giugno 1938) di « *Action Comics* »: si chiamava Superman e doveva diventare un protagonista determinante nella storia del fumetto. *Superman* era stato ideato fin dal 1933 dal duo Jerry Siegel (scrittore) e Joe Shuster (disegnatore) che l'aveva inutilmente offerto a tutte le agenzie giornalistiche. Quando l'unico sopravvissuto del pianeta Krypton apparve sulle pagine di « Action Comics » si trasformò immediatamente in un grande successo. *Superman* finì col fruttare innumerevoli milioni ad un certo numero di persone, ma non ai suoi creatori che avevano ceduto tutti i loro diritti.

L'incredibile successo di *Superman* suscitò un nugolo di imitazioni: al tempo dell'entrata in guerra degli Stati Uniti, l'esercito dei super-eroi aveva praticamente invaso i *comic books*. Le creazioni erano per lo più scadenti, ma alcune riuscirono a sopravvivere e perfino a prosperare: *Batman* di Bob Kane, *The Human Torch* di Carl Burgos, *Sub-Mariner* di Bill Everett e *Plastic Man* di Jack Cole sono diventate, per così dire, dei classici. Nessuna di loro poté, tuttavia, competere per ingegnosità ed immaginazione con quella di C. C. Beck, *Captain Marvel* (1940).

La sfrenata proliferazione di *comic books* fu febbrilmente incoraggiata da decine e decine di operatori economici desiderosi di arricchirsi sfruttando l'entusiasmo dei lettori per i super-eroi. Due di questi uomini meritano una menzione speciale: Harry Donnenfeld che da solo creò l'impero D.C. (ora National Periodicals, una sezione della Warner Communications) e S. M. « Jerry » Iger, un infaticabile scopritore di nuovi talenti per il *comic book*.

Tra le scoperte di Iger ci furono Lou Fine, Jack Kirby e Will Eisner, il pupillo di Iger. Nel 1940 Eisner creò *The Spirit*, non come pubblicazione da essere messa in vendita in edicola, ma come parte di un *comic book* da inserire quale supplemento nei giornali domenicali. Sia la storia che il formato ebbero successo, tanto che i supplementi sotto forma di *comic book* vennero offerti da agenzie quali la King Features e la News-Tribune Syndicate (*Brenda Starr* fece qui la sua prima comparsa). Con questo passo i syndicates riconobbero definitivamente che il *comic book* era uscito di minorità.

Sanpei Shirato, « Ninja Bugeichò »
© Sanpei Shirato

Jerry Siegel e Joe Shuster, « Superman » © D.C. Comics Inc.

Joe Simon e Jack Kirby « Captain America »
© Marvel Comics Group

La Seconda Guerra Mondiale ed il Fumetto

Diversamente dalla prima guerra mondiale, che toccò solo superficialmente il fumetto americano, la seconda guerra mondiale sconvolse in modo profondo e permanente il mondo dei *comics*. La maggior parte degli eroi di carta si affrettarono ad entrare nelle forze armate ed aiutarono l'America nella sua preparazione psicologica alla guerra: Joe Palooka, Jungle Jim, Captain Easy ed innumerevoli altri si trovarono a combattere pieni di entusiasmo contro le forze dell'Asse o a lottare contro spie e sabotatori in patria. L'esempio più tipico fu *Terry and the Pirates* di Caniff il cui episodio datato 17 Ottobre 1943 fu il primo fumetto ad essere mai pubblicato nel *Congressional Record* (Atti del Congresso degli U.S.A. pubblicati quotidianamente, N.d.T.).
I fumetti di guerra, distinti da quelli avventurosi già esistenti che si erano prestati a sostenere psicologicamente lo sforzo bellico, divennero uno dei generi di prima necessità dell'epoca: i due più importanti furono *Buz Sawyer* di Roy Crane e *Johnny Hazard* di Frank Robbins. Su tutt'altro piano si colloca il poetico *Barnaby* di Crockett Johnson che vide la luce in quest'epoca.
I *comic books*, con alla testa *Captain America* di Joe Simon e Jack Kirby, si dimostrarono molto più bellicosi degli articoli di fondo dei giornali. E basta uno sguardo ai titoli di alcuni degli albi pubblicati in questo periodo per intuire la natura dei loro personaggi: *Spy Smasher*, *Commando Yank*, *Major Victory*, *Captain Flag*, *The Fighting Yank*, *The Unknown Soldier*... Ma la guerra dette origine ad un altro fenomeno: le strisce a fumetti espressamente create per i militari. Le più importanti furono *The Sad Sack* di George Baker, *Male Call* di Milton Caniff e *GI Joe* di Dave Breger, il cui titolo divenne sinonimo di « soldato semplice ».

Milton Caniff, « Male Call » © Milton Caniff

Gli eroi americani del fumetto non erano soli nel combattere l'Asse. I personaggi del fumetto inglese avevano iniziato a scendere in campo fin dal 1939, andando alla guerra dapprima con entusiasmo (uno dei primi fumetti di guerra si intitolava *Musso the Wop*) e, dopo la caduta della Francia, con feroce determinazione ed anche con una nota di umorismo. Se *Derickson Dene* costituì un buon esempio del primo gruppo, *Jane* (la cui eroina sommariamente vestita entrò a far parte del Corpo Ausiliario Femminile Inglese per la gioia dei soldati di tutti i ranghi) lo fu in larga parte per il secondo. L'Australia ed il Canada contribuirono allo sforzo bellico con opere come *Bluey and Curley* e *Rex Baxter*.
I paesi dell'Asse resero pan per focaccia. La Germania non ebbe dei fumetti di guerra perché Hitler odiava il genere, ma gli italiani schierarono in campo *Romano il Legionario*, *Fulmine* (originariamente *Dick Fulmine*) e *Il Mozzo del Sommergibile*, mentre i giapponesi avevano *Norakuro* ed un certo numero di altri fumetti di guerra creati per l'occasione. La guerra comparve di riflesso anche in strisce prodotte in paesi neutrali dalla Spagna all'Argentina, dalla Svezia alla Svizzera.
Anche dopo la fine delle ostilità, la guerra continuò ad essere combattuta nei fumetti, in alcuni casi fino agli anni '50, sia in America che nell'Europa ormai liberata. La seconda guerra mondiale si dimostrò così l'unica esperienza reale veramente importante ad avere larga eco nel fumetto.

Milton Caniff, « Terry and the Pirates » © Chicago Tribune - New York News Syndicate

Un periodo d'incertezza: 1945-1950

Paradossalmente, la fine della seconda guerra mondiale ingenerò tra i *cartoonists* americani un certo malessere ed un senso di sfiducia che contrastava in modo netto con la sicurezza, persino la sfrontatezza, degli anni del periodo bellico. Questo disorientamento era percepibile ovunque, nei *comic books* e negli articoli dei giornali, nelle *gag strips* come pure nei racconti d'avventura. Come fu osservato in *A History of the Comic Strip*: « Si può capire come dopo un conflitto che era costato 30 milioni di vite umane, per gli umoristi non fosse facile far ridere la gente. Gli autori del fumetto d'avventura, dal canto loro, si trovarono di fronte ad un problema ancora più complesso: a paragone dell'eroismo silenzioso di cui milioni di combattenti, famosi o anonimi, avevano dato prova, le gesta dei loro personaggi persero improvvisamente ogni eroicità, importanza e perfino credibilità. »

Il desiderio di cambiare, di trovare un indirizzo nuovo, era particolarmente avvertito dagli artisti del fumetto d'avventura i quali, diversamente dai loro colleghi che operavano nel settore comico, non avevano dietro di sé una lunga tradizione a cui appellarsi. Nessuna meraviglia quindi se tre dei più prestigiosi nomi del fumetto, Alex Raymond, Milton Caniff e Burne Hogarth, decisero quasi contemporaneamente (1945-1947) di rompere con il passato e procedere lungo una strada del tutto inesplorata. In modo diverso e per ragioni diverse, le loro tre creazioni fallirono lo scopo: *Drago* di Hogarth si estinse lentamente dopo un solo anno, *Rip Kirby* di Raymond fu interrotto bruscamente dalla morte prematura dell'autore (anche se venne abilmente continuata da John Prentice, la striscia perse molto della sua forza e della sua atmosfera particolare) e *Steve Canyon* di Caniff sprofondò nel pantano della 'guerra fredda'. Il fumetto americano d'avventura si dimostrò incapace di rinnovarsi e questo fatto (anche se non venne subito rilevato) segnò il declino irrimediabile e la fine definitiva del genere.

Il fumetto comico ed il *comic book* reagirono diversamente ai mutamenti causati dall'avvento della pace. Mentre nel campo umoristico apparve una sola opera valida — *Pogo* di Walt Kelly, che più propriamente appartiene al decennio successivo — gli editori di *comic books* si gettarono in un'attività frenetica, abbandonando i vecchi titoli, iniziando nuovi generi, mutando continuamente formati e concezioni senza approdare a nulla nella mutata atmosfera degli anni postbellici.

La stessa confusione regnava in Europa, in America Latina ed in Giappone. Il desiderio di ritornare agli schemi del passato era forte: c'era molta ripetizione, sterilità ed imitazione nei fumetti prodotti nel periodo che seguì la fine della guerra, ma c'erano anche i primi fremiti di uno spirito creativo giovane ed esuberante che stava ormai per irrompere sulla scena diventata troppo angusta. In Francia Raymond Poivet e Roger Lécureux con *Les Pionniers de l'Espérance* impressero un nuovo orientamento alla striscia di fantascienza che sembrava ormai finita; Hans Kresse iniziò *Eric de Noorman* in Olanda; in Inghilterra Wally Fawkes (Trog) creò il delizioso *Rufus* (più tardi ribattezzato *Flook*), mentre in Italia Aurelio Galleppini perpetuò il mito del Far West con *Tex Willer*. Ma questo nuovo impulso creativo trovò la sua maggiore espressione nel piccolo Belgio, dove tutta una serie di nuove e durature opere vide la luce tra il 1945 e il 1950: il classico delle parodie western, *Lucky Luke* di Morris, il racconto ambientato in epoca romana, *Alix l'Intrépide* di Jacques Martin, il delicato *Suske en Wiske* di Willy Vandersteens e, soprattutto, la scintillante serie fantascientifica di E. P. Jacobs, *Blake et Mortimer*.

Dopo un periodo iniziale di prostrazione, anche i *cartoonists* giapponesi si risollevarono grazie alla loro straordinaria capacità di recupero. L'occupazione americana aveva liberato il fumetto giapponese dai legami con la tradizione narrativa più inaridita, ed il fumetto giapponese aveva acquistato un aspetto più occidentale con puntate nella fantascienza (*Fushigina Kuni no Putchà*), con avventure nella giungla (*Shònen Oja*) e perfino con l'umorismo nazionale (Sazaesan).

Gli ultimi anni del 1940 registrarono anche un'ondata di interesse per le potenzialità culturali e sociali del fumetto (la prima analisi esauriente del mezzo, *The Comics* di Coulton Waugh, apparve nel 1947). Si cominciava anche a riconoscere, talvolta a denti stretti, il contributo dato dal fumetto al folklore ed alla mitologia del nostro tempo: Superman, Krazy Kat, Popeye, Dagwood e Li'l Abner vennero visti in una luce nuova, non come personaggi puramente comici o di carta, ma come figure emblematiche che rappresentavano uno stato di profonda nostalgia, di rimpianto e di desiderio. Per il fumetto l'età dell'innocenza era finita.

Al Capp, « Li'l Abner »
© United Feature Syndicate

Alex Raymond, « Rip Kirby »
© King Feature Syndicate

Milton Caniff, « Steve Canyon » © Field Newspaper Syndicate

Mitologia del Fumetto: Sadie Hawkins Day

In Li'l Abner, *la striscia a fumetti disegnata da Al Capp, ha luogo annualmente a Dogpatch nel mese di Novembre una festa denominata Sadie Hawkins Day. Si tratta di una festività mobile in quanto il giorno della stessa non è 'ufficialmente' fissato. È sostanzialmente una cerimonia tradizionale della cultura montanara, inventata da Capp per i suoi personaggi contadini delle colline, nel corso della quale tutti gli scapoli disponibili della comunità di Dogpatch sono inseguiti — dopo che è stato loro concesso un 'giusto' vantaggio — da tutte le donne nubili, indipendentemente dalla loro età o dalle loro condizioni fisiche. I maschi 'trascinati' al traguardo posto al centro della città entro mezzanotte devono sposare la ragazza che li ha catturati; nel frattempo essi sono autorizzati a nascondersi ovunque, purché rimangano entro i confini urbani di Dogpatch (che si estende per un ampio tratto di zona collinare). Le ragazze possono ricorrere a tutti i mezzi che vogliono per catturare l'uomo che si sono scelte, dal bastone nodoso al gas lacrimogeno — e quasi tutti gli espedienti immaginabili sono stati usati in questa striscia di Al Capp.*

Introdotto in una storia di Li'l Abner *che inizia il 13 Novembre 1937, il Sadie Hawkins Day fu così chiamato in onore della figlia « di uno dei primi fondatori di Dogpatch, Hekzebiah Hawkins, » per citare il testo originale di Capp. Essendo brutta, Sadie era rimasta senza pretendenti fino all'età di 35 anni e suo padre ne era furibondo. Imbracciando un fucile, radunò con l'inganno e/o con la forza tutti i giovani disponibili della città, stabilì le regole (nella versione iniziale di Capp la ragazza doveva solo catturare il ragazzo per poterlo sposare; per vivacizzare la vicenda Capp aggiunse successivamente il particolare del traguardo); sparò un colpo per dare il via alla fuga dei ragazzi e un altro poco dopo per far partire le ragazze al loro inseguimento. Le zitelle di Dogpatch, Capp scrisse, « trovarono l'idea così felice che il Sadie Hawkins Day divenne un avvenimento annuale. » Originariamente Li'l Abner era la preda tremante di cui il lettore seguiva le peripezie durante il Sadie Hawkins Day finché il suo matrimonio con Daisy Mae obbligò Capp ad introdurre altri personaggi nelle celebrazioni degli anni successivi.*

Fino a poco tempo fa, Capp ha ristampato ogni Novembre i due episodi giornalieri del 1937 che spiegano le origini e le regole della cerimonia. Egli deliberatamente non fissò in quale giorno di Novembre cadesse la festività per poter godere ogni anno di un margine di libertà nella strutturazione della vicenda. Le date annunciate nelle storie hanno variato dal 7 Novembre (1942) al 25 Novembre (1967), valendo naturalmente solo per l'anno in questione. Gruppi di universitari, di dipendenti aziendali e comunità varie s'impadronirono prontamente dell'idea del Sadie Hawkins Day fin dal suo primo apparire, desiderosi di travestirsi con rustici costumi montanari e di invertire, per un giorno, il ruolo dei sessi. Si calcola che quasi un migliaio di queste feste o cacce abbiano luogo annualmente negli Stati Uniti. Il matrimonio, tuttavia, non sembra esserne lo scopo finale.

B B.

Gli anni '50: un decennio ricco di avvenimenti

Gli anni '50 furono contraddistinti da un lento ma irreversibile declino dell'industria americana del fumetto in termini di creatività, guida, prestigio e vitalità. Le cause di questa decadenza furono molteplici, ma è possibile individuarne alcune. Proprio il successo dei fumetti pubblicati sui giornali fu, paradossalmente, una causa del loro declino. Per sfruttare il richiamo dei fumetti sui lettori, molti giornali cominciarono a riempire una pagina normale con quattro, cinque o perfino otto strisce e finirono così col sovraffollare in modo indecoroso la pagina del giornale riservata ai fumetti: come succede di fronte all'abbondanza disordinata, quel caos allontanò alla fine tutti i lettori un poco esigenti. La striscia quotidiana non subì un destino migliore: le sue dimensioni vennero sempre più ridotte per soddisfare i ghiribizzi dei direttori. Sul finire degli anni '50 le strisce giornaliere erano irriconoscibili. I vecchi lettori se ne accorsero lentamente, ma i giovani smisero gradatamente di leggerle.
La *action strip* (fumetto d'azione o avventuroso), che risentì gravemente di queste limitazioni (il fumetto comico poteva adattarsi più facilmente alla riduzione del formato), ricevette un altro colpo dal ritiro e dalla morte di alcuni dei suoi più importanti autori: Burne Hogarth abbandonò l'attività nel 1950, Alex Raymond perì in un incidente d'auto nel 1956, Clarence Gray morì nel 1957 e Frank Godwin nel 1959. Il fumetto avventuroso americano non si riprese più dopo questa quadruplice perdita.
Anche il *comic book* aveva nel frattempo i suoi problemi. Dopo il successo del periodo bellico, il numero dei lettori registrò un drastico calo. Molti editori si ritirarono dagli affari e quelli che vi rimasero dovettero lottare strenuamente per mantenere la loro parte in un mercato che andava progressivamente restringendosi. La novità del mezzo era diventata frusta per l'uso ed il suo aspetto più popolare, il super-eroe, non costituiva più un'attrattiva per i lettori; anche per Superman i tempi si erano fatti duri. Per incrementare le vendite, alcuni editori ricorsero alla violenza sfrenata o all'orrore proposti in storie criminose: il caso più estremo fu quello della E. C. Comics di William Gaines.
Alcuni dei titoli editi dalla E. C. nei primi anni del '50 sono di per sé eloquenti: *Crypt of Terror*, *The Vault of Horror*, *The Haunt of Fear*.
Recenti difensori degli *horror comics* (fumetti dell'orrore) pubblicati dalla E. C. parlano sottovoce della buona qualità del disegno e del testo di questi *comic books*. C'è una parte di verità nelle loro affermazioni. Disegno e testo erano per lo più di buona fattura se confrontati con quelli degli altri *comic books*; inoltre gli artisti e i redattori della E. C. mentre introducevano nuovi orientamenti nel campo della narrativa grafica, dimostravano anche (in una serie di storie truci e di copertine agghiaccianti) di non tenere in nessun conto la sensibilità sociale. Questo aspetto se è accettabile, forse anche auspicabile, in pubblicazioni destinate a lettori maturi (come il più recente fumetto *underground*), era certamente discutibile in un mezzo popolare rivolto prevalentemente ai ragazzi. Era un modo sicuro per provocare l'intervento della censura sul *comic book*.
Il fumetto aveva sempre avuto il suo gruppo di detrattori (alcuni erano educatori preoccupati, altri erano solo dei tipi stravaganti), ma il loro peso era stato del tutto irrilevante. Verso la metà del secolo, tuttavia, le nubi sul fumetto si addensarono sempre più scure e minacciose, e la maggior parte della responsabilità era imputabile ai fumetti dell'orrore. La controversia raggiunse il culmine nel 1954 con le udienze dell'inchiesta senatoriale diretta da Estes Kefauver e la pubblicazione dell'opera del dr. Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*. In quello stesso anno, per allontanare la censura che ormai incombeva, gli editori dettero vita al Comics Code Authority, un organismo autoregolantesi. Se salvò l'industria da una rovina quasi certa (un aspetto questo che i suoi critici più feroci non hanno convenientemente considerato), l'istituzione del codice portò al completo indebolimento del mezzo: il *comic book*, come forza creativa, di fatto scomparve per il resto del decennio.
Le strisce pubblicate sui giornali subirono una sorte migliore. Sotto il profilo della creatività si ebbe una chiara diminuzione non solo nel campo dell'avventura (l'unica opera valida fu *The Cisco Kid*, ed è sintomatico che fosse disegnata da un artista straniero, l'argentino José-Luis Salinas), ma anche in quello della tradizionale striscia comica. *Beetle Bailey* di Mort Walker e *Dennis the Menace* di Hank Ketchman apparvero entrambi all'inizio del decennio e furono le sole strisce a rivaleggiare in popolarità con quelle ormai consacrate.
Gli anni '50 videro anche la nascita dei *soap opera comics* (fumetti sentimentali). Iniziati come genere negli anni '30 (con *Mary Worth* quale antesignano), essi prosperarono e si moltiplicarono in un decennio che fu per l'America il più denso di problemi. Potremmo ricordare *Judge Parker*, scritto dal dr. Nicholas Dallis (è significativo che si trattasse di uno psichiatra e dell'autore del precedente *Rex Morgan, M. D.*), *The Heart of Juliet Jones* di Stan Drake, *On Stage* di Leonard Starr e moltissimi altri.

Reg Smythe, « Andy Capp » © Syndication International

Leonard Starr, « On Stage » © Chicago Tribune - New York News Syndicate

Sydney Jordan, « Jeff Hawke » © Daily Express

Osamu Tezuka, « Tetsuwan-Atom » © *Shonen*

Poi i timori, i dubbi e le speranze del paese si espressero in un gruppo rimarchevole di nuovi fumetti a carattere intellettuale e che ponevano degli interrogativi precisi: *Peanuts, Feiffer, B.C.*, ai quali si dovrebbe aggiungere *Pogo*, a questi anteriore. I loro autori, Charles Schultz, Jules Feiffer, Johnny Hart e Walt Kelly, erano all'avanguardia nell'uso innovatore del mezzo, come pure nel loro acuto e spietato commento ai mali sociali, politici e psicologici del mondo contemporaneo.
E che essi toccassero un tasto a cui il pubblico si dimostrava sensibile è confermato soprattutto dallo straordinario successo dei *Peanuts*.
Ciò nonostante, il resto del mondo non prendeva più l'imbeccata dal fumetto americano. La produzione nazionale ritornava a spuntare ovunque. Il fenomeno fu accelerato dalla proliferazione dei periodici settimanali a fumetti che si indirizzavano in misura crescente agli artisti nazionali per sostituire una produzione americana che era diventata progressivamente sempre più stantia. L'arte, come la natura, ha orrore dei vuoti, e mentre la produzione americana declinava, sia sul piano quantitativo che qualitativo, le produzioni degli altri paesi si affacciavano alla ribalta.

Panorama dell'Editoria a Fumetti nelle Filippine

Da diversi decenni la Ace Publications è la più importante casa editrice di fumetti delle Filippine. È controllata da Ramon Roces, il proprietario della Roces Publications e l'editore di maggior successo nel settore.
Il 14 Giugno 1947 il primo numero di « Philipino Komiks » apparve nelle Filippine, un paese che conta i più accaniti lettori di fumetti del mondo. Molte delle pubblicazioni a fumetti erano rivolte alle masse ed animate dalla preoccupazione di soddisfare i gusti e le esigenze sia degli adulti che delle giovani generazioni. « Philipino Komiks » riscosse un tale successo che altri fumetti furono pubblicati negli anni '50 e «Hiwaga», «Espesyal Komiks», «Tagalog Klassiks», «Kenkoy Komiks», « Educational Klasiks » si aggiunsero alla lista.
Il principale fautore del successo della Ace Publications fu Tony Velasquez, il più famoso cartoonist *dell'arcipelago. Scrisse e disegnò* Kenkoy, *il personaggio più popolare nella storia dei fumetti delle Filippine. Velasquez aveva lavorato in precedenza anche per « Halakhak », il primo* comic book *pubblicato nel paese.*
Lavorarono per la Roces Publications anche pionieri del comic book *come Francisco Royes (il disegnatore di* Kulafu, *l'eroe filippino della giungla), Carlos Francisco (il più importante autore di pitture murali del paese) e Francisco V. Coching (il più apprezzato ed imitato scrittore-disegnatore del settore). Tra i primi collaboratori ci furono anche Jesse Santos (celebre per* DI 13*), Larry Alcala (creatore di* Kalabog en Bosyo, *il duo più comico che mai sia apparso nelle Filippine), Noly Panaligan (uno dei tecnici più abili), Fred Carillo, Teny Henson, Ruben Yandoc ed Elpidio Torres.*
Gli scrittori che si unirono al gruppo furono Clodualdo del Mundo, Mars Ravelo, Gregorio Coching, Pablo Gomez, Virgilio Redondo e Damy Velasquez. Alcuni dei cartoonists *più noti erano Deo Gonzales, Sabala Santos, Malang Santos e Menny Martin. Nella lista degli artisti che raggiunsero un successo internazionale troviamo Nestor Redondo, Alfredo Alcala, Tony Zuñiga e Alex Niño.*
Molti degli 'eroi' classici della storia del fumetto delle Filippine apparvero nelle pagine dei periodici a fumetti che portavano il marchio della Ace. Possiamo ricordare Satur, Lapu-Lapu, El Indio, Barbaro, Dumagit, Maldita, Pulot-Gats, Waldas, Gigolo, Buhawi, Darna, Diwani, Ukala, Ifugao, Infanta Judith, Yamato, Warspite, Mikasa, Kabibe, Guerrero, Kurdapya, Monica, Pandora, Hokus-Pokus, Buntot-Page, Payaso, Brix Virgo *e moltissimi altri.*
Numerosi altri artisti e scrittori hanno contribuito in seguito alle pubblicazioni della Ace. Tra di loro, Federico Jainal, Alcantara, Jess Jodloman, P.Z. Marcelo, Rico Rival, Nestor Leonidez, Tuning Ocampo, Jim Fernandez, Tony Caravana, Rene Rosales, Manuel Carillo, Cirio H. Santiago, Rico Bello Omagap e Jaime Vidal.

O. J.

Questo fenomeno era soprattutto evidente nella *action strip:* mentre i *syndicates* sfrondavano abbondantemente i soggetti avventurosi, il resto del mondo era impegnato nel produrne di nuovi. Nel campo della fantascienza comparvero *Dan Dare* di Frank Hampson, *Jeff Hawke* di Sidney Jordan, *Tetsuwan-Atom* di Osamu Tezuka; il genere western diede vita a *Randall* di Arturo Del Castillo e a *Jerry Spring* di Joseph Gillain; il genere poliziesco registrò *Ric Hochet* e *Gil Jourdan*. Altri tipi di storie avventurose trovarono espressione in strisce quali *Akadò Suzunosuke, Air Hawk, El Capitan Trueno, Michel Tanguy* e *Ninjia Bugeicho*, per menzionare solamente le migliori e le più popolari.
Anche nel campo umoristico il fumetto americano dovette affrontare la forte concorrenza della Francia (dove *Astérix*, creato nel 1959, divenne presto un successo mondiale), del Belgio (*Gaston Lagaffe, Max*), del Giappone (*Kappa*), della Germania (*Nick Knatterton*), della Spagna (*Mortadelo Filemón*), dell'Italia (*Cocco Bill*) e specialmente dell'Inghilterra con *Andy Capp* di Reg Smythe che conquistò subito il pubblico americano.
Gli Stati Uniti mantenevano tuttavia ancora una posizione di vantaggio nel campo del fumetto sofisticato: nessun altro paese poteva vantare un'opera a fumetti così filosofica come *Pogo* o così acuta come *Peanuts*: ma anche qui la situazione sarebbe presto mutata.

Stan Lee e Steve Ditko, « Spiderman »
© Marvel Comics Group

Un cambiamento di direzione

Dopo un periodo di *revival* brillante ma sostanzialmente limitato di cui furono testimoni gli anni '50, la striscia americana pubblicata sui giornali cominciò a risentire della peggiore congiuntura artistica ed economica della sua storia. Negli ultimi 15 anni poche nuove strisce hanno incontrato il consenso del pubblico o sono state degne di nota, e solo tre hanno raggiunto un certo successo: *The Wizard of Id* di Johnny Hart e Brant Parker, *Doonesbury* di Garry Trudeau e *Hägar the Horrible* di Dik Browne. Al fallimento economico si aggiunse il fallimento artistico; l'edizione del 1975 dell'annuario delle agenzie giornalistiche, *Editor & Publisher*, elenca meno di 200 strisce correnti distribuite su base nazionale: una punta minima assoluta. (Alcune agenzie ripropongono inoltre fumetti già estinti, come *Little Orphan Annie* di Harold Gray, il che è la riprova più evidente di una carenza di creatività.)
I fattori economici che hanno portato i *syndicates* ad una precaria situazione (come per esempio il diminuito numero di lettori di giornali negli Stati Uniti) non sono loro imputabili, anche se si potrebbe sostenere che, avendo storicamente la striscia a fumetti rappresentato l'aspetto più popolare del giornale, un numero maggiore di persone lo leggerebbe se vi trovasse dei fumetti migliori. Ciò non toglie che il totale fallimento sul piano artistico che ne conseguì sia interamente opera loro. Indubbiamente le scuole d'arte, per menzionare solo una fonte, costituiscono un ampio vivaio di artisti promettenti, ma i *syndicates* non hanno voluto o saputo utilizzarli. Solo un numero ristretto di *cartoonists* che lavorano per i *syndicates* è al di sotto dei 35 anni e soltanto Garry Trudeau non ha ancora compiuto i 30 (È abbastanza significativo che egli sia stato scoperto da una piccola organizzazione che ora si è ingrandita grazie alle proprie capacità di giudizio). Di fatto la maggioranza dei *cartoonists* oscilla tra i 60 e i 70 anni, e se l'età avanzata non è necessariamente sinonimo di senilità, non può di certo essere considerata una fonte di idee creative. E nel timore che il lettore riceva la falsa impressione che gli anziani siano un modello di produttività nei loro ultimi anni, dirò subito che i più vecchi *cartoonists* — ed anche un certo numero dei più giovani — ricorrono per lo più all'infame abitudine di utilizzare dei 'negri', cioè di assumere degli individui mediocri che fanno il loro lavoro, mentre essi giocano a golf o si preoccupano della propria salute. Nessuna meraviglia quindi se il sistema creato dai *syndicates* sta letteralmente crollando sotto un così terribile peso morto.
Negli anni '60, il *comic book* abbandonò le costanti della ripetitività e dell'uniformità che nel decennio precedente avevano caratterizzato il mezzo. Lo scrittore-redattore Stan Lee, in particolare, cominciò a sperimentare idee e disegni nuovi, con l'aiuto di un gruppo di artisti di talento, tra cui Jack Kirby, Steve Ditko e Jim Steranko. Fu questo il famoso periodo dei « super-eroi con problemi personali » dell'editrice Marvel: i Fantastic Four, per esempio, Thor e, soprattutto, Spider-Man che divenne un simbolo per un'intera generazione di universitari. Anche le edizioni National cercarono di modernizzare la propria produzione di *comic books* per adattarli alle esigenze dell'epoca.
I *comic books* hanno perso molto della grande popolarità che avevano acquisito. Le case editrici hanno cercato di moltiplicare i titoli, lanciandone in pratica uno al mese (alcuni durarono solo per uno o due numeri), ma finora negli anni '70 solo la trasposizione a fumetti di *Conan the Barbarian* di Robert E. Howard ha

Stan Lee e Jack Kirby, « Fantastic Four » © Marvel Comics Group

raccolto un largo consenso di pubblico. Nel 1975 la lunga battaglia legale tra la National ed i creatori di *Superman* fu infine sistemata stragiudizialmente, e la società madre della National, la Warner Comunications, acconsentì a pagare un vitalizio a Jerry Siegel e a Joe Shuster, un onere non troppo gravoso per una società che aveva risentito su vasta scala di una pubblicità estremamente negativa.
Le innovazioni più rilevanti, tuttavia, nell'ambito dell'attuale *comic book* sono giunte dal cosiddetto fumetto *underground* (o *'comix'* come è comunemente chiamato), nel quale una grande libertà di contenuti — comprese la pornografia e la scatologia — si accompagna ad un ritorno alle fonti originarie. Iniziato con pubblicazioni quali *The East Village Other* e *Zap Comix*, il fumetto *underground* riscosse un enorme successo durante tutto il decennio, nonostante i continui attacchi, la censura e i processi. Alla fine gli artisti dell'*underground* si imposero ed alcuni di loro divennero famosi: per esempio, Robert Crumb (le cui creazioni di maggior successo sono *Fritz the Cat* e *Mr. Natural*) e Gilbert Shelton (l'autore di *The Fabulous Furry Freak Brothers*).
Alcuni critici entusiasti predissero un lungo e glorioso futuro per il nuovo genere. Sfortunatamente, la capacità di resistenza degli artisti dell'*underground* era inferiore al loro talento: la maggior parte mancava di quell'autodisciplina che è indispensabile ad ogni artista, e ben presto molti abbandonarono le scene del *comix* per gli stessi motivi per i quali avevano rifiutato la società convenzionale: per una forma di autoindulgenza di carattere adolescenziale. Pur non potendo dire che il movimento *underground* è fallito, certamente esso non è più quello che era al tempo del suo splendore.

Walt Kelly, « Pogo » © Walt Kelly

I FUMETTI NEL MONDO

Max Bunker e Magnus, « Kriminal »
© Max Bunker

Peyo, « Les Schtroumpfs »
© Editions Dupuis

Gli anni '60 e la prima metà degli anni '70 hanno assistito ad uno sviluppo rigoglioso del fumetto nel resto del mondo. Tra i *cartoonists* inglesi c'è stata una ondata di creatività: l'umorismo inglese si è imposto nel racconto divertente della vita d'ufficio tratteggiata in *Bristow* da Frank Dickens ed ha raggiunto nuove punte di assurdità in strisce iconoclastiche come *The Fosdyke Saga* di Bill Tidy e *Barry McKenzie* di Nicholas Garland. Una vena ispiratrice più seria è riscontrabile nell'avvincente *Modesty Blaise* di James Holdaway, nella gaia vicenda romantica *Tiffany Jones* di Pat Tourret e Jenny Butterworth e nelle superlative creazioni di Frank Bellamy, il più dotato disegnatore inglese (*Frazer of Africa, Heros the Spartan).*
In Francia il fumetto è in piena fioritura. Due eccellenti realizzazioni, *Achille Talon* di Greg (Michel Régnier) e *Gai Luron* di Marcel Gotlib, furono pubblicate in questo periodo; anche il filone avventuroso è ben rappresentato da creazioni eccezionali come *Lieutenant Blueberry*, il truculento *western* di Jean Giraud, *Philémon*, un delizioso lavoro di fantasia di Fred (Othon Aristides) e la striscia fanta-sessuale di Jean-Claude Forest, *Barbarella.*
L'altro importante paese francofono, il Belgio, ha contribuito al fumetto avventuroso con *Bernard Prince* e al *western* con *Comanche*, entrambi disegnati da Herman (Huppen) e scritti da Greg; al fumetto in costume con *Chevalier Ardent* di Francois Craenhals e a quello comico con gli stravaganti *Les Schtroumpfs* di Peyo (Pierre Culliford).
Gli anni '60 videro affermarsi in Italia il cosiddetto fumetto nero: *Diabolik* di Angela e Luciana Giussani iniziò il genere, seguito da *Kriminal* di Max Bunker e da altri. L'umorismo macabro trovò la sua espressione nelle *Sturmtruppen* di Franco Bonvicini. Due dei più notevoli artisti del fumetto acquisirono notorietà in questo periodo:Hugo Pratt che rinnovò la striscia avventurosa con *Una Ballata del Mare Salato* e *Corto Maltese*, e Guido Crepax che rivoluzionò il contenuto e lo stile del fumetto moderno con creazioni come *La Casa Matta, Bianca* e, soprattutto, *Valentina* dalla bellezza conturbante.
I disegnatori spagnoli di questo periodo si sono caratterizzati per qualità ed abilità grafica: ricordiamo in particolare Carlos Giménez (*Delta 99, Dani Futuro*), Victor de la Fuente (*Haxtur*) ed Esteban Maroto (*Cinco por Infinito, Wolff*). Da parte sua Enric Sìo ha portato avanti alcuni interessanti esperimenti nell'impaginazione e nella colorazione delle sue storie (*Nus e Sorang*).
La produzione fumettistica europea non è mai stata, mentre scriviamo, così differenziata e piena di vitalità. Sembra che tutti i paesi europei partecipino al processo evolutivo del fumetto, dalla Danimarca (*Rasmus Klump*) alla Germania (*Roy Tiger*, l'opera a fumetti di Rolf Kauka), dall'Olanda (*Dzjengis Khan*) alla Jugoslavia (*Herlock Sholmes*). Anche nell'Unione Sovietica il fumetto pare riscuotere, seppure in termini modesti, un certo successo. Le creazioni europee hanno raggiunto un tale livello che, sebbene non si avvicinino alle dimensioni che il fenomeno ha negli Stati Uniti (ma la popolarità di *Andy Capp* sembra annunciare grandi cose per il futuro), fanno con successo concorrenza ai fumetti americani in quelli che un tempo erano, come il Canada ed il Sud America, i loro mercati tradizionali.

Arturo del Castillo, « Randall » © Frontera

Il Giappone è l'unico paese non occidentale che presenti una rilevante produzione di fumetti e le creazioni giapponesi sono state numerose e degne di nota negli anni '60 e nella prima metà degli anni '70. Osamu Tezuka ha ampliato la lunga serie dei suoi successi con l'allegorico *Hi no Tori*, ma altri *cartoonists* gli fanno ora concorrenza sul piano artistico e commerciale: Sanpei Shirato (*Sasuke*, *Kamui Den*), Goseki Kojima (*Kozure Okami*), Tetsuya Chiba (*Harisu no Kaze*, *Ashita no Joe*) e Takao Saitò (*Golgo 13*). Due disegnatori di talento hanno trovato in questo periodo la loro strada: Hiroshi Hirata, che eccelle nel disegno di scene d'azione violenta e palpitante, e Koo Kojima, un maestro dell'erotismo sottile. Nuove tendenze nei generi della commedia nera e dell'assurdo hanno i loro abili esponenti in Shunji Sonoyama (*Gyatoruzu*), Fujio Akatsuka (*Osomatsu-kun*) e Tatsuhiko Yamagami (*Gaki Deka*); Shinji Nagashima ha creato quello che è forse il primo romanzo autobiografico a fumetti con la sua trilogia *Kiiroi Namida*.
Il fumetto è ora un fenomeno mondiale e menzionare tutte le nazioni produttrici equivarrebbe a fare l'elenco dei paesi membri delle Nazioni Unite. Non si può tuttavia non ricordare le Filippine (*Voltar*), il Messico (*Alma Grande*), l'Argentina (*Mafalda*, una versione latina di *Peanuts*), e la Cina, la cui fiorente produzione di *comic books* si sta lentamente aprendo la strada verso il mondo occidentale.

Robert Crumb, « Fritz the Cat » © Robert Crumb

Il fumetto oggi: un'occhiata al futuro

Uno degli sviluppi più significativi nella storia recente del fumetto, e forse quello che più di ogni altro ne influenzerà il corso in futuro, non proviene dal mondo dei creatori del fumetto, ma dall'esterno: dalla formazione negli anni '60 di gruppi che si dedicano allo studio ed alla conservazione del fumetto. In passato c'erano state persone singole che avevano validamente scritto sull'argomento, ma i loro sforzi erano rimasti isolati ed erano per lo più passati inosservati. Le cose andarono diversamente con le associazioni di appassionati la cui voce si levò sempre più alta. Ben presto si organizzarono convegni internazionali sul fumetto (il primo, tenuto in Italia a Bordighera nel 1965 fu seguito dai saloni annuali di Lucca); si allestirono importanti esposizioni artistiche (la « Bande Dessinnée et Figuration Narrative » del 1967 al Louvre e « 75 Years of Comics » al New York Cultural Center furono due pietre miliari); si istituirono musei dell'arte del fumetto (il primo, il City Museum of Cartoon Art, fu inaugurato ad Omiya in Giappone nel 1966), spuntarono un po' ovunque riviste specializzate e di professionisti (che presero il posto delle 'fanzines' amatoriali). Personalità di rilievo e culturalmente preparate emersero nel settore e produssero innumerevoli profili storici, saggi, articoli e conferenze sul fumetto.

Johnny Hart, « B.C. »
© Field Newspaper Syndicate

Shunji Sonoyama, « Gyatoruzu » © Sonoyama

Questa attività culturale generò a sua volta una maggiore coscienza critica in una parte considerevole del pubblico (soprattutto giovani ed intellettuali), trasformandoli in lettori e critici appassionati del genere in questione — e oggi si parla di fumettofili così come si parla di bibliofili. Più semplicemente, si potrebbe dire che è stato creato un 'pubblico' di lettori il cui entusiasmo ed apprezzamento critico compensano il numero non elevato, ma tuttavia in continuo aumento .

Come i loro colleghi in altri campi, i critici del fumetto assolvono a due funzioni importanti: una è la riscoperta, la rivalutazione e la conservazione del passato (l'opera e la fama artistica di Winsor McCay, Alex Raymond e Burne Hogarth, per citarne solo alcuni, sono state strappate all'oblio da questo continuo processo di rivalutazione); l'altra — forse la più importante — è l'espressione di un consapevole giudizio critico sulla produzione in corso. Anche con riferimento a quest'ultima funzione i critici sono riusciti ad indicare la strada giusta: alcuni artisti tra loro molto diversi, come J. C. Forest, Guido Crepax, Shinji Nagashima e Robert Crumb, devono il loro successo soprattutto a critici sensibili e ad un pubblico illuminato.

Mentre il fumetto come mezzo di comunicazione viene perdendo il suo potere di attrazione sulle masse (proprio come accadde in passato al cinema) a favore del più recente strumento comunicativo, la televisione, il peso di questo pubblico specializzato diventa sempre più determinante nell'evitarne spesso il fallimento sul piano economico e nel consentirne la sopravvivenza. (Se un tale pubblico non esistesse, non sarebbe stato possibile intraprendere la pubblicazione di questa enciclopedia di così vaste dimensioni.) Siamo certamente alle soglie di un'epoca nuova, caratterizzata da un pubblico più limitato ma nello stesso tempo più esigente, il che non vuol dire che non ci saranno fumetti popolari in futuro, ma che ce ne sarà un numero inferiore. Le opere che più minacciano di estinguersi sono quelle che *syndicates* ed editori hanno tenuto artificialmente in vita nella speranza di un miracolo (la fine recente di *Terry and the Pirates*, *Pogo* e *Little Orphan Annie* è, sotto questo aspetto, molto significativa).

Negli anni a venire ci sarà poco spazio per gli imitatori, per gli artisti superati e per i mestieranti. D'altra parte, la presenza di un pubblico intelligente non può che tornare a tutto vantaggio degli autori ricchi di immaginazione, di quelli veramente dotati e degli innovatori. Questi godranno di maggior libertà, potranno sperimentare più intensamente ed immettere nelle loro opere una più vasta gamma di temi e di soggetti. E di questo tutti gli appassionati del fumetto non possono che rallegrarsi .

Maurice Horn

Guido Crepax, « Valentina » © Crepax/Figure

CRONOLOGIA ESSENZIALE DEL FUMETTO MONDIALE DAL XVIII⁰ SECOLO AD OGGI.

1734:
In Inghilterra viene pubblicato *Harlot's Progress* di William Hogarth.
1735:
In Inghilterra viene pubblicato *A Rake's Progress* di William Hogarth.
1745:
In Inghilterra compare *Marriage à la mode* di William Hogarth.
1790-1815:
In Inghilterra James Gillray pubblica una serie di vignette patriottiche che esaltano le virtù britanniche e criticano i vizi della Francia repubblicana (e più tardi napoleonica).
1809:
In Inghilterra Thomas Rowlandson crea la più famosa serie di vignette *The Tour of Doctor Syntex*, con versi di William Combe.
1814:
E pubblicato in Giappone il primo volume di *Hokussi Manga*.
1815:
In Inghilterra T. Rowlandson pubblica la serie di vignette satiriche, *English Dance of Death*.
1841:
La rivista 'Punch' inizia le pubblicazioni a Londra.
1846-47:
In Svizzera le storie in immagini di Rodolphe Töpffer sono raccolte in volume col titolo di *Histoires en Estampes*.
1865:
In Germania viene pubblicato *Max und Moritz* di Wilhelm Busch.
Viene fondata negli Stati Uniti la prima vera agenzia giornalistica A.N. Kellogg News Company.
1867:
Si pubblica in Inghilterra la prima avventura di *Ally Sloper* di Charles Henry Ross.
1877:
Compare negli Stati Uniti la versione in lingua inglese del settimanale umoristico di origine tedesca, *Puck*.
1881:
Inizia la pubblicazione della rivista *The Judge*.
1883:
Viene fondata la rivista *Life*.
1889:
Viene pubblicata in Francia *La Famille Fenouillard à l'Exposition* di Christophe.
1890:
In Inghilterra iniziano la pubblicazione le riviste *Comic Cuts* e *Chips*.

James Gillray, « Tales of Wonder »

I FUMETTI NEL MONDO

Richard Outcault, « The Yellow Kid »

1893:
Il *New York Recorder* pubblica la prima pagina a colori una settimana in anticipo sul *New York World.*
Inizia sul *San Francisco Examiner* la pubblicazione di *Little Bears* di James Swinnerton come riempitivo.
1895:
Il personaggio di R.F. Outcault, *The Yellow Kid* fa la sua prima comparsa sul *World.*
1896:
È definitivamente fissata la periodicità settimanale di *The Yellow Kid.*
In Inghilterra Tom Browne crea *Weary Willie and Tired Tim.*
1897:
Outcault lascia il *World* per il *Journal*. Inizia le pubblicazioni "The American Humourist", il supplemento domenicale a colori del *Journal* (nel primo numero compaiono *The Yellow Kid* di Outcault e *The Katzeijammer Kid* di Rudolph Dik).
1900:
Carl "Bunny" Schultze crea *Foxy Grandpa* per il *New York Herald*. Vede la luce *Happy Hooligan* di Opper.
1902:
R.F .Outcault inizia *Buster Brown* sul *New York Herald.*
Inizia in Inghilterra *Casey Court* di J.S. Baker.
È pubblicato in Francia il periodico *Le Jeudi de la Jeunesse.*
Compare il primo fumetto svedese, *Mannen som gör vad som feller honom in* ("L'uomo che fa qualsiasi cosa gli passi per la mente"), di Oskar Anderson (O.A.).
1903:
La striscia capovolgibile di Gustav Verbeck, *The Upside Downs* ("I sottosopra") vede la luce sull'*Herald.*
Inizia sul *Chicago American* la striscia giornaliera *A. Piker Clerk* di Clare Briggs.
1904:
George McManus crea *The Newlweids.* Inizia sull'*Evening Telegram*, *The Dream of the Rarebit Fiend* di Silas (Winsor McCay). James Swinnerton crea *Little Jimmy.*
Vede la luce in Inghilterra *Tiger Tim* di J.S. Baker.
Viene lanciato a Parigi il settimanale a fumetti *L'Illustre* (titolo trasformato più tardi in *Le Petit Illustré*).
La prima striscia a fumetti franco-canadese, *Le Père Ladébauche* di J. Charlebois compare sul giornale *La Presse.*
Compare sul giornalino *Novellino* di Roma una tavola integrale a colori di *The Yellow Kid* comprensiva di *balloon.*
1905:
Winsor McCay crea *Little Nemo in Slumberland* per l'*Herald*. G. Verbeck inizia *The Terrors of the Tiny Tads.*
Vede la luce in Francia *Bécassine* di Pinchen e Caumery.
In Brasile viene lanciato il periodico a fumetti *O Tico Tico.*
In Giappone è fondato il *Tokyo Puck.*
1906:
C.W. Kahles crea *Hairbreadth Harry.* Il tedesco Lyonel Feininger produce per il *Chicago Tribune The Kin-der Kids* e *Wee Willie Winkie's World.*
1907:
La prima striscia giornaliera di successo *Mr. A Mutt* (più tardi cambiata in *Mutt and Jeff*) di H.C. "Budd" Fished compare sul *San Francisco Chronicle.*

C.W. Kahles, « Hairbreadth Harry »

CRONOLOGIA ESSENZIALE

Frank King, « Gasoline Alley » © *Chicago Tribune-New York News Syndicate.*

1908:
Viene fondato a Parigi il settimanale a fumetti *L'Epatant*; sul N. 9 vede la luce *La Bande des Pieds-Nickelés* di Louis Forton.
In Inghilterra inizia *Billy Bunter* di Frank Richards.
In Italia viene fondato il *Corriere dei Piccoli*; sul N. 1 compare *Bilbolbul* di Attilio Mussino.

1909:
In Francia Jo Valle e André Vallet creano *L'Espiègle Lili.*

1910:
Harry Hershfield crea *Desperate Desmond*. Fa la sua prima apparizione *The Dingbat Family* di Goerge Harriman.
In Italia vede la luce *Quadratino* di Antonio Rubino.

1911:
Sidney Smith crea *Old Doc Yak.*

1912:
William Randolph Hearst fonda l'agenzia International Feature Service.
Rudolph Dirks abbandona il *Journal*; Hearst intenta una causa contro Dirks per impedirgli di disegnare *The Katzenjammer Kids* per il *World.*
Polly and Her Pals di Cliff Sterret inizia la pubblicazione col titolo *Positive Polly.*

1913:
George McManus crea la sua striscia più celebre, *Bringing Up Father* ("Arcibaldo e Petronilla"). Fa la sua comparsa come striscia regolare *Krazy Kat* di George Herriman.

1914:
La causa tra Hearst e Dirks viene risolta in appello: *The Katzenjammer Kids* rimangono al *Journal* (disegnati da H.H. Knerr) mentre a Dirks è riconosciuto il diritto di continuare a disegnare i suoi personaggi per il *World* sotto il titolo di *Hans and Fritz* (cambiato in *The Captain and the Kids* durante la prima guerra mondiale). Harry Hershfield inizia *Abie the Agent.*

1915:
Fontaine Fox produce regolarmente *Toonerville Folks.* Rube Goldberg crea *Boob McNutt.* Compare *Freckles and His Friends* di Merrill Blesser. Moses Koenigsberg costituisce il King Feature Syndacate fondendo l'International Feature Service con altre partecipazioni finanziarie di Hearst in campo giornalistico.
La prima striscia quotidiana inglese, *Teddy Tail* di Charles Folkard, compare sul *Daily Mail.*

1916:
Inizia in Argentina *El Negro Raul* di Arturo Lanteri.

1917:
Sidney Smith inizia *The Gumps.*
In Italia Sto (Sergio Tofano) crea *Il Signor Bonaventura.*

1918:
Frank King inizia *Gasoline Alley.*
In Giappone viene fondata da Rakuten Kitazawa la prima associazione professionale di disegnatori a fumetti, la "Manga Kourakukai".

1919:
Billy DeBeck crea *Barney Google.* E.C. Segar inizia *Thimble Theater.*
Carl Ed produce *Harold Teen.*
In Inghilterra Bertram Lamb e A.B. Payne creano *Pip, Squeak and Wilfred.*
In Australia Stanley Cross inizia *The Potts* (titolo originale *You and Me*).

Sto (Sergio Tofano), « Il Signor Bonaventura » © *Corriere dei Piccoli.*

James Brancks, « Ginger Meggs » © Australian Consolidated Press Ltd.

1920:

Martin Branner crea *Winnie Winkle*.
In Inghilterra nasce *Rupert* di Mary Tourtel.
In Svezia Oscar Jacobson inizia *Adamson*
Esce a Milano, edito dalla casa editrice socialista 'Avanti', il periodico *Cuore* che può essere considerato il primo giornalino italiano per ragazzi politicamente impegnato.

1921:

Ed Wheelen crea *Minute Movies*. Russ Westaver inizia *Tillie the Toiler*.
Nasce *Out of our Way* di J.R. Williams.
In Canada compare *Birdseye Center* (col titolo di *Life's Little Comedies*) di James Frise.
Sul *London Daily Sketch* John Millar Watt presenta *Pop*.
La prima striscia giornaliera olandese di successo, *Bulletje en Bonestaak* di G.A. Van Raemdonck, compare sul *Het Volk* (preceduta di alcuni mesi dall'effimera *Yoebje en Achmed*).
In Australia James Banks crea *Ginger Meggs* (originariamente *Us Fellers*).
In Messico Salvador Pruneda produce la striscia giornaliera *Don Catarino*.

1922:

Walter Berndt crea *Smitty*.
In Argentina Arturo Lanterni crea *Don Pancho Talero*.
In Australia Syd Nicholls crea *Fatty Finn*.

1923:

Felix the Cat di Pat Sullivan viene distribuito a mezzo agenzia sotto forma di striscia a fumetti per quotidiani. Sol Hess inizia *The Nebs* disegnato da W.A. Carlson, Frank Willard crea *Moon Mullins*. Ad Carter produce *Just Kids*.
In Giappone nasce *Nonkina Tousan* di Yutaka Aso.
Esce a Milano il *Giornale dei Balilla* d'ispirazione fascista.

1924:

Harold Gray crea *Little Orphan Annie*. Inizia *Wash Tubbs* di Roy Crane.
Edgar Martin crea *Boots and Her Buddies*.
In Francia nasce *Bibi Fricotin* di Louis Forton.
Nonkina Tousan diventa la prima striscia giornaliera originale del Giappone.

1925:

Charles Plumb e Bill Conselman iniziano *Ella Cinders*.
In Francia Alain Saint-Ogan crea *Zig et Puce*.
In Finlandia Ola Fogelberg inizia *Pekka Puupas*.
Compare la più duratura striscia australiana, *Bib and Bub* di May Gibbs.

1926:

In Messico Jesus Acosta Cabrera crea *Chupamirto*.

1927:

Frank Godwin crea *Connie*.

1928:

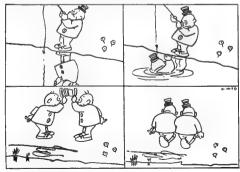
Nasce *Tim Tyler's Luck* ("Cino e Franco") di Lyman Young. Hal Forrest e Clen Chaffin presentano *Tailspin Tommy*. Ham Fisher inizia *Joe Palooka*. *Skippy* di Percy Crosby è distribuito ai giornali dall'agenzia King Features.
In Spagna K-Hito (Riccardo Garcia Lopez) crea *Macaco*.

1929:

Con *Buck Rogers* di P. Nowlan e R. Calkins e con *Tarzan* di Harold Foster la striscia avventurosa si inserisce definitivamente nella sezione a fumetti dei giornali. *Popeye* fa la sua comparsa in *Thimble Theater* di Segar. Si afferma *Napoleon* di Clifford McBride.
In Belgio Hergé (Georges Rémi) crea *Tintin*.
In Italia nasce *Sor Pampurio* di Carlo Bisi.
Nelle Filippine appare *Kenkoy* di Tony Velasquez.

E.C. Segar, « Popeye » (Braccio di Ferro) © King Features Syndicate.

1930:
Mickey Mouse (Topolino) di Walt Disney, disegnato da Ub Iwerks, viene distribuito a mezzo agenzia come striscia giornaliera. Chic Young crea *Blondie*.
In Giappone compare *Spedd Taro* di Sako Shushido.
1931:
Chester Gould crea *Dick Tracy*.
In Argentina inizia come striscia indipendente *Patoruzu* di Dante Quinterno.
In Giappone nasce *Norakuro* di Suihou Tagawa.
1932:
Martha Orr crea *Apple Mary* (trasformato più tardi in *Mary Worth*). *Pete the Trump* di C.D. Russel viene distribuito negli USA a mezzo agenzia.
Norman Pett inizia *Jane's Journal* (più tardi *Jane*) per il *London Daily Mirror*.
In Polonia Makusynski e Walentinowicz creano *Fiki-Miki*.
In Svizzera appare *Globi* di J.K. Schiele e Robert Lips
In Svizzera inizia *91 Karlsson* di Rudolph Petersson.
Il quotidiano *La Gazzetta del Popolo* di Torino inaugura, prima in Italia, una sezione illustrata per ragazzi di 4 pagine di cui 2 a colori.
Lotario Vecchi lancia, a Milano il settimanale *Jumbo* che può considerarsi il primo vero esempio italiano di giornalino a fumetti.
1933:
Funnies On Parade è publicato a fini pubblicitari dalla ditta Procter and Gamble. Zack Mosley inizia *Smilin' Jack* (originariamente *On the Wing*) William Ritt e Clarence Gray creano *Brick Bradford*. Milton Caniff inizia *Dickie Dare*. Nasce *Alley Oop* di V.T. Hamlin.
1934:
Anno eccezionale per la striscia a fumetti americana. Vedono la luce *Flash Gordon* e *Jungle Jim* entrambi di Alex Raymond, *Secret Agent X-9* di A. Raymond e Dashiell Hammett, *Mandrake The Magician* di Lee Falk e Phil Davis, *Li'l Abner* di All Capp, *Terry and the Pirates* di Milton Caniff, *Red Barry* di Will Gould, *Don Winslow* di F. Martinek e L. Beroth. Noel Sickles rileva *Scorchy Smith* (creato nel 1930). *Little King* di Otto Soglow viene distribuito a mezzo agenzia.
A. Daix crea la prima striscia giornaliera francese, *Le Professeur Nimbus*.
In Germania Erich Ohser (E.O. Plauen) inizia *Vater und Sohn*.
Gajo crea *Tanku Tankuro* la prima striscia giapponese con un super-eroe.
A Milano viene pubblicato *l'Audace* dei F.lli Del Duca.
L'editore fiorentino Nerbini edita l'*Avventuroso*.
1935:
Vede la luce *King of the Royal Mounted* (Audax) di Allen Dean su testi di Zane Grey.
Ralph Fuller crea *Oaky Doaks*. Pubblicazione dell'albo *New Fun*. Bob Moore e Carl Pfeufer creano *Don Dixon*. Bill Holmen inizia *Smokey Stover*.
In Spagna nasce *Cuto* di Jesús Blasco.
In Argentina Luis Palacio crea *Don Fulgencio*.
I F.lli Del Duca lanciano l'*Intrepido*.
Mondadori rileva *Topolino* trasformandolo radicalmente.

Martha Orr, « Apple Mary »
© Publishers Syndicate.

K-Hito (Riccardo Garcia López), « Macaco » © K-Hito.

Will Eisner, « The Spirit » © Will Eisner.

1936:

Lee Falk crea *The Phantom* (L'Uomo Mascherato) con disegni di Ray Moore. Ted McCall e C.R. Snelgrove producono *Robin Hood and Company* per il *Toronto Telegram.*
In Giappone inizia *Edokko Ken-chan* (poi trasformato in *Fuku-chan*) di Riyuichi Yokoyama.
Viene instituito presso il Ministero della Cultura Popolare un ufficio di controllo della stampa per ragazzi.
Viene pubblicato a Roma il giornalino *Argento Vivo*, primo esempio di giornale avventuroso a fumetti che presenta esclusivamente materiale di autori italiani.

1937:

Harold Foster crea *Prince Valiant*. Burne Hogarth rileva la tavola domenicale di *Tarzan*. Viene lanciato l'albo a fumetti *Detective Comics.*
In Inghilterra Jack Monk inizia *Buck Ryan.*
In Francia René Pellos crea *Futuropolis.*
In Italia Rino Albertarelli crea *Kit Carson*. Cesare Zavattini, Federico Pedrocchi e Giovanni Scolari presentano *Saturno contro la Terra.*
Viene lanciato a Roma *Il Vittorioso.*
In Jugoslavia viene publicato *Stari Macak* di Andrija Maurovic.
In Danimarca appare *Ferd'nand* di H. Dahl Mikkelsen.
In Messico Gabriel Varge crea *La Familia Burron.*
In Australia Reg Hicks crea *Larry Steele.*

1938:

Nasce *Red Ryder* di Fred Harman. *The Lone Ranger* di Fran Striker viene adattato per il fumetto da Ed Kressy. Al Andriola inizia *Charlie Chan*. *Superman* di Jerry Siegel e Joe Shuster compare in *Action Comics.*
Vernon Greene inizia *The Shadow* come striscia giornaliera.
In Belgio viene prodotto il settimanale a fumetti *Spirou.*
Mussolini vieta la diffusione in Italia di tutti i fumetti americani (eccetto *Topolino*). Federico Pedrocchi e Walter Molino creano *Virus*, Carlo Cossio e Mino della Casa creano *Dick Fulmine.*
In Inghilterra Bernard Graddon inizia *Just Jake.*

1939:

Batman di Bob Kane e Bill Finger compare in *Detective Comics*. Carl Burgos crea *The Human Torch*. Bill Everett produce *Sub-Mariner* per *Marvel Mystery.* Barlog crea *Die Fünf Schreickensteiner* per il *Berliner Illustrierte.*

1940:

Nasce *Brenda Starr* di Dale Messick. Will Eisner crea *The Spirit*. *The Black Condor* di Lou Fine compare su *Crack Comics*. Bill Parker e C. Beck creano *Captain Marvel*. Gardner Fox e Harry Lampert iniziano *The Flash.*
In Australia Alex Gurney crea *Bluey and Curley* e Stan Cross inizia *Wally and the Major.*

1941:

Nasce *Gordo* di Gus Arriola. Payne e Wexler iniziano *Vic Jordan*. Joe Simon crea *Captain America* disegnato da Jack Kirby. *Wonder Woman* di Marston e H.G. Peter compare in *All-Star Comics*. Jack Cole crea *Plastic Man* per *Police Comics*. Bob Montano inizia *Archie*. Mort Weisinger e George Papp creano *Green Arrow.*
In Spagna Jesús Blasco crea *Anita Diminuta.*

Fred Harman, « Red Ryder » © Nea Service.

CRONOLOGIA ESSENZIALE

1942:
Nasce *The Sad Sack* di Georges Baker. Crockett Johnson inizia *Barnaby*. Dave Breger propone *G.I. Joe* (inizialmente *Private Breger*) su *Yank*. Charles Biro e Bob Wood iniziano *Crimebuster*. Carl Barks comincia la sua collaborazione con Disney disegnando *Donald Duck* (Paperino).

1943:
Milton Caniff crea *Male Call* per la Camp Newspapers. Roy Crane crea *Buzz Sawyer* mentre il suo assistente Leslie Turner rileva *Captain Easy*.
Al Andriola inizia *Kerry Drake*. su *Animal Comics* compare *Pogo* di Walt Kelly.
In Inghilterra Steve Dowling inizia *Garth*.

1944:
Frank Robbins crea *Johnny Hazard*.
In Francia fa la sua apparizione il fumetto clandestino *Les Trois Mosquetaires du Maquis* di Marijac.

1945:
Burne Hogarth crea *Drago*. Ray Bailey inizia *Bruce Gentry*.
In Francia Raymond Poivet e Roger Lécureux creano *Les Pionniers de l'Espérance*.
Willy Vandersteen inizia in Belgio *Rikki en Wiske* (più tardi modificato in *Suske en Wisek*, in francese *Bob et Bobette*).
A Roma compare *Robinson*, "il primo tentativo di aprire un dialogo dignitoso e serio con gli adulti nel campo del fumetto".
Compare a Venezia *L'Asso di Picche*, espressione di un gruppo di giovani promettenti disegnatori, tra cui Hugo Pratt e Dino Battaglia.

1946:
Alex Raymond crea *Rip Kirby*. Fondazione della National Cartoonist Society; Rube Goldberg ne è il primo presidente.
In Francia Claude Arnal inizia *Placide et Muzo* e Pierre Liquois realizza *Guèrre à la Terre*.
In Belgio Morris crea *Lucky Luke*. Inizia le pubblicazioni il periodico a fumetti *Tintin* (sul N. 1 compaiono *Blake et Mortimer* di E.P. Jacob e *Corentin* di Paul Cuvelier).
In Spagna inizia *El Coyote* di José Mallorqui e Francisco Batet.

1947:
Milton Caniff crea *Steve Canyon* e passa *Terry* a George Wunder. Coulton Waugh pubblica il volume *The Comics* che costituisce il primo ampio studio critico sul fumetto americano.
In Belgio V. Hubinon e J.M. Charlier creano *Buck Danny*.
In Giappone Fukijiro Yokoi inizia *Fushigira*.

1948:
Pogo di Walt Kelly viene pubblicato come striscia giornaliera sul *New York Star*.
Frank Godwin crea *Rusty Riley*. Compare *Rex Morgan M.D.*
In Belgio nasce *Alix l'intrépide* di Jacques Martin.
In Giappone Soji Yamakawa crea *Shonen Oja*.
Gianluigi Bonelli crea *Tex* disegnato da Aurelio Galeppini.

1949:
In Inghilterra Trog (Wally Fawkes) crea *Rufus* (ribattezzato in seguito *Flook*).
Vede la luce *Il Pioniere*, primo esempio in Italia di vero e proprio giornale a fumetti impiegato a scopo d'educazione civile e di persuasione politica.

Alex Raymond, « Flash Gordon » © King Features Syndicate.

Raymond Poïvet, « Les Pionniers de l'Espérance » © Editions Vaillant.

I FUMETTI NEL MONDO

1950:
Compaiono i *Peanuts* di Charles Schulz. Mort Walker crea *Beetle Bailey*.
La E.C. Comics lancia un nuovo tipo di fumetto dell'orrore.
In Inghilterra inizia le pubblicazioni il settimanale a fumetti *Eagle* (sul primo numero compare *Dan Dare* di Frank Hampson.
1951:
Rod Reed e José-Luis Salinas iniziano *The Cisco Kid*. Con un intervallo di pochi giorni (12 marzo e 17 marzo), Hank Ketcham negli Stati Uniti e David Law in Inghilterra creano ciascuno una striscia (avente bambini per protagonisti) che porta lo stesso nome *Dennis the Menace*.
In Giappone nasce *Tetsuwan-Atom* di Osamu Tezuka.
1952:
N. Dallis e Dan Heilman creano *Judge Parker*. La rivista *Mad* inizia le pubblicazioni.
In Giappone Eiichi Fukui crea *Igaguri-kun*.
1953:
In Belgio Raymond Macherot chea *Chlorophylle*.
In Germania Roland Kohlsaat inizia *Jimmy des Gummipferd*.
1954:
Mort Walker e Dick Browne creano *Hi and Lois*. Il dott. Frederic Wertham pubblica in aprile un volume, *Seduction of the Innocent*, che attacca violentemente i fumetti; in ottobre per reazione viene fondata la Comics Code Authority.
In Inghilterra Sidney Jordan crea *Jeff Hawke*.
In Giappone nasce *Akado Suzunosuke* di Eiichi Fukui.
1955:
Gus Edson e Irwin Hasen creano *Dondi*.
Max l'Explorateur di Bara inizia a comparire sul quotidiano parigino *France-Soir*.
1957:
Leonard Starr crea *On Stage*. Mel Lazarus inizia *Miss Peach*.
In Inghilterra Reg Smythe crea *Andy Capp*.
In Belgio André Franquin inizia *Gaston Lagaffe*.
In Italia Benito Jacovitti crea *Cocco Bill*.

Max Bunker e Magnus, « Satanik »
© Max Bunker.

1958:
Johnny Hart crea *B.C.*. John Dirks rileva dal padre Rudolph *The Captain and the Kids*. *Feiffer* inizia ad essere distribuito su scala nazionale a mezzo agenzia. Stan Lynde crea *Rick O'Shay*. Frank O'Neal crea *Short Ribbes*. Irving Phillips inizia *The Strange World of Mr. Mum*.
1959:
La casa editrice Simon and Schuster pubblica il volume di Stephen Becker, *Comic Art in America*.
Inizia le pubblicazioni il settimanale a fumetti francese *Pilote* (sul N. 1 compaiono *Asterix* di René Goscinny e Albert Uderzo e *Michel Tanguy* di I.M. Charlier e Uderzo).
In Giappone Sanpei Shirato crea *Ninja Bugeicho*.
In Australia John Dixon inizia *Air Hawk and the Flyng Doctors*.
1960:
Les Schtroumpfs di Peyo compaiono regolarmente su *Spirou*.

Tourret e Butterworth, « Tiffany Jones »
© Associated Newspaper.

1961:
Stan Lee crea *The Fantastic Four* (I Fantastici Quattro) disegnati da Jack Kirby
N. Dallis e Alex Kotzky iniziano *Apartment 3-G*.
In Messico Pedro Zapiain e José Suarez Lozano producono *Alma Grande*.
Viene pubblicato per i tipi di Mondadori il volumetto di Carlo della Corte *I Fumetti* che costituisce la prima storia sui fumetti comparsa in Italia.
1962:
Sulla rivista *Playboy* compare *Little Annie Fanny* di Harvey Kurtzman e Will Elder. Stan Lee crea *Spiderman* (L'Uomo Ragno) con disegni di Steve Ditko e *Thor* disegnato da Jack Kirby.
In Inghilterra Frank Dickens inizia *Bristow*.
In Francia viene fondato il club des Bandes Dessinées Marcel Gotlib inizia *Gai Luron* (originariamente chiamato *Nanar et Jujube*) J.C. Forest crea *Barbarella*.
In Italia le sorelle Angela e Luciana Giussani creano *Diabolik*.
1963:
In Inghilterra Peter O'Donnel e James Holdaway creano *Modesty Blaise*.
Alex Graham inizia *Fred Basset*
In Francia Greg crea *Achille Talon*; Charlier e Gir (Jean Giraud) creano *Fort Navajo* (più tardi ribattezzato *Lieutenent Blueberry*).
Nelle Filippine Alfredo Alcala inizia *Voltar*.
1964:
Johnny Hart e Brant Parker creano *The Wizard of Id*.

Hart e Parker, « Wizard of Id »
© Field Newspaper Syndicate.

In Inghilterra Pat Tourret e Jean Butterworth iniziano *Tiffany Jones*.
In Francia viene fondata la SOCERLID (Societé Civile d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées): Pierre Couperie e Maurice Horn figurano tra i fondatori.
In Italia Max Bunker crea *Kriminal* e *Satanik*
In Argentina Quino (Joaquin Lavado) crea *Mafalda*.

1965:
Morrie Turner inizia *Wee Pals*. Jack Kirby produce per *Strange Tales Nick Fury, Agent of SHIELD*. Viene stampato per la prima colta *Fritz the Cat* di Robert Crumb.
In Italia si tiene a Bordighera il primo Salone Internazionale dei Comics. Il mensile *Linus* diretto da Giovanni Gandini inizia le pubblicazioni a Milano; nelle sue pagine compare *Neutron* (successivamente intitolato *Valentina*) di Crepax.

1966:
In Belgio François Craenhals crea *Chevalier Ardent* ed il duo Greg-Hermann *Bernard Prince*
In Giappone ad Omiya viene inaugurato The City Museum of Cartoon Art.
A Pechino è pubblicata la prima versione di *The Red Detachment of Women* ("Il distaccamento rosso femminile"), il più celebre albo a fumetti cinese.
Il 2° Salone Internazionale dei Comics si sposta a Lucca.

1967:
Gordon Bess inizia *Redeye*. Compare *Zap Comics*. Gilbert Shelton crea *The fabulous Furry Freak Brothers*. Nasce *Mr. Natural* di Robert Crumb. A San Francisco Bill Blackbeard fonda The Academy of Comic Art.
Il Musée des Arts Décoratifs (Palazzo del Louvre) ospita un'esauriente mostra dell'arte del fumetto intitolato "Bande Dessinée et Figuration Narrative" organizzata dalla SOCERLID. *Lone Sloane* di Philippe Druillet viene pubblicato in Volume. Fred crea *Philémon*.
In Italia inizia le pubblicazioni il mensile a fumetti *Eureka*, diretto da Luciano Secchi.
In Giappone Osamu Tezuka crea *Hi no Tori*.
Viene pubblicata sulla rivista *Sgt. Kirk*, *Una ballata del Mare Salato* di Hugo Pratt in cui compare per la prima volta il personaggio di Corto Maltese.

1968:
Viene pubblicata negli Stati Uniti la versione inglese del volume-catalogo *Bande Dessinée et Figuration Narrative. A History of the Comic Strip* di Pierre Couperie e Maurice Horn. Allen Saunders e Al McWilliams iniziano *Dateline: Danger*. Howard Post crea *The Dropouts*.
In Italia compare la prima striscia a fumetti di successo: *Sturmtruppen* di Bonvi (Franco Bonvicini).
In Argentina viene inaugurata a Buenos Aires la mostra "La Historieta Mundial". Max Bunker crea *Maxmagnus*.

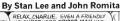
1969:
La Chelsea House Publisher di New York pubblica il volume antologico *The Collected Works of Buck Rogers in the 25th Century*.
In Giappone Takao Saito crea *Golgo 13*.
In Italia Max Bunker crea *Alan Ford*

1970:
Russel Myers crea *Broom Hilda*. *Doonesbury* di Garry Trudeau viene distribuito a mezzo agenzia. Jim Lawrence e Jorge Longaron producono *Friday Foster*. La Marvel Comics inizia la versione in albi a fumetti di *Conan*.
Hugo Pratt crea *Corto Maltese* per il settimanale a fumetti francese *Pif*.
L'Editoriale Corno lancia in Italia i super-eroi Marvel, *Uomo Ragno* e *Devil*.
Il salone Internazionale dell'Umorismo di Bordighera inserisce per la prima volta una menzione ai fumetti creando il premio "Humour Comics".

1971:
Maurice Horn organizza la mostra "75 years of the Comics" (75 anni di fumetto) al New York Cultural Center, la prima mostra di fumetti ad essere ospitata in un importante museo statunitense.
In Inghilterra Denis Gifford publica il volume *Stop Me! The british Newspaper Strip*.

1972:
Compare la versione inglese del volume tedesco *Comics: Anatomy of a Mass Medium* di Reinhold Reitberger e Wolfgang Fuchs.
In Germania inizia le pubblicazioni il settimanale a fumetti *Zack*.
In Italia appaiono *I Fantastici Quattro* e *Thor* sulla scia del successo degli altri super-eroi Marvel, editi dalla Corno.
Nel Settembre la Televisione italiana presenta per la prima volta uno spettacolo a fumetti *Gulp, fumetti in Tv*, di diversi autori italiani tra cui Jacovitti, Bozzetto, Zac sui quali emerge *Nick Carter* di Guido de Maria e Bonvi.

Stan Lee e Jack Kirby, « Thor » © Marvel Comics Group.

the AMAZING SPIDER-MAN®

Stan Lee e John Romita, « The Amazing Spiderman » © Marvel Comics Group.

1973:

Dick Browne crea *Hogar the Horrible.*

In Italia l'Editoriale Corno lancia *Capitan America* il più datato super-eroe Marvel.

1974:

Joe Brançatelli inizia la pubblicazione di *Inside Comics*, la prima rivista professionale statunitense dedicata ai fumetti. A Greenwich, nel Connecticut, si apre The Museum of Cartoon Arts.

In Giappone Tatsuhiko Yamagami crea *Gaki Deka.*

In Italia l'Editoriale Corno presenta il volume antologico *La Marvelstoria dei Super-Eroi* di Stan Lee, con accurata analisi storico-sociale di Luciano Secchi.

1975:

A Orlando in Florida si apre The Cartoon Museum.

All'Università di Montreal in Canada ha luogo il primo International Festival of Comics.

Max Bunker crea *Daniel.*

Histoire d'O di Guido Crepax viene pubblicata simultaneamente in Italia ed in Francia.

1976:

In USA per la prima volta nella storia del fumetto la Marvel e la National collaborano alla realizzazione di un albo gigante che presenta i campioni dei super-eroi, Superman, l'eroe del passato e Spiderman eroe del presente: *Superman Versus Spiderman* venduto al prezzo di 2 dollari. In Italia viene realizzato dall'Editoriale Corno.

La Fiera del Libro per ragazzi di Bologna in occasione della 13ª edizione inaugura una sezione dedicata al libro a fumetti.

Per la prima volta in Italia un film ispirato ad un fumetto ottiene un enorme successo, si tratta di *Sturmtruppen* di Bonvi.

Jack Kirby, ritornato alla Marvel dopo quattro anni di assenza, realizza *2001 A Space Odyssey* (Odissea nello spazio) adattato dal film di Stanley Kubrick per le serie *Marvel Treasury Edition.*

1977:

Col 2 Gennaio il Register and Tribune Syndicate lancia la striscia quotidiana e la tavola settimanale di *Spiderman* (L'Uomo Ragno) su testi di Stan Lee e disegni di John Romita.

Dopo cinque anni la Televisione italiana mette in onda un secondo spettacolo dedicato ai fumetti, realizzato a colori: *Super-Gulp fumetti in Tv* curato da Guido de Maria e Giancarlo Governi, alternando cartoni animati di *Uomo Ragno* e *Fantastici Quattro* di Stan Lee con realizzazioni di autori italiani tra cui *Alan Ford* di Max Bunker, *Corto Maltese* di Hugo Pratt e *Nick Carter* di De Maria e Bonvi.

IL MONDO DEI FUMETTI

Un Riepilogo Analitico

La seguente analisi non vuole essere una teoria generale del fumetto (per la quale bisognerà attendere che venga formulata una nuova serie di principi estetici validi sia per le espressioni artistiche contemporanee che per quelle tradizionali), ma un esame della natura e della dinamica di questa forma artistica.
Il mio pensiero sull'argomento trovò la sua prima formulazione in « What is Comic Art? » (Che cos'è l'arte del fumetto?) che io scrissi come prefazione al catalogo dell'esposizione organizzata nel 1971 dal New York Cultural Center: « 75 Years of the Comics » (75 anni di fumetto). A sua volta quella prefazione costituì la base di una serie di conferenze su « Language and Structure of the Comics » (Linguaggio e struttura del fumetto) che ho cominciato a tenere a partire dal 1973 in università nordamericane ed europee.
Il catalogo del New York Cultural Center è esaurito da qualche anno (e lo stesso New York Cultural Center non esiste più dal 1975), ma da allora diversi scrittori hanno fatto propri i miei giudizi critici in pubblicazioni apparse un po' dovunque: da Montreal (Québec, Canada) a Buenos Aires, da Richmond (Virginia, U.S.A.) a Roma. Come tutti sanno, l'imitazione è la manifestazione più sincera dell'adulazione ed io mi sento lusingato nel vedere che le mie idee hanno avuto un'eco così vasta. Ritengo tuttavia che ogni visione personale, come complesso unitario di idee, abbia la sua migliore formulazione nelle parole originali dell'autore, così da consentire al lettore di formarsi un giudizio critico e di valutare la validità di tali idee nella piena consapevolezza della loro esatta espressione.
È perciò in uno spirito di libera ricerca che presento questo saggio in cui ho raccolto le mie considerazioni più recenti su un argomento al quale ho dedicato non poca riflessione, tempo ed attività.

Il fumetto: una definizione funzionale

Che cos'è l'arte del fumetto? A questa domanda è già possibile abbozzare una risposta. È stato Coulton Waugh nel suo libro anticipatore *The Comics* a proporre per la prima volta una definizione analitica che venne largamente accettata come punto di partenza per qualsiasi seria indagine sul fumetto. In sintesi, il fumetto è una forma nella quale entrano di necessità i seguenti elementi: una storia narrata mediante una sequenza di immagini, un gruppo di personaggi ricorrenti nella successione delle sequenze, e l'inclusione del dialogo e/o del testo dentro l'immagine.
Sfortunatamente, Waugh ed i suoi seguaci non compresero l'importanza della loro scoperta: non si accorsero di aver delineato gli elementi essenziali di una nuova forma artistica che richiedeva conseguentemente una diversa serie di categorie, e cercarono invece di adattare questo nuovo mezzo espressivo allo stampo di forme vecchie ed ormai consacrate. Non c'è quindi da meravigliarsi se questa

Testo e disegni complementari l'un l'altro: « Krazy Kat » © *King Features Syndicate.*

Una vignetta: Paul Robinson « Etta Kett » © King Features Syndicate.

aberrazione concettuale portò il suo autore ad una confusione estetica sempre maggiore. E questo giustifica la domanda che egli si pose a conclusione del suo voluminoso studio: « Lo sviluppo (del fumetto) sul piano artistico e letterario è un fenomeno possibile? » — un'interrogativo che, formulato alla fine di un libro di 360 pagine, lascia per lo meno perplessi.

A parte l'ingenuità di ritenere che il contenuto potesse in qualche modo svilupparsi indipendentemente dalla forma e dalla struttura (e per giunta da una struttura complessa), Waugh ed i suoi seguaci non riuscirono correlativamente a capire che la definizione descrittiva da loro stessi fornita precludeva qualsiasi sviluppo verso l'esterno e che tutte le successive evoluzioni dovevano essere riconducibili ad una forma preesistente ed autonoma. La struttura esterna del fumetto doveva dipendere da una coesione interna che non poteva essere colta da un'osservazione superficiale.

La suddetta definizione non ci rivela quindi l'essenza del fumetto così come la formula del π non ci fa conoscere la natura del cerchio. È solo uno strumento metodologico che può essere di grande utilità: dissipando buona parte della confusione semantica che circonda il fumetto, essa restringe l'ambito della ricerca e mette a fuoco il tema in modo più esatto e preciso.

Il linguaggio dei fumetti

Ad uno studioso o ad un critico che si rispetti non verrebbe mai in mente di esprimere un giudizio su un romanzo dopo averne letto alcuni paragrafi o di recensire un lavoro teatrale sulla base di una o due scene. E tuttavia questa abitudine è molto diffusa quando si critica il fumetto. La maggior parte dei critici d'arte non ha ancora accettato il legittimo ed elementare principio che un'opera fumettata deve essere giudicata nell'ambito del proprio contesto ed in base alle proprie categorie. In altri termini, una conoscenza funzionale del linguaggio dei fumetti

Una striscia. « Noel Sickel » © AP Newsfeatures.

è indispensabile per qualsiasi analisi intelligente in proposito, e poiché si tratta di una conoscenza specializzata, più di un critico che si appresta a parlare di fumetti in realtà finisce solo col rivelare la propria ignoranza.
Anche quando si sforza onestamente di esprimere un giudizio sui fumetti, il critico impreparato valuta il più delle volte il testo indipendentemente dalle immagini e viceversa, mentre la caratteristica peculiare del fumetto è proprio la fusione di questi due elementi in un tutto organico. L'espressione nel fumetto è il risultato di questa interazione tra la parola e l'immagine, è il prodotto e non la giustapposizione degli elementi che lo costituiscono. Il disegno ed il testo si rafforzano (o si invalidano) a vicenda in vari modi. Quando il testo (intreccio, situazioni, dialogo) è di buona qualità, può sostenere un disegno passabile od anche scadente; viceversa, un disegno di buona fattura può solo talvolta compensare debolezze del testo. Quando sia il disegno che il testo sono eccellenti, il risultato è un capolavoro (*Krazy Kat* di George Harriman costituisce un buon esempio); quando il disegno ed il testo sono entrambi pessimi, il risultato avvalora tutte le accuse lanciate dalla critica contro il fumetto (e, sfortunatamente, come in tutte le manifestazioni artistiche, i risultati negativi sono più frequenti di quelli positivi).
L'elemento fondamentale nel linguaggio del fumetto è la vignetta, un disegno semplice e per lo più iscritto in una cornice rettangolare o quadrata, che è separato dagli altri e nello stesso tempo in stretto rapporto con essi, al pari della parola nella frase. È questa la forma più semplice di fumetto, nel senso stretto di *gestalt*, il cui contenuto è percepito come un tutto unico. È perciò inutile cercare di giudicare la validità artistica di un fumetto dal disegno di una sola vignetta, o di un certo numero di vignette, ciascuna considerata separatamente: isolare il contenuto dell'immagine da quello narrativo è fare violenza all'essenza stessa del fumetto.
Le vignette stesse sono raggruppate, similmente alla parola nella frase, in strisce (cioè in una sequenza orizzontale di vignette) o tavole il cui formato può variare ampiamente, ma la cui principale caratteristica, rispetto alla striscia, è quella di offrire una combinazione verticale ed orizzontale di riquadri. A loro volta le strisce e le tavole si articolano, in modo più o meno complesso, in sequenze ed episodi.
Quanto alla lingua usata dai fumetti, questa è mutata dal linguaggio quotidiano e da quello dell'arte figurativa. Nel corso degli anni si è andata sviluppando tutta una serie di convenzioni, delle quali il *balloon* o nuvoletta è la più nota e la più comune, e si è inventata una schiera di nuovi segni e simboli, soprattutto sotto forma di parole rappresentate graficamente e di espressivi giochi visivi: una lampadina sta a significare, per esempio, un'idea luminosa; una nube nera sopra la testa di un personaggio, un sentimento di dolore o di disperazione; e così all'infinito.
Oggi il linguaggio dei *comics* con le sue innovazioni, i suoi simboli e le sue pittoresche forme onomatopeiche (pow, vroom, ka-boom), è ormai familiare e viene abitualmente accettato come lo è quello del cinema: entrambi hanno obbligato l'uomo occidentale a guardare in modo diverso alla realtà esterna.

Il fumetto come mezzo di comunicazione

Anche prima dell'avvento di Marshall McLuhan il fumetto veniva di solito visto in termini di comunicazione; non lo si considerava invece quasi mai come arte, attuale o potenziale. Questo modo unilaterale di guardare al fumetto non è privo di fondamento, e le organizzazioni impegnate a vendere il fumetto come prodotto hanno contribuito non poco a rafforzarlo (lo stesso atteggiamento prevalse anche nei teatri di posa cinematografici per quanto concerne il cinema e contribuì in larga misura al declino ed alla caduta di Hollywood).
Storicamente i due supporti principali del fumetto sono stati il libro ed il giornale, e ciò ha portato alla formazione di due diversi tipi di pubblico con qualche sovrapposizione tra di essi. Come erede del libro illustrato, il libro a fumetti (ed in seguito il *comic-book* o albo a fumetti) si rivolgeva soprattutto ai giovani lettori, mentre la striscia a fumetti, che era parte integrante del quotidiano, veniva di solito considerata come una forma di espressione più adatta agli adulti. La differenziazione è andata attenuandosi con gli anni, con lo sviluppo, negli Stati Uniti, di *comic-books* destinati essenzialmente agli adulti e, in Europa, di settimanali illustrati che offrono una più vasta gamma di contenuti. Uno di questi giornali si definisce, abbastanza esattamente, « il giornale dei giovani dai 7 ai 77 ».
Senza dubbio il pubblico legge i fumetti soprattutto per la loro spinta all'evasione, ma anche così è necessario distinguere tra i lettori abituali (quelli che aprono il giornale alla pagina dei fumetti per forza d'abitudine) e quelli che intenzionalmente leggono i fumetti per appagare una qualche loro particolare esigenza (artistica, nostalgica o anche di adeguamento alla moda). Questi adulti che nutrono un grande interesse per il fumetto si collocano ad entrambi i poli dello

Tre esempi di visualizzazione verbale:

H. H. Knerr: « The Katzenjammer Kids » © King Features Syndicate.

Hergé: « Tintin » © Editions Casterman.

Morris: « Lucky Luke » © Editions Dupuis.

Fumetti usati come pubblicità: Frank Godwin, « Wonders of America »

spettro educativo: sembrerebbe quasi che i meno istruiti lo apprezzino per la sua immediatezza priva di complicazioni, ed i più sofisticati lo adottino in misura sempre crescente (dapprima in Europa e poi negli Stati Uniti) per le sue caratteristiche anti-intellettuali. Se il mezzo è il messaggio, allora il messaggio del fumetto, dileggiando i canoni tradizionali dell'arte e del linguaggio colto, non può essere che sovversione. (E questa argomentazione in un modo o nell'altro è sempre stata il cavallo di battaglia dei nemici del fumetto; ora essa viene utilizzata *a contrario* dagli esponenti della contro-cultura.)
È tuttavia necessario soffermarsi un attimo sul fumetto come mezzo di comunicazione in campi specifici. Il fumetto è stato usato nel settore pubblicitario fin dai tempi di Yellow Kid, e se ne è fatto ampio uso anche come strumento di propaganda, dall'aperto patriottismo dei fumetti francesi ed inglesi durante la prima guerra mondiale a Steve Canyon e Buz Sawyer che combattono per la giusta causa nel Vietnam, ai soldati 'imperialisti' americani tartassati nei fumetti cinesi (almeno prima della visita di Nixon a Pechino).
Tra gli scopi più pacifici, il fumetto è stato impiegato sul piano dell'informazione (« Dennis-the-Menace and dirt » dall'Associazione Americana per la Conservazione del Suolo e « Cliff Merrit sets the record straight » dall'Associazione dei Ferrovieri) come valido strumento educativo. Inoltre recentemente l'università dell'Illinois ha preparato due libri di testo per l'insegnamento della nuova matematica largamente basati sul fumetto.
Se confrontato con altri *mass-media*, il fumetto non risulta uno strumento di persuasione o di informazione particolarmente efficace: non ha la capacità di coinvolgere che ha il cinema, non possiede l'autorità della parola scritta o la forza di persuasione della televisione. Che esso sia soprattutto una forma espressiva può essere uno svantaggio sul piano commerciale, ma in compenso è un aspetto che attesta l'integrità della sua forma.

La confusione intellettuale a proposito del fumetto

Come è accaduto per il cinema, così il grande successo del fumetto come mezzo di comunicazione di massa ha eclissato la sua preesistenza come forma espressiva. Esaminando la foresta, ma ignorando i singoli alberi di cui è formata, i critici hanno considerato il fumetto come un fenomeno sociologico da analizzare, negando così a *priori* la possibilità di attribuirgli qualità estetiche. E questo naturalmente è servito a nascondere l'ignoranza del sociologo circa la dinamica del processo creativo nel fumetto.
Di fatto, il fumetto è un mezzo espressivo molto più personale del cinema, della televisione od anche delle più moderne manifestazioni dell'arte e della musica. Siano gli autori più d'uno od uno solo, ogni opera è realizzata artigianalmente; e questo vale non soltanto, come si potrebbe credere, per il testo ed il disegno, ma anche per il *lettering* e per la delineazione del *balloon, e* molto spesso anche per quella dei riquadri nei quali è iscritta ogni vignetta. Anche se esistono materiali chimicamente pretrattati, gli strumenti primari del *cartoonist* sono inchiostro, penna, pennello e carta. Questo non basta naturalmente a conferire alla striscia una sua individualità, se l'artista non ha idee personali da esprimere, ma serve a dimostrare che il fumetto non è assolutamente un processo meccanico come alcuni pretendono. È vero che il fumetto è spesso il risultato di un lavoro d'*équipe*, con degli aiutanti che si occupano degli scenari, del *lettering* ed anche dell'inchiostrazione, ma non si deve dimenticare che molto spesso 'chi fa da sé fa per tre'. Certamente, i migliori autori sono quelli che meno si servono degli aiuti (Charles Schulz, per esempio, fa tutto da solo, compreso il *lettering*), conferendo perciò alle loro opere un mirabile senso unitario.

Il fumetto come arte grafica

Dal momento che la creatività artistica è presente (almeno potenzialmente) in ogni aspetto del fumetto, la tentazione di applicare a questa nuova forma i canoni dell'estetica tradizionale è molto forte: ma ancora una volta questo potrebbe generare una confusione sul piano intellettuale. Poiché i fumetti hanno tante sfaccettature (ed ognuna riflette le regole di forme artistiche diverse), essi presentano alcuni ardui problemi di carattere epistemologico che è necessario chiarire per giungere a comprendere questa forma espressiva.
Dal momento che un fumetto, qualunque esso sia, è percepito in primo luogo visivamente, si è sempre classificato il fumetto come arte grafica, collegandolo (o più esattamente, 'appiccicandolo') all'illustrazione ed alla caricatura. Esiste in effetti un rapporto diretto (di affiliazione) tra la vignetta e la striscia a fumetti, così come c'è uno stretto legame tra la storia a fumetti e l'illustrazione. Le differenze sono tuttavia evidenti: la vignetta e l'illustrazione lumeggiano un solo punto, sia

WITH RIMALI AND HIS PARTY ON THE TRAIL AGAIN TOWARD THALIA, TARZAN TOOK TO THE TREES, RANGING FAR AHEAD OF HIS COMPANIONS. SUDDENLY HE PAUSED--------

--AND PEERED DOWN AT THE TRAIL BELOW. A GREAT BEAST MOVED SILENTLY ALONG THE TRAIL..... A LION --BEAUTIFULLY MANED AND BRILLIANTLY SPOTTED.

KEEPING PACE WITH THE LION, TARZAN SOON DISCOVERED THE PREY NUMA WAS STALKING.

CONTRARY TO THE HABIT OF MOST CARNIVORE ABOUT TO MAKE A KILL, THE SPOTTED LION SPRANG TOWARD ITS PREY IN UTTER SILENCE.

ALERTLY WATCHING THE DRAMA, TARZAN LEAPED IN THE PATH OF THE CHARGING FURY.

AS NUMA RENEWED THE ATTACK, TARZAN WHEELED, AND LEAPED FOR THE GREAT BEAST'S BACK.

2-6

HOGARTH

Una tavola ben bilanciata: Burne Hogarth, « Tarzan » © ERB Inc.

Charles Schulz: « Peanuts » © United Feature Syndicate.

esso una battuta chiave o il momento culminante della narrazione, mentre nel fumetto la sequenza narrativa deve fluire con continuità.
Con ciò non si vuole sminuire le capacità artistiche necessarie a disegnare un'opera a fumetti. Le affermazioni di Karl Fortess che « l'artista della striscia a fumetti non si preoccupa di problemi artistici, di problemi di forma, di rapporti spaziali, e del movimento espressivo della linea » e che « la striscia a fumetti non è riuscita a produrre un Daumier o un Hogarth » sono completamente prive di senso. I migliori tra i disegnatori di fumetti si preoccupano moltissimo di problemi artistici, sebbene da un'angolatura diversa da quella degli artisti tradizionali. E lascio parlare a questo proposito le illustrazioni a colori contenute nel presente volume, che sono di per sé molto eloquenti. Quanto alla perfezione del disegno, il fumetto può vantare un grande numero di artisti di rilievo da Winsor McCay a Burne Hogarth, da Frank Bellamy a Guido Crepax. Tutte le correnti aritistiche hanno trovato espressione nel fumetto, ed una raccolta delle migliori opere di questo settore costituisce una sorprendente retrospettiva della storia dell'arte grafica. Sarebbe dunque perfettamente possibile valutare il fumetto esclusivamente in base ai suoi meriti artistici, così come sarebbe possibile giudicare un film solo dal punto di vista della fotografia: naturalmente questo vorrebbe dire porre delle restrizioni indebite su modi diversi di valutare il fumetto. L'immagine nel fumetto non si colloca in un punto determinato del tempo, ma piuttosto si inserisce nel flusso temporale della narrazione. È un'immagine *diffusa*, la cui proiezione nello spazio, sovrapponendosi da una vignetta all'altra, è lo specchio di una proiezione nel tempo verso il futuro e verso il passato. Poiché dunque le preoccupazioni dell'artista disegnatore di fumetti non coincidono completamente con quelle dell'artista tra-

Esempio di fumetto onomatopeico: Max Bunker e Paolo Piffarerio « Landrù » © Max Bunker

dizionale, ne consegue necessariamente che l'estetica tradizionale non può coincidere completamente con l'estetica del fumetto.

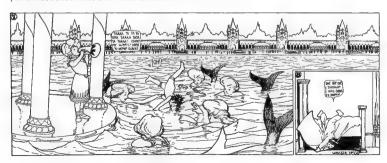
Fumetto mitologico: la leggenda di Teseo da una striscia ungherese di Istvan Endrody.

Il fumetto come letteratura narrativa

Dal punto di vista funzionale, sembrerebbe che i fumetti facessero parte di qualche manifestazione letteraria, poiché sono soprattutto concepiti per essere 'letti', come conferma la ricorrente indifferenza del pubblico verso la striscia muta o pantomimica. Alcuni critici hanno perciò cercato di collegare il fumetto con la letteratura popolare. Anche qui si possono trovare delle analogie: e certamente il tema di più d'una sequenza a fumetti trova un parallelo in forme popolari quali il racconto, la fiaba o la parabola. Harold Gray in *Little Orphan Annie*, Al Capp in *Li'l Abner* e Walt Kelly in *Pogo* mostrano una spiccata predilezione per queste forme. Ma tuttavia, com'è facilmente riscontrabile, il fumetto è l'espressione di singole personalità artistiche e per sua natura si oppone a quei processi collettivi che tanto hanno contribuito alla formazione della letteratura popolare. Gli artisti del fumetto hanno semplicemente intessuto nella struttura da loro data alla narrazione mitologie confuse e rudimentali, proprio come fanno gli artisti e gli scrittori di tutto il mondo.

La narrazione, in qualsiasi modo venga definita, costituisce l'essenza del fumetto il cui scopo è quello di raccontare una storia. Essendo diretto ad un largo pubblico, il fumetto ha fatto concorrenza — ed alla fine ha soppiantato — vecchie forme di letteratura popolare come « *dime novels* », « *pulps* » e periodici a dispense. La superiorità del fumetto nei confronti di queste forme precedenti non deriva, come si ritiene comunemente, dal fatto che esso può raccontare la storia in termini grafici, ma dal fatto che — grazie alla possibilità di rendere visivamente i dettagli e lo sfondo — esso può narrare la storia in modo più rapido o, com'è stato detto con una battuta, « fornire più eccitazione in minor tempo ».

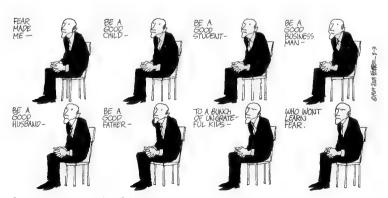
Grazie a ciò, alcuni autori hanno cercato di raccontare con i loro fumetti una storia a largo respiro — con tutto quanto questa forma narrativa comporta sul piano di un universo autonomo governato da proprie leggi, dinamiche e motivazioni. Sarebbe ingiusto paragonare questi racconti a fumetti esclusivamente al romanzo picaresco. Alcuni hanno pretese maggiori. *Little Orphan Annie* di Gray offre forse l'esempio migliore di romanzo a fumetti. Non solo riecheggia vaghe influenze di Dickens e di Hugo, ma l'ossessionante e ritmica ripetizione del tema centrale e delle sue risonanze è molto vicina alle preoccupazioni narrative dei romanzieri moderni. In *Gasoline Alley* Frank King si propone di descrivere la vita e l'atmosfera di una piccola comunità del *mid-west* americano con un atteggiamento affettuoso e sereno degno del *Wilhelm Meister* di Goethe. E si potrebbe, a buon diritto, citare altri esempi.

Se ho insistito sulle qualità letterarie presenti nel fumetto, è perché esse non sono, a differenza di quelle grafiche, riscontrabili a prima vista. Ma anche con riferimento a questo aspetto non bisogna dare per scontato che i fumetti vadano giudicati sulla base di un metro di giudizio letterario. Il fumetto è indubbiamente una forma espressiva letteraria che non può però essere ridotta esclusivamente ai puri elementi letterari a meno di sovvertirne la natura stessa.

Winsor McCay: « Little Nemo »

Il fumetto come forma drammatica

Si può dimostrare (ed in realtà è stato dimostrato) che il fumetto è un'espressione recente delle arti drammatiche; e si può affermare senza ironia che il fumetto, più di ogni altra forma letteraria del 20° secolo, si conforma alla regola aristotelica di un principio, di uno sviluppo e di una fine. Durante gli 80 anni della sua esistenza, esso ha compiuto in larga misura la stessa evoluzione che ha subito il dramma occidentale a partire dal medioevo: dopo aver iniziato con la farsa o la pantomima (*Yellow Kid*, *Katzenjammer Kids*, *Happy Hooligan*), ha assimilato gli elementi della commedia realistica e di costume (*Bringing up Father*, *Moon Mullins*) per poi passare ai temi della commedia sociale ed al melodramma (*Mary Worth*, *Steve Canyon*) ed infine al dramma ideologico (*Little Orphan Annie*). Le grandi correnti teatrali del 20° secolo hanno trovato i loro portavoce nel fumetto con artisti come George Herriman, Walt Kelly, Jules Feiffer e George Wolinski.

È questa un'argomentazione da non sottovalutare. Grazie all'uso costante del *balloon*, il dialogo ha finito per costituire la caratteristica letteraria più saliente ed evidente del fumetto. Mentre la maggior parte dei *cartoonists* usano il dialogo soprattutto come mezzo per fornire delle informazioni essenziali alla storia e per far procedere la trama, molti altri si sono resi conto della sua forza drammatica e l'hanno a tal fine abilmente impiegato. Sono ricorsi al dialogo per fissare caratteri e motivazioni (George McManus, Milton Caniff, Hergé), per creare *suspense* ed aspettative (Harold Gray, E. P. Jacobs, Milton Caniff), per rivelare i temi e le idee centrali sottesi alla loro opera (George Herriman, Walt Kelly, Charles Schulz), per stabilire il tono ed il ritmo della storia e per delineare lo scopo dell'azione. Gli esempi sono infiniti, ma convenzioni drammatiche ed espedienti teatrali sono il regno incontrastato di due artisti: George McManus e Walt Kelly, le cui opere sono sempre state più drammatiche che creative.

Nel contesto dell'azione, il *balloon* ha un ruolo ambivalente: per la funzione è un espediente drammatico, per la natura una forma grafica, offrendo così delle possibilità che i grandi *cartoonists* hanno volentieri sfruttato. Usando gli elementi grafici del *balloon* (la forma, il *lettering* e i simboli in esso espressi) con funzione letteraria, essi sono in grado di esprimere gli aspetti non verbali del linguaggio: il tono, l'altezza, il ritmo e l'accento. E, ciò che è ancora più importante, il *balloon* può trascendere il discorso, manifestando il puro pensiero (*balloon* pensato) ed anche liberarsi da tutte le limitazioni dell'espressione convenzionale. Così si può vedere la nuvoletta cambiare di forma, dissolversi lentamente od esplodere improvvisamente; venir usata come strumento, maschera, scudo ed arma d'attacco. C'è anche chi vi scorge un'analogia con l'uso simbolico del materiale scenico nel teatro moderno.

Fumetto come teatro-uomo: « Feiffer » © Jules Feiffer.

Fumetto e Cinema

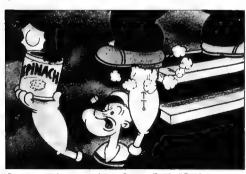
Per molte ragioni, che in parte sono già state menzionate, il fumetto è più vicino al cinema che ad ogni altra espressione artistica. Non solo sono entrambi nati circa nello stesso periodo scaturendo dalle stesse preoccupazioni artistiche e commerciali, ma entrambi hanno teso allo stesso fine: la creazione di un movimento dialettico, sia attraverso l'illusione ottica (il cinema) o la suggestione cinetica (il fumetto). Ed è bene ricordare a questo punto che molte delle tecniche che vennero poi definite 'cinematiche' ebbero origine nell'ambito del fumetto. Il montaggio era all'ordine del giorno nel fumetto molto prima che Eisenstein facesse la sua comparsa e le tecniche del taglio, dell'inquadratura e della panoramica furono impiegate da precursori come Opper, McCay e Feininger.
Quanto al 'sonoro', il fumetto ebbe tutto il tempo di sviluppare la voce dietro le quinte, la voce fuori campo e la sovrapposizione del dialogo durante i 30 anni in cui il cinema disponeva soltanto della elementare didascalia. Anche la grammatica del fumetto e del cinema erano quasi identiche: il concetto di 'inquadratura' (opposto a quello statico di 'scena') e di 'sequenza', le variazioni di angolazione e di prospettiva e la possibilità di carrellate in avanti e all'indietro sono comuni alle due forme.

Taglio cinematografico: Alex Toth, « Rude Awakening » © Warren Publications

Fumetti trasportati in cartone animato: « Mutt and Jeff » © H.C. Fisher.

Il cinema ha profondamente influito sul fumetto: non solo gli ha fornito tecniche migliori per suggerire il movimento nella trasposizione sulla carta di ciò che equivale all'illuminazione cinematografica, alla profondità di campo, agli sfondi contro luce, ecc., ma si è anche dimostrato la sua principale fonte di ispirazione. I film ad episodi (al pari delle *dime novels* e dei *pulps*) furono i precursori delle strisce a fumetti ed il loro caratteristico ritmo narrativo sincopato divenne il marchio distintivo della maggior parte delle avventure a fumetti degli anni '30.

Fumetto e Cinema di Animazione

La costante interazione tra fumetto e cinema dette ben presto il suo primo risultato: il cartone animato, una fusione tipicamente moderna di arte e tecnologia. Nel loro libro, *The Cinema as Art*, Ralph Stevenson e J. R. Debrix affermano che « la definizione ormai comunemente accettata di film d'animazione non insiste sul fatto che esso è disegnato a mano, ma che è creato inquadratura per inquadratura », il che naturalmente corrisponde del tutto al modo in cui è creato il fumetto. Questo aspetto conferma ampiamente che il cartone animato è debitore più al fumetto che al cinema.

Fumetti trasportati in cartone animato. « Popeye » (Braccio di Ferro) © King Features Syndicate.

Walt Disney e Ub Iwerks: « Mickey Mouse » (Topolino) © Walt Disney Productions.

A questo proposito si dovrebbe fare un'altra considerazione: l'animazione di disegni statici precede l'invenzione della macchina da presa di non pochi anni. Usando vignette colorate disegnate su strisce di carta (vere e proprie strisce a fumetti!) inventori come il belga Plateau con il suo fenachistiscopio e l'inglese W. G. Homer con il suo zootropio, furono in grado di animare sequenze di disegni a partire dal 1830-40.
Il più importante pioniere nel campo dell'animazione fu il francese Emile Reynaud che inventò il prassinoscopio e fu il primo a proiettare cartoni animati su uno schermo (il suo Théâtre Optique iniziò le rappresentazioni nel 1892). Nella sua opera *Animation in the Cinema* Ralph Stevenson afferma in modo inequivocabile: « Egli (Reynaud) non solo inventò una tecnica, ma iniziò un genere nuovo e fu il primo a fare del film d'animazione... un vero spettacolo ». Fu solo più tardi, attraverso gli sforzi dell'americano J. Stuart Blackton, che l'animazione si legò definitivamente (nella buona e nella cattiva sorte) al cinema.
Molti artisti del fumetto furono anche dei pionieri nel campo del film d'animazione: Winsor McCay è l'esempio di maggior rilievo, ma anche Bud Fisher e George McManus si dilettarono di animazione, e Pat Sullivan lavorò al fumetto in Australia, Inghilterra e Stati Uniti prima di occuparsi di cinema d'animazione.
I primi cartoni animati attinsero dal fumetto tecniche e motivi ispiratori ed anche molti dei suoi personaggi più popolari: *Mutt and Jeff*, *The Katzenjammer Kids*, *Krazy Kat*, *Bringing Up Father*, *Happy Hooligan* (uno dei primi tentativi di Blackton), *Les Pieds-Nickelés*, tra gli altri, furono trasposti in una serie di cartoni animati che riscossero un grande successo. Negli anni '20 tuttavia, il cartone animato cominciò con *Felix the Cat* a passare molti dei suoi personaggi alle strisce a fumetti. Ma anche negli anni '30, quando *Mickey Mouse*, *Donald Duck* ed altre creazioni disneyane invasero in massa le pagine dei fumetti, il contributo del fumetto al cinema d'animazione fu ancora rilevante (con *Little King* di O. Soglow e soprattutto con *Popeye* di E. C. Segar).
In tempi recenti gli animatori si sono dedicati sempre più alla sperimentazione ed all'astrazione, abbandonando l'estetico del cartone animato tradizionale. Privi ormai di un'importante fonte di idee nuove, gli studios commerciali si sono ovunque di nuovo rivolti al fumetto: negli Stati Uniti (*Peanuts*, *Archie*, *Spider-Man*), in Francia (*Astérix*), in Belgio (*Tintin*, *Lucky Luke*, *Les Schtroumpfs*), in Giappone (*Tetswan-Atom*, alias « Astroby »), ed in molti altri paesi. L'idillio tra striscia a fumetti e cartone animato è ancora vivo.

Alla ricerca di nuovi modelli

È ormai chiaro che il fumetto non può essere incasellato in una qualsiasi formula precostituita. Con la sua stessa presenza esso sembra eludere ogni tentativo di chiarificazione epistemologica e resistere ostinatamente alle categorie dell'estetica tradizionale. Si può ben capire il risentimento e la frustrazione del critico che scopre l'inutilità o quasi di tutte le sue precise formulette a fornire una chiara spiegazione del mezzo espressivo in questione. I fumetti si rifiutano semplicemente di essere incasellati. Una soluzione (ed è la più frequente anche se la meno chiarificatrice) è quella di porre il fumetto al bando, di liquidarlo come non-arte, non-letteratura o manifestazione priva di significato. Questo atteggiamento viene applicato anche al cinema, ma sia il fumetto che il cinema sono riusciti — con meraviglia solo degli ignoranti — a sopravvivere alla scomunica dei sedicenti difensori dell'Arte, della Verità, della Bellezza e del mantenimento dello status quo culturale.

Si tratta di una particolare forma di perversione intellettuale che cerca accanitamente di denigrare il fumetto in nome dell'arte o della letteratura, in spregio all'evidenza schiacciante che il fumetto non rientra in nessuna delle due: di fronte ad una forma che è nuova ed originale, se ne devono obiettivamente valutare i valori intrinseci. Questo non è un compito facile, certo non più facile di quanto non sia stato per il cinema. Si deve pervenire ad una conoscenza accurata del settore con lo stesso impegno che è necessario per qualsiasi altra disciplina: il giudizio aprioristico che il fumetto sia una forma espressiva inferiore e quindi degna solo di un sapere inferiore, è un ragionamento tortuoso particolarmente irritante. Solo attraverso uno studio serio ed accurato si potrà riuscire a capire le strutture fondamentali del fumetto e formulare così una conclusione critica.

Spazio e tempo nel fumetto

I problemi connessi alla rappresentazione spaziale hanno preoccupato il disegnatore di fumetti fin dalla comparsa del mezzo. Poiché il *cartoonist* ha a che fare non con una sola immagine, ma con una sequenza organica di esse, questi problemi non possono essere risolti solo grazie alla prospettiva. La semplice prospettiva conferirebbe sempre a tutte le vignette un senso di profondità uniforme, e così finirebbe con l'appiattirle, dando loro lo stesso rilievo dei fregi sulle mura delle mastaba egiziane. Alcuni artisti, specie Chester Gould, hanno saputo usare la prospettiva con buoni risultati estetici, ma nelle mani di disegnatori meno abili, essa non produce che una successione di disegni statici.
Al fine di creare un senso di profondità, altri artisti sono ricorsi agli effetti del chiaroscuro o ad una manipolazione delle proporzioni che altera sottilmente la prospettiva tradizionale ed obbliga il lettore a percepire i volumi, proprio come accade in una fotografia ben studiata. Nelle tavole domenicali (ed anche nei *comic books*) artisti di prim'ordine come Winsor McCay, Burne Hogarth o Hiroshi Hirata hanno creato la spazialità facendola emergere dalla multilinearità (orizzontale, verticale o diagonale) della composizione, espandendo o proiettando figure lungo vettori attentamente calcolati. In tal modo i disegni sembrano proprio sul punto di esplodere fuori dai riquadri.
Nel fumetto il tempo è una funzione dello spazio (e questo è ciò che più lo differenzia nei confronti del cinema): i riquadri di una striscia o di una tavola costituiscono una scansione del tempo. Così il flusso della storia, il modo cioè in cui l'autore immagina lo scorrere del tempo in una particolare sequenza, ed il flusso del tempo, il modo cioè in cui il lettore lo percepisce, raramente coincidono. Essi devono inoltre essere rapportati al tempo reale (o tempo di lettura), che può essere molto lungo (come nel caso di numerose strisce quotidiane) o molto breve (come in un *comic book*). La confusione che ne risulta aumenta il senso di irrealtà suscitato dal fumetto. E non riesce a sfuggire alla regola nemmeno un'opera come *Gasoline Alley*, che si propone di rispettare il tempo reale e nella quale i personaggi invecchiano con il lettore.
Il tempo nel fumetto non sembra avere alcuna funzione organica: tutto quello che accade, non accade necessariamente, ma per caso o fortuitamente. Il tempo è illimitato ed indeterminato, e può essere anche reversibile: spesso i personaggi ritornano indietro nel tempo di 10, 20 o più anni e iniziano nuovamente il ciclo in una diversa direzione. Il fumetto è astorico non perché rifiuti di occuparsi del suo tempo (cosa che spesso fa), ma perché il tempo esula dai suoi scopi. Nel fumetto il finalismo è quasi del tutto assente: gli avvenimenti accaduti l'anno scorso non influiscono affatto sugli avvenimenti in corso, almeno non in senso strettamente causativo. Si può dire la stessa cosa della letteratura popolare, ma le parole

Striscia con visualizzazioni oniriche: « Beetle Bailey » © King Features Syndicate.

Proiezione psicotica della realtà: Max Bunker e Giampaolo Chies, « Odisseo » © Max Bunker

Voce fuori campo: Gray Morrow e Archie Goodwin, « Backfire » © Warren Publications.

non hanno il medesimo potere suggestivo delle immagini: col porre il lettore di fronte ad una rappresentazione immediata della realtà, l'immagine riesce a coinvolgerlo maggiormente nella dinamica degli eventi. Come ha dimostrato il culto di Bogart, solo il cinema avrebbe potuto avere, sotto questo punto di vista, maggiore efficacia del fumetto, se gli attori non fossero mortali. Il fumetto è dunque l'unico strumento in grado di introdurci in un universo paradossale dove il tempo non è né consumato né abolito: l'universo dell'eterno presente.

Tematiche dei fumetti

Preoccupazioni estetiche e considerazioni di natura commerciale hanno sempre contribuito a limitare la gamma tematica del fumetto. Sul piano commerciale, i fumetti rientrano nei mezzi di comunicazione di massa, ed i loro autori devono fornire al pubblico qualcosa di immediatamente e facilmente riconoscibile. Ma nello stesso tempo l'azione deve possedere un certo grado di esemplarità, se vuole uscire dall'ambito del semplice aneddoto. Il problema di creare un ambiente che sia familiare e nello stesso tempo diverso è un destino comune a tutti i mass media che aspirano anche ad un ruolo artistico. Per rispondere alla sfida, i fu-

Guido Crepax: « La Casa Matta » © E.D.I.P.

metti possono ricorrere alla creazione di un'ontogenesi mitica, come nel caso di Superman e di molti altri super-eroi, o di un regno irreale (*Little Nemo* è l'esempio migliore), ma pochi sono i fumetti che non hanno fatto uso in un modo o nell'altro di questo espediente.

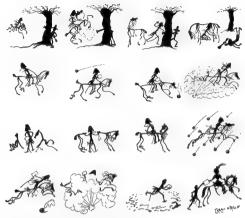
I protagonisti dei fumetti, intenzionalmente o necessariamente, risalgono alla fonte dei ricordi e delle aspirazioni collettive. Essi rappresentano delle figure emblematiche, degli archetipi che ci ricollegano agli impulsi ed alle forze primitive attraverso la notte dei tempi. E' come se i fumetti si fossero assunti il compito di incarnare tutti i nostri desideri collettivi e di offrir loro una qualche via di sbocco. E tuttavia si chiede loro nello stesso tempo di rimanere agganciati alla realtà sociale, e questa dicotomia ha spesso portato all'ambivalenza ed alla frustrazione. Ad esempio, per quanto la famiglia appaia ridicola in *Bringing Up Father*, l'idea di famiglia come istituzione non è mai posta sotto accusa. Come è stato una volta affermato in un comunicato stampa, « Jiggs non ha mai colpito Maggie e non divorzierà mai da lei. » Si può notare la stessa ambivalenza nei confronti della società. I primi fumetti erano autenticamente anarcoidi e nichilisti (*The Katzenjammer Kids* è, naturalmente, l'esempio classico), ma presto impararono a scendere al compromesso e ad accettare infine le regole dell'ordine sociale, per quanto talvolta assurde. Ma il libero spirito dei fumetti non ha potuto essere represso ed ora è rintracciabile nei cosiddetti fumetti *underground* ed in alcune creazioni moderne come *Gaki Deka*, *Sturmtruppen* o *Barry McKenzie*.

In una delle pagine più significative di *Pogo* Walt Kelly dice dei fumetti che essi sono « come un sogno... un intreccio di fantasticherie di carta... che si aprono una strada luminosa attraverso l'irrealtà, l'immaginazione e la fantasia. » Anche ad un artista intellettuale (con qualsiasi metro lo si giudichi) come Kelly, i limiti intellettuali del fumetto sono evidenti: ma questi limiti sono anche la sua forza. Per la sua stessa incapacità di sostenere a lungo qualsiasi tema elevato e di una certa importanza, esso conserva il valore dell'atemporalità rifiutandosi di diventare una delle tante esercitazioni di letteratura effimera.

Effetto di chiaroscuro. Stan Lee e Jim Steranko « Nick Fury » © Marvel Comics Group.

Stilistica

Poiché la forma e la struttura del fumetto sono forse più vincolanti per i suoi creatori che per quelli di ogni altra forma artistica, lo stile agisce come principale fattore discriminante tra gli artisti di prim'ordine e quelli di basso livello. Per fondere i due eterogenei elementi del fumetto in un tutto unico, ciascun *cartoonist* deve sviluppare un suo segno caratteristico (almeno quelli che vanno fieri della loro arte lo fanno). Emergono subito due diversi atteggiamenti: nel primo l'immagine prevale sul testo e la storia è raccontata in termini puramente narrativi e grafici (questo metodo era tradizionalmente il segno distintivo di grandi artisti come McCay e Feininger, Foster e Hogarth, ed è tuttora rintracciabile nell'opera di *cartoonists* come Hirata e Marota); nel secondo si attribuisce preminenza al testo, come accade per opere del tipo di *Little Orphan Annie*, *Li'l Abner* e *Pogo*. D'altro canto negli anni '30 è emerso un più fluido tipo di narrazione, in cui il dialogo drammatico e le tecniche filmiche sono state fuse per mantenere un equilibrio mirabile ma sottile tra gli elementi letterari e grafici del fumetto: Milton Caniff ne è stato l'esponente principale e Hugo Pratt ne è ora l'artista più abile. Conservare l'integrità di una sequenza narrativa nell'ambito di immagini o vignette contigue ma separate comporta un'altra serie di problemi. Il *cartoonist* può naturalmente costruire un esatto correlativo visivo del testo scritto, ma è ovvio che tale metodo è ridondante e dispendioso. È senz'altro preferibile far sì che il testo e l'immagine sviluppino l'azione alternativamente piuttosto che simultaneamente. Will Eisner e Milton Caniff sono maestri riconosciuti di tali tecniche: nelle loro opere il tono minore dell'espressione verbale si contrappone alla vio-

Bonvi: « Sturmtruppen » © Bonvi

Caran d'Ache: « Lettera di Napoleone a Murat »

lenta azione visiva o, al contrario, le metafore visive rendono meno pesanti i lunghi brani dialogici o i monologhi.
Anche il frazionamento della storia in vignette e sequenze è essenzialmente un problema di stile. Il disegnatore di fumetti a volte preferisce predisporre e costruire minuziosamente l'azione, come fanno Harold Gray o Chester Gould, o prendere di petto le vicende con un atteggiamento aggressivo rintracciabile soprattutto nei *comic books* e nei fumetti *underground*. Nella ricerca di effetti d'atmosfera, l'artista può scegliere l'uso di solide masse scure, la vaga delineazione dello sfondo, o invece fare ricorso agli elementi visivi proiettati con violenza in primo piano: le possibilità sono infinite. Sotto questo aspetto il colore può rivestire un ruolo importante sottolineando i punti rilevanti della narrazione; può anche servire a collegare dialetticamente i diversi riquadri di una sequenza, trasferendo lo stesso valore tonale da un'immagine all'altra.
Naturalmente i fumetti possono fare ricorso anche alla sintesi delle altre forme letterarie ed artistiche: iterazione, distorsione, amplificazione, stilizzazione, ecc. È compito dell'artista fare un uso discreto di questi ed altri espedienti ed evitare di cadere nella ridondanza e nell'eccessiva drammatizzazione: nel fumetto, come in tutte le arti, la semplicità è ricchezza.

Breve sintesi conclusiva

È destino di tutte le nuove forme artistiche essere accolte con scherno. La tragedia attica fu dichiarata sacrilega, l'opera lirica italiana fu giudicata una sconveniente cacofonia, ed il cinema definito (non molto tempo fa) « un'arte per iloti ubriachi ». Nei confronti del fumetto il disprezzo è stato più lungo e più feroce: durante la maggior parte dei suoi 80 anni di vita, il fumetto è stato ovunque sottoposto allo scherno del pubblico, alla censura ed al ridicolo.
Ora le cose sono mutate: l'informazione e l'analisi hanno preso il posto del pregiudizio e dell'ignoranza. Tuttavia il fatto che il fumetto venga sempre più accettato nel mondo della cultura comporta che esso assuma un maggiore senso di responsabilità. Ora che non sono più respinti come spregevoli fornitori di futile evasione, i *cartoonists* ed i loro editori si aspettino di essere chiamati a render conto sul piano estetico ed etico (proprio come accade ai romanzieri, editori, drammaturghi e produttori cinematografici). Alcuni si lamenteranno e rimpiangeranno i bei tempi quando i *cartoonists* potevano lavorare in una penombra rassicurante ed i *syndicates* e gli editori potevano liberamente distribuire la loro merce rallegrandosi dei lauti profitti: ma non è più possibile tornare indietro.

Maurice Horn.

IL FUMETTO IN ITALIA
Profilo Storico-critico

PROFILO STORICO-CRITICO DEL FUMETTO IN ITALIA

PREMESSA

Tracciare un bilancio storico-critico del fumetto in Italia non è impresa facile. Un bilancio che non sia semplicemente cronachistico, ma che si esprima con giudizi di valore, seppur in molti casi a livello di ipotesi di lavoro, comporta l'indicazione della data d'inizio — ancora controversa — del fumetto in Italia e la fissazione di una periodizzazione che non è sempre facile stabilire perché tendente a variare a seconda delle diverse angolature dalle quali si può osservare il fenomeno in oggetto.
Inoltre, nonostante la sua breve esistenza (breve in senso assoluto e rispetto al fumetto anglosassone), il fumetto italiano vanta ormai una tale e disperata messe di materiale iconografico da rendere arduo un esame capace di illustrarne soddisfacentemente i vari risvolti nella loro totalità. Si aggiunga che la scarsa considerazione, per non dire il disprezzo, in cui il genere è stato tenuto fino ad un recente passato ha fatto sì che non ci si premurasse di registrarne a futura memoria degli studiosi i momenti salienti e di documentarli debitamente.
Infine è tale la poliedricità del fenomeno "fumetto", passibile di svariate indagini (sociologica, psicologica, semiologica, pedagogica, letteraria, grafico-estetica, ecc.), che un'opera di sintesi risulterà sempre, necessariamente, unilaterale o almeno non del tutto completa, essendo costretta a privilegiare un aspetto o un momento rispetto agli altri.
Consapevoli di ciò, ci apprestiamo — senza alcuna pretesa di originalità — a fornirne un profilo al lettore rimandandolo per un adeguato approfondimento dei temi di maggiore interesse personale alla bibliografia sul fumetto italiano ed in parte a quella sul fumetto in generale (1).

INTRODUZIONE

Definizione e precedenti storici del fumetto in generale

1. Per una definizione funzionale.
Esiste disaccordo tra gli studiosi a proposito della natura del fumetto. Per alcuni esso è qualsiasi racconto per immagini che contenga o meno la "nuvoletta" o *balloon*; per altri sono fumetti solo quelle narrazioni figurate nelle quali è presente il *balloon*.
Personalmente riteniamo che una definizione funzionale, intesa a non imbrigliare in canoni sacrali un determinato genere espressivo, non possa non tener conto dell'eziologia dello stesso. Perciò anche il fumetto andrà esaminato in una prospettiva storica rivolta sì al passato ma aperta al contempo verso il futuro e quindi pronta a captare le eventuali evoluzioni di un mezzo che si è espresso con le più svariate tecniche grafiche e con risultati talora assai dissimili. Ciò non esclude uno sforzo teso ad enucleare le caratteristiche fondamentali mediante le quali il fumetto ha finora trovato le sue più vistose manifestazioni.
Accettiamo quindi di buon grado la più ampia definizione che sia stata finora data del fumetto come « struttura narrativa formata dalla sequenza progressiva di pittogrammi, in cui possono inserirsi elementi di scrittura fonetica » (1). A prima vista il rischio di tale definizione è che finisca per essere onnicomprensiva al punto da inglobare qualsiasi manifestazione illustrata costituita da una sequenza di immagini. Ma un esame attento del termine "struttura narrativa", impiegato nella definizione, elimina ogni equivoco. Con esso s'intende sottolineare che le immagini devono essere tra loro concatenate nel tempo e costituire un'analisi piuttosto dettagliata dell'azione in modo tale da sfociare in una narrazione che risulti comprensibile al lettore (2). Inevitabili rotture od ellissi del racconto sono necessariamente presenti in questa struttura narrativa poiché il *continuum* del movimento è estraneo al fumetto composto di successive immagini statiche racchiuse nelle vignette. Qualora, tuttavia, manchi una concatenazione delle immagini tale da rendere comprensibile al lettore, almeno per grandi linee, lo svolgimento dell'azione narrata, ci troveremmo di fronte a delle semplici illustrazioni e non ad un fumetto.
I criteri di "concatenazione" ed "intellegibilità" sono relativi e non assoluti ma, proprio perché desideriamo essere alieni da un atteggiamento categorico, ci paiono validi. Ne consegue, per esemplificare, che « una battaglia di Waterloo in 8 immagini o una vita di Alessandro in 10 riquadri di arazzo farebbe senz'altro parte dell'arte narrativa figurata, ma costituirebbe solo un insieme di *illustrazioni*, le

illustrazioni di un testo che si suppone conosciuto dallo spettatore. Non si tratterebbe assolutamente di "protofumetti". Questo è altresì il caso della maggior parte della pittura vascolare greca » (3).
Questa citazione e la precedente definizione ci permettono di rispondere all'interrogativo se possono essere considerati "fumetti" — o come qualcuno ha voluto precisare "protofumetti" — quelle manifestazioni grafico-pittoriche che si presentano numerose nella storia delle varie civiltà (4).
Il richiamo a dette manifestazioni visive come forme anticipatrici del fumetto è comprensibile e trova forse una giustificazione nella cattiva coscienza di chi, per nobilitare culturalmente un genere come il fumetto a lungo bistrattato e considerato addirittura a stento un sottoprodotto culturale, ha cercato di creargli un fronzuto albero genealogico. Le abbiamo qui menzionate non tanto perché le riteniamo opere precorritrici dei fumetti, quanto per sottolineare l'insistenza con cui la civiltà nel suo arco evolutivo è ricorsa alle più disparate espressioni visive, nonostante molte di esse fossero ostracizzate da una cultura ufficiale incline ad identificarsi con l'astrazione intellettuale d'ordine filosofico. Non si tratta quindi di fumetti anche se è innegabile che un sottile filo d'Arianna parte dalle pitture delle caverne ed arriva al fumetto, dipanandosi in forme espressive sempre più articolate e diffuse con l'appropinquarsi dei tempi moderni ed in correlazione al progresso tecnico che ha consentito un eccezionale incremento della produzione dell'immagine nelle manifestazioni più svariate.

2. Immagini 'parlanti' e protofumetto.
È nel quadro di questa evoluzione ed a partire dalla seconda metà del 18° sec. che vengono lentamente sviluppandosi, spesso senza una precisa immediata consapevolezza, forme grafico-espressive che cominciano a denunciare la presenza di una o più delle caratteristiche che oggi riconosciamo al fumetto. Verso la fine dell'800 , per una serie di circostanze concomitanti, queste caratteristiche si concentreranno vieppiù fino a segnare la nascita definitiva del fumetto come *nuovo* ed *autonomo* mezzo espressivo.
Per storicizzare il discorso possiamo ricordare alcune delle condizioni favorevoli ad una maggiore diffusione dell'immagine nel 18° sec.: il progresso dell'arte tipografica nell'ambito dell'inarrestabile sviluppo della Rivoluzione Industriale; il consolidamento in Inghilterra delle strutture di governo parlamentare, propizie ad un dibattito che investe — in forme necessariamente più popolari e comprensibili come la vignettistica politica — strati borghesi sempre più ampi; la diffusione dell'ideologia illuministica impegnata — talvolta solo teoricamente — ad una rieducazione del popolo affinché prenda coscienza dei propri diritti naturali e professi "razionalmente" arti e mestieri; le esigenze di regimi come quello napoleonico di impegnarsi, onde ottenere il supporto popolare, in ben orchestrate campagne propagandistiche spesso svolte a mezzo di vignette, ritrattistica celebrativa e riproduzione a stampa di gloriosi fatti d'arme.
Tutto ciò finì per dare impulso ad una diffusa utilizzazione dell'immagine articolata e chiara in cui il lungo testo esplicativo veniva sostituito da concise didascalie o da nuvolette messe in bocca ai personaggi o addirittura dall'eloquenza delle immagini mute che la disposizione sequenziale rendeva 'parlanti'.
Le serie di tavole satiriche di W. Hogarth (1697-1764) presentano già alcuni artifizi espressivi che poi diventeranno propri del fumetto: una timida concatenazione narrativa da un'immagine all'altra, la presenza dello stesso personaggio nella sequenza dei *cartoons*, l'inserimento del testo parlato dentro l'immagine tramite il *balloon*.
Nel 19° sec. le suaccennate tendenze subirono un'ulteriore spinta ad opera del consistente progresso tecnico dell'arte della stampa (5), della sete di storia che l'inquieto spirito romantico trasformerà in storia romanzata o racconto di fantasia, della lenta ma graduale diffusione dell'alfabetizzazione, del desiderio delle più disparate conoscenze scientifiche che lo spirito positivista alimentava. La risposta sul piano editoriale consistè in un'abbondante illustrazione delle opere letterarie soprattutto di natura romanzesca, in una proliferazione di giornali illustrati di viaggi, avventure, divulgazione scientifica ed amenità varie, in una diffusione (a mezzo stampe e periodici) della caricatura sociale, politica, di costume o semplicemente di storie in immagini venate di accenti satirici (6).
Soprattutto dopo la Restaurazione, molti artisti lavoravano per la neonata stampa periodica destinata all'infanzia ed all'adolescenza nella quale i testi scritti di sapore moraleggiante, didascalico, patriottico o di pura evasione si arricchivano progressivamente di illustrazioni e di storie in immagini, mute o corredate da didascalie. Questa produzione, abbondante rispetto al passato ma pur sempre limitata a gruppi elitari da un analfabetismo ancora molto diffuso, incominciò a denunciare una parentela sempre più stretta con il fumetto quale oggi lo conosciamo. Una certa struttura iterativa delle storie (cioè una serie continua di ripetizioni e variazioni del tema fondamentale), la comparsa di personaggi fissi o di cui si racconta-

vano lunghe avventure, l'aumentata lunghezza delle storie stesse non più circoscritte ad un modesto numero di vignette, fanno sì che molte di queste manifestazioni grafico-narrative (particolarmente quelle di Töpffer, Busch e Christophe (7)) possano a giusto titolo essere definite "protofumetti" nonostante in esse non compaia che raramente l'uso del *balloon*, sostituito di norma dalle didascalie.
L'affermazione di Töpffer che « si possono scrivere delle storie con dei capitoli, delle righe, delle parole: si tratta di letteratura in senso proprio. Si possono scrivere delle storie con delle successioni di scene rappresentate graficamente: si tratta di letteratura figurata (*littérature en estampes*) » (1845) ci pare confermare la presenza di una consapevolezza critica nei confronti del mezzo espressivo figurato, considerato autonomo sia rispetto alla letteratura scritta che al puro disegno isolato.
Agl'inizi dell'ultimo quarto del 19° sec. la narrativa figurata si presentava quindi come un genere ormai concepito, anche se a livello ancora embrionale.

3. La primogenitura europea.

Come anno di nascita del fumetto viene ormai accettato per convenzione il 1895, anno in cui sul quotidiano statunitense *World* comparve la prima tavola del personaggio *The Yellow Kid* di R. F. Outcault. A noi pare che questa data più che la "natività" del fumetto ne segni simbolicamente l'"epifania", cioè l'apparizione, la manifestazione, la diffusione in forme vistose e regolari e con caratteristiche definitive.
Sembra infatti ormai certo (8) che la nascita del fumetto, nell'ampio significato proposto dalla summenzionata definizione del Gubern, sia da riportare sul vecchio continente. I dati a sostegno di tale tesi sono:
1874: in Inghilterra il giornale *Weekly Budget* pubblica un supplemento natalizio a fumetti intitolato *Funny Folks*, trasformato — a causa del suo successo — in pubblicazione settimanale a sè stante che durerà 20 anni anche se non presenterà mai un personaggio umoristico fisso.
1884: in Inghilterra esce il primo numero del giornaletto *Ally Sloper's Half-Holiday* che continuerà fino al 1923 ed il cui personaggio fisso centrale, *Ally Sloper*, risale al 1867.
1889: in Francia, Christophe (pseudonimo di George Colomb) già da tempo collaboratore del *Petit Français Illustré* con storie mute in immagini, impiega la didascalia per sgranare nel corso degli anni seguenti le lunghe avventure figurate di diversi "eroi": *Monsieur Fenouillard, le Sapeur Camember, le Savant Cosinus, Plick et Plock*.
1890: in Inghilterra vedono la luce due giornali a fumetti per ragazzi, *Comic Cuts* e *Illustrated Chips*. Quest'ultimo sarà imperniato, a partire dal 1896, su personaggi comici regolari, *Weary Willie and Tired Tim*, che avranno lunghissima vita.
Non si può d'altronde passare sotto silenzio il fatto che questo tipo di fumetto europeo non presentava ancora tutte le caratteristiche che saranno proprie della forma matura che il genere raggiungerà, qualche decennio più tardi, negli Stati Uniti. Gli mancava infatti soprattutto la qualità di mezzo espressivo *autonomo*, che non necessitasse cioè di appoggi esterni, come per esempio le didascalie.

4. Il comic americano.

Riconosciuta la primogenitura al fumetto europeo ci possiamo chiedere come mai essa venisse persa in favore del secondogenito fumetto americano. Non si trattò di un piatto di lenticchie, ma di ben altre circostanze quali:
a) l'ulteriore affinamento tecnico dei procedimenti di stampa e di riproduzione delle illustrazioni che l'economia americana, in forte espansione, favoriva oltremisura e che la mentalità pragmatica statunitense impiegava rapidamente a scopi produttivistici. Menzioniamo, con riferimento al fumetto, la nascita della tricromia che permise la stampa degli inserti domenicali dai rutilanti colori (il colore giallo del vestito che diede il nome al primo 'eroe' americano, *The Yellow Kid*, fu il risultato di un esperimento di riproduzione del colore svolto dalla tipografia del *World*) e la nascita della fotoincisione che permetterà di riprodurre facilmente il disegno a pennino, strumento di lavoro fondamentale dell'espressività del *cartoonist*.
b) l'accentuata competitività tra i vari editori di giornali alla ricerca di novità atte a far breccia nel pubblico dei lettori. Fu infatti la scatenata concorrenza tra alcuni quotidiani delle catene giornalistiche di Hearst e di Pulitzer che dette il via agli inserti domenicali a colori sui quali il fumetto americano fece la sua prima comparsa.
c) l'inventiva dei disegnatori americani che, più liberi rispetto ai colleghi europei da condizionamenti accademici e culturali, seppero utilizzare mezzi espressivi già parzialmente forgiati altrove fondendoli abilmente in un genere autonomo. Lo stesso dicasi delle prime tematiche comiche e comico-satiriche del fumetto statunitense imperniate sui misfatti di discoli e monelli che risentivano pesantemente

dell'influenza di Wilhelm Busch e di altri autori tedeschi e nelle quali però i *cartoonists* americani seppero infondere nuova freschezza e maggiore articolazione.
Il periodo dal 1896 al 1912 (anno di fondazione dell'International Feature Service, primo *syndicate* o agenzia di produzione e distribuzione di fumetti) vede negli U.S.A. la consacrazione definitiva del fumetto di cui vengono fissati sia i modi ed i ritmi produttivi che le caratteristiche strutturali di fondo così come oggi le conosciamo.
Circa i primi, accanto alle tavole o strisce di vignette che comparivano sui supplementi domenicali a colori del giornale, fanno capolino e si affermano con successo, a partire dal 1907, le strisce giornaliere in bianco e nero con storie dapprima indipendenti dagli 'eroi' e dalle trame domenicali e poi, in vari casi, più o meno collegate ad essi. Questi diversi ritmi produttivi caratterizzeranno a fondo il fumetto americano anche sul piano strutturale nel senso che, per non far perdere al lettore il filo di una o più storie pubblicate a puntate giornaliere o settimanali, si darà ad esse una struttura iterativa « da un lato basandosi su stereotipi facilmente riconoscibili, dall'altro introducendo appunto la ripetizione come strumento atto a sollecitare un'attenzione costante e un recupero della memoria, e a mantenere una continuità di tensione nel lettore » (9). E ciò tra l'altro determinerà una duratura distinzione tra fumetto americano e buona parte del fumetto europeo che, concepito come striscia per quotidiani solo in una fase successiva, continuerà a mantenere caratteristiche narrative più vicine alla sequenza di tavole illustrate. In esse si riscontreranno un più parco uso del *balloon*, spesso sostituito da didascalie, ed un più vasto impiego di testi scritti tra una vignetta e l'altra.
Il fatto inoltre che il fumetto, nato come espressione comica indirizzata ai ragazzi, comparisse su uno strumento di comunicazione di massa qual è il giornale, destinato per sua natura agli adulti, fece sì che esso 'contagiasse' dapprima la curiosità e poi l'interesse dei grandi (molti dei quali immigrati con poca dimestichezza con la lingua inglese) che si ritrovarono così lettori di fumetti.
Il fumetto americano finì in tal modo per esercitare un impatto notevole sul pubblico adulto e per rivelare "un'enorme capacità di stabilire rapporti con i lettori, di interpretarne i bisogni emotivi e le esigenze psicologiche" (10).
Consapevole, fin dall'inizio, del fenomeno, l'industria americana della cultura di massa (che nel nostro caso si identificò con la nascita e lo sviluppo oligopolistico dei *syndicates*, cioé delle grandi agenzie produttrici e distributrici di fumetti), finì per trasformare i *comics* in un sottile strumento di persuasione, più o meno occulta, destinato a veicolare un certo conformismo sociale, convinzioni nazionalistiche e moderate in alcuni casi anche di stampo conservatore. Ciò comportò l'esercizio di velati atteggiamenti censori nei confronti della creatività degli artisti che risultò in alcuni casi compromessa o almeno costretta entro certi filoni.

5. Caratteristiche del nuovo genere espressivo figurato.

Le caratteristiche strutturali di fondo in cui il fumetto americano e di riflesso anche quello mondiale fu canonizzato possono essere così compendiate:
1) struttura narrativa basata sulla sequenza di vignette generalmente raggruppate in strisce dal formato uniforme per facilità riproduttiva e commerciale;
2) dialogo inserito all'interno dell'immagine mediante il *balloon*;
3) struttura iterativa (cioè serie continua di ripetizioni e variazioni del tema fondamentale) delle storie narrate in connessione ai particolari ritmi produttivi della striscia;
4) conseguente nascita di personaggi fissi (*characters*) destinati a diventare gli 'eroi' delle avventure narrate.

La grossa novità era rappresentata dalla trasposizione della didascalia dall'esterno all'interno della vignetta sotto forma di "nuvoletta" o *balloon*. Con questa operazione, che non si esauriva nel semplice spostamento del testo ma in una vera e propria 'introiezione' dello stesso, il fumetto conquistò una *completa autonomia espressiva* non più condizionata da appoggi esterni. L'assunzione della forma dialogica infuse nella struttura narrativa una carica nuova di vivacità e di realismo precedentemente assente.
A cavallo tra i secoli 19° e 20°, con la creazione di un fumetto di tal fatta, vennero portate a definitiva maturazione negli Stati Uniti quelle tendenze iconiche che erano insistentemente emerse, specialmente in Europa, durante tutto l'Ottocento e che in altri settori avevano determinato la nascita di manifestazioni visive quali il cartone animato ed il cinema.
Questa digressione non ci pare peregrina in relazione alla storia del fumetto italiano. Infatti sarà solo con riferimento alla natura ed alla formazione del genere espressivo figurato che abbiamo cercato di delineare, che potremo determinare l'origine del fumetto italiano e periodizzarne l'evoluzione.

CAPITOLO PRIMO

La stampa popolare per ragazzi in Italia nell'Ottocento

1. Tendenze di fondo e primi timidi esperimenti anticonformistici.
Il fenomeno di diffusione graduale dell'immagine nelle più svariate forme e soprattutto a livello giornalistico, già riscontrato in vari paesi europei durante il 19° sec., ebbe luogo nello stesso periodo anche in Italia, seppur in forme più attenuate. Il fenomeno si manifestò da noi in tono minore: da un lato per il frazionamento politico della penisola che impedì lo sviluppo di una cultura unificatrice rafforzando così le stridenti differenze regionali; dall'altro per la condotta politica, dapprima reazionaria e poi liberal-conservatrice, che comportò una lacerante frattura tra paese legale e paese reale con la formazione di strutture statali accentratrici e classiste e di un'economia paleocapitalistica con reliquati feudali nelle campagne, con manifestazioni di pauperismo ed analfabetismo diffusi. Ciò spiega il perdurare del fenomeno, cioè l'assenza di un giornalismo moderno e articolato, ben oltre il compimento dell'unificazione nazionale.
Ma al di là e quasi a dispetto di questi condizionamenti l'iconosfera subì anche da noi un allargamento progressivo segnato da molteplici tappe.
A partire dal 1812 con *L'amico dei fanciulli* e qualche altro giornaletto incominciò a far capolino la stampa periodica per ragazzi (1). Si trattò però di qualche timido esperimento presto soffocato dal clima asfittico e codino della Restaurazione. Il fenomeno riprese dopo il 1830 con la comparsa di un certo numero di "fogli" destinati alla gioventù che ebbero tuttavia vita tormentata e nei quali l'illustrazione fu spesso sacrificata a fini moralistici. La situazione non migliorò di molto nell'immediato periodo post-unitario ed occorrerà attendere l'ultimo quarto di secolo per assistere alla comparsa di alcuni giornaletti per ragazzi nei quali venisse dato un certo spazio all'immagine. Ma « in ultima analisi tutta la produzione giornalistica che va dall'Unità d'Italia al 1900, per la maggior parte strettamente affiancata alla scuola e considerata come uno strumento didattico, mostra apertamente il suo carattere didascalico sotto le formule delle correnti pedagogiche e politiche allora in vigore [...] E i giornalini non riuscirono ad esentarsi dall'assumere quel carattere pedantesco nel quale si scivola ogni qual volta si prescinde dalla vitale transazione del dialogo, denunciando così ai nostri occhi una generale insufficienza democratica e quindi educativa » (2).
Le uniche testate che si distinsero in questo farisaico conformismo pedagogico furono il *Giornale per i bambini* fondato nel 1881 da Ferdinando Martini e *Il Novellino* fondato nel 1889 da Yambo (Enrico Novelli). Disincarnati entrambi da precettistiche morali e da fini didascalici, si sforzarono di presentare ai ragazzi la realtà della vita spoglia di ogni paludamento retorico e d'impiegare l'immagine con scopi di sana evasione fantastica. Rammentiamo che sul primo videro la luce il *Pinocchio* di Collodi (opera concepita come costruzione fantastica libera da quella noiosa precettistica di cui fu più tardi rivestita) e le strisce illustrate dei *Monelli di Corinto* di W. Busch, e sul secondo fin dal 1889 le prime illustrazioni a colori in Italia e poi qualche anno dopo i primi *comics* americani importati.

La reclame del "Pinocchio"

2. Espansione dell'iconosfera.
Parallelamente alle manifestazioni grafiche apparse sulla stampa periodica per ragazzi va ricordata l'ampia produzione degli illustratori di libri per l'infanzia (3) che raccogliendo le semplificazioni della letteratura popolare ne proponevano i contenuti morali, espressi in termini grafici, agli innocenti 'guardatori' che ne traevano stimoli e suggestioni profondi.
L'attività di questi "figurinai" fuoruscì volentieri dall'ambito infantile e tra '800 e '900 si innestò su numerose produzioni letterarie popolari: dall'illustrazione dei romanzi di appendice e di avventura (per es., Gennaro D'Amato, Alberto Della Valle, Pipein Gamba) a quella di copertine delle dispense o fascicoli avventurosi (per es., Tancredi Scarpelli, Giove Toppi), formula editoriale che ebbe non poche reviviscenze nel '900: basti pensare a *Buffalo Bill*, *Lord Lister*, *Nick Carter*, *Petrosino*, *I tre boy scouts*, ecc. (4).
Con l'apparizione e la diffusione dei *comics* anche in Italia, numerosi "figurinai" ritornarono a lavorare per l'infanzia applicandosi estesamente al fumetto e finirono per influenzarlo sul piano estetico e su quello contenutistico con i moduli della tradizione delle stampe popolari, religiose o profane (5). Questo influsso esercitato secondo Faeti da quasi tutti i disegnatori italiani di fumetti (A. Mussino, A. Rubino, S. Tofano, B. Angoletta, G. Manca, G. Toppi, D. Natali, G. Moroni Celsi, W. Molino, G. Scolari, R. Albertarelli, K. Caesar) si protrasse addirittura fino al 1950 circa (6).
L'ipotesi è sostenuta da notevoli elementi probanti ed aiuta a comprendere non poche caratteristiche strutturali ed estetiche del fumetto *made in Italy*. Non va tuttavia dimenticato che soprattutto a partire dagli anni '30 la massiccia importa-

zione di *comics* dagli Stati Uniti contribuì a sua volta a far uscire il fumetto italiano da certi binari espressivi ancorati all'iconografia tradizionale ed a creare così « spazi intermedi dove le componenti dei due diversi settori (l'iconografia tradizionale e quella nuova del fumetto, *N.d.R.*) sembrano mescolarsi in un territorio animato da figurinai che si dedicano al fumetto, pur rimanendo, per molte caratteristiche, coerenti con il vecchio mondo degli illustratori per l'infanzia » (7).
Accanto alla produzione illustrata per l'infanzia si possono ricordare altre manifestazioni grafico-espressive che contribuirono ad accrescere nell'Italia ottocentesca la risonanza dell'immagine nella vita quotidiana.
In primo luogo tutta quella vasta produzione di fogli volanti figurati, lunari, stampe popolari, avvisi commerciali illustrati, ecc., che fin dal 1907 Francesco Novati chiamò, con felice inventiva, "muricciolaia" (8), e che era destinata per sua natura alle classi subalterne.
Poi la caricatura, soprattutto quella politico-risorgimentale, che fiorì ad opera di geniali vignettisti su numerosi fogli satirici (9).
Infine il giornalismo illustrato che — preceduto da giornali di viaggi, avventure, divulgazioni storico-geografico-scientifiche corredati da saltuarie incisioni — fece il suo debutto nel 1873 con la *Nuova Illustrazione Italiana* (ribattezzata due anni dopo *Illustrazione Italiana*), il primo esempio di giornale veramente illustrato al quale collaborarono numerosi disegnatori-incisori e più tardi diversi fotografi.
Nel 1899 vide la luce la *Domenica del Corriere* che con le sue tavole, illustrate da Achille Beltrame, « pur allargando notevolmente l'area di lettura verso le classi umili, si fa obbligatorio scrupolo di non sommuovere gli schemi iconici, anzi li convalida con una massiccia operazione di gusto popolar-patetico impregnato dei luoghi comuni dell'affermatissimo romanzo d'appendice » (10). Il settimanale milanese fu un altro esempio della complessa attività dei "figurinai" che contribuirono, su piani diversi e con diverse forme espressive legate tra loro da profondi rapporti osmotici, a sensibilizzare il pubblico nei confronti dell'immagine ed a preparare il terreno per la fruizione integrale del dato visivo quale sarà riscontrabile a livello di fumetto adulto.

CAPITOLO SECONDO

La stampa periodica italiana per ragazzi dal 1900 al 1932

1. Primissimi esempi di periodici 'moderni' per ragazzi.
L'avvento del nuovo secolo non coincise del tutto con un radicale cambio d'indirizzo del giornalismo illustrato per adulti e per ragazzi, anche se il decennio giolittiano (1903-1914) ne favorì la diffusione.
Le migliorate condizioni economiche derivanti dal decollo industriale, i primi interventi di natura socio-assistenziale, le profferte ai partiti di sinistra di una timida partecipazione alla direzione politica del paese nella speranza di smorzarne in un cauto riformismo la carica rivoluzionaria, il varo del suffragio universale (1912), contribuirono indubbiamente a determinare una maggior coscienza sociale e democratica della nazione con conseguente allargamento della cerchia dei lettori. Permanevano però fortissimi squilibri economici e profonde sacche d'analfabetismo nelle classi subalterne per cui la fruizione della stampa politica o d'evasione rimase spesso circoscritta, anche nell'immediato dopoguerra, alle classi borghesi. Pur in questo quadro ristretto ed elitario l'età giolittiana vide affermarsi importanti testate di giornali illustrati per ragazzi.
Il Novellino nato a Roma alla vigilia del secolo è da alcuni (1) considerato il primo concreto esperimento di "giornalinismo" italiano, cioè di giornalino illustrato per ragazzi. Fu infatti il primo ad ospitare nel 1904 una tavola integrale a colori di *The Yellow Kid* comprensiva di *balloon* e a far conoscere ai ragazzi italiani negli anni seguenti due importanti *characters* americani, *Foxy Grandpa* (Nonno Volpone) di Schultze e *Katzenjammer Kids* (Bibì e Bibò) di Dirks. Si presentò inoltre come un giornalino destinato al puro intrattenimento del ragazzo senza marcati sottintesi pedagogici e riservò all'illustrazione, vivacizzata fin dall'inizio col colore, uno spazio abbastanza ampio. Sulle sue pagine, in alternativa ai *comics* d'oltreoceano, comparvero storielle e tavole di disegnatori italiani tra i quali primeggiarono Yambo (Enrico Novelli) che prediligeva illustrare con segno ironico e fantastico, o forse demistificatorio, l'incalzante progresso dei mezzi meccanici, e molto più tardi Guido Moroni Celsi con le storie del piccolo *Bonifazio*. Ma è certo che Yambo fu il nume tutelare del *Novellino* che egli seppe caratterizzare col suo spirito scanzonato e delicatamente irriverente.

Sulle ceneri del *Giornalino per i bambini* nacque nel 1906 a Firenze il *Giornalino della Domenica*. Il direttore Vamba (Luigi Bertelli), radunando attorno al foglio

prestigiose firme di letterati (Pascoli, Ojetti, De Amicis, Capuana, Fucini, Deledda, Serao, Salgari), di scienziati illustri proni all'intelligente divulgazione, e di redattori di vaglia (Aldo Valori, Giuseppe Fanciulli, Ermenegildo Pistelli che scrivevano sotto pseudonimi coloriti) seppe spogliare tutti delle vesti erudite ed infondere loro quella carica di freschezza e semplicità capace d'entrare in sintonia con lo spirito infantile. Il giornalino (che ebbe una doppia vita dal 1906 al 1911 e dal 1918 al 1927, ma la seconda meno rigogliosa della prima) riscosse ben presto ampio successo nazionale e, all'insegna di un umore gaio, oltre che ad intrattenere i lettori si trasformò per questi in una scuola di sano civismo venato dall'idea della coscienza del proprio dovere e dallo spirito repubblicano-mazziniano del Vamba. Vi emersero a tratti residui sentimentali e puntate nazionalistiche, ma l'impostazione di fondo rimase antiretorica. Ben articolato nelle rubriche, il giornaletto concesse un discreto spazio all'illustrazione (rappresentata dalle copertine, da scanzonate vignette, da brevi storielline illustrate, mute o con didascalie ed anche dalla fotografia) affidata a validi artisti quali Filiberto Scarpelli, Ugo Finozzi, Ezio Anichini, Umberto Brunelleschi.
Con riferimento alla storia del fumetto italiano, il *Giornalino della Domenica* non segnò un notevole passo avanti poiché era ancora profondamente ancorato al testo scritto, ma è degno d'esser qui ricordato per la sua carica antipedantesca che seppe, ridendo, mettere in discussione la ipocrita pedagogia borghese. Trovò così ascolto e risonanza presso il pubblico giovanile agli occhi del quale l'intenzionale sgrammaticatura, un certo linguaggio realistico, la vignetta comica o la semplice illustrazione diventavano motivi libertari e d'indipendenza dal monotono ed opprimente mondo scolastico e familiare.

2. Il Corriere dei Piccoli.

Il 27 Dicembre 1908 (tale è la data riportata in copertina) uscì a Milano il primo numero del *Corriere dei Piccoli* diretto dal liberale Silvio Filippo Spaventa. Il *Corrierino*, come fu familiarmente chiamato, godendo del cospicuo appoggio finanziario e tecnico (rotative a colori) del fratello maggiore, il *Corriere della Sera*, poté raggruppare una valida *équipe* di scrittori e disegnatori che contribuì a decretarne il successo presso i pargoli della grande e media borghesia. Proponendosi di essere per i piccoli quello che il quotidiano era per i grandi, il *Corrierino* finì spesso per diventare il giornale letto ai piccoli dai grandi: e di ciò dovettero accorgersi i redattori che vi inserirono intere pagine di *réclames* di prodotti per adulti.
Il giornalino assunse fin dall'inizio una sua fisionomia che durò a lungo e che consisteva nel mantenimento di un giusto equilibrio tra storielle vignettate, rubriche ben articolate e testi scritti. Questi erano rappresentati da pagine di narrativa per ragazzi di autori stranieri (Kipling, Andersen, Ruskin, Dumas Padre, Maeterlinck, A. France, Barrie) ed italiani (Dino Provenzal, Capuana, Gozzano, Negri, Deledda, Ojetti, Barzini) ai quali si aggiunsero 'lacrimevoli' scrittrici nostrane per l'infanzia.
Circa le storie in immagini, va detto che il *Corriere dei Piccoli* monopolizzò ben presto la quasi totalità della produzione comica a fumetti americana (2) il cui anticonformismo a volte mordace venne però svirilizzato dall'abolizione della "nuvoletta" (che attribuiva alla vignetta vivacità e realismo) sostituita da didascalie sdolcinate ed un po' melense: i famosi ottonari a rima baciata molti dei quali attribuiti a Renato Simoni.

CORRIERE dei PICCOLI

SUPPLEMENTO ILLUSTRATO del CORRIERE DELLA SERA

VIA SOLFERINO, N° 28 MILANO

Anno XIV N. 23. 4 Giugno 1922

I *characters* americani furono fin dall'inizio affiancati da personaggi di autori italiani che oltre a dare buona prova di sé, caratterizzarono non poco la linea estetica del giornalino. Tra questi si segnalarono vistosamente Antonio Rubino e Attilio Mussino. Il primo con una nutrita schiera di variopinti personaggi dalla vita breve: *Quadratino*; *Pino e Pina*; *Pierino*; *Rosaspina*; *Pipotto e il caprone Barbacucco*; *Luca Takko, Teresina e capitan Bombarda*; *Italiano e Kartofel Otto*; *Polidoro Piripicchi*; *Lola e Lalla*; *Cara e Cora*; ecc., circondati a loro volta da un coro di fantasiosi personaggi di contorno che divennero, per la loro caratterizzazione, altrettanti comprimari. Erano tutti sagomati con linea stilizzata dal sapore spesso geometrizzante ed immersi in arabescati intrecci floreali di derivazione *liberty*. Il secondo con una non meno folta schiera di personaggi: *Bilbolbul*, *Nicchio*, *Franz e Moritz*, *Alambicchi*, *Gian Saetta*, *Nello*, *Schizzo*, *Dorotea e Salomone*, ecc., calati nella quotidianità di cui si rilevavano gli aspetti sovente grotteschi ed a volte surreali spesso con una certa cattiveria del segno grafico teso ad evidenziare i tratti meno simpatici dell'infanzia. A tal proposito *Bilbolbul* rimane un intelligente ed acuto esempio (non certo diretto ai bambini che finì più per impaurire che divertire) di critica illustrata delle tendenze metaforiche del linguaggio (3).
Altri artisti si accodarono. Sto (Sergio Tofano), dal tratto geometrico e spigoloso di sapore futurista che creò *Bonaventura* (1917) per descrivere il quale non furono risparmiati gli aggettivi più disparati (fantastico, strampalato, funambolico, acrobatico, bislacco, assurdo, claunesco, scombinato, ecc.) e *Taddeo e Veneranda* (1925). Bruno Angoletta che diede vita a *Marmittone* (1928) (4), soldatino suo malgrado dal piglio antieroico e poco militaresco, esempio di rassegnata accettazione della sorte sempre avversa e, più tardi, a *Calogero Sorbara* e a *Centerbe Ermete*. Carlo Bisi che creò *Sor Pampurio* (1929), Mario Pompei che disegnò *Il prode Anselmo* (1931) e Giovanni Manca che con *Pier Cloruro dei Lambicchi*, inventore dell'arcivernice, si sprofondò giovialmente nell'assurdo.
La linea del *Corrierino* fu improntata ad un anticoformismo moderato (5). Sganciato, a differenza di altri giornaletti coevi, da esigenze pedagogiche non riuscì tuttavia a liberarsi del tutto dall'ipoteca letteraria che gravava pesantemente sulla cultura italiana. Lo testimoniano le pagine dedicate ai racconti scritti e l'assoluto rifiuto del *balloon* sostituito dalle strofette rimate, eco di un non troppo lontano mondo poetico simbolo dei buoni sentimenti all'insegna dei quali dovevano essere allevati i bimbi perbene.
Ma il *Corrierino* non fu sempre un innocuo strumento di divertimento. In alcune occasioni (guerra di Libia e prima guerra mondiale) fu impiegato quale sottile mezzo di persuasione per suggerire, ai giovani cuori degli italiani in erba, il vitalismo eroico, il nazionalismo, il colonialismo e l'irredentismo di quella cultura irrazionalistica di tipo dannunziano che stava allignando in Italia. Nel 1914-15 il giornale si lanciò in una campagna interventistica (6) a suon di vignette (basti pensare allo *Schizzo* di Mussino) che non aveva nulla da invidiare, tenuto conto del pubblico infantile al quale era destinata, a quella che veniva conducendo per gli adulti il *Corriere della Sera*. Però, al di là di qualche eccesso, il giornaletto rimase fondamentalmente moderato ed in un caso, con l'antimilitarista *Marmittone*, sembrò addirittura andare controcorrente. « Nel *Corrierino* del decennio '21-'31 non si trovano [...] significativi agganci alla realtà politica del paese. Rubino, Sto e gli altri disegnatori volentieri obbedienti agli ordini di scuderia, raccontano soltanto storielle stravaganti. » (7)
Le storie comiche d'importazione pur trasformate in risibili disavventure e monellerie infantili e private dell'originaria *verve* satirica, continuavano a denunciare il realismo di sapore caricaturale nel quale erano state concepite. A bilanciare questi toni un poco crudi scesero in campo i personaggi italiani quasi tutti impregnati di fantasia e calati in un universo favolistico in cui l'assurdo muoveva al riso perché dichiaratamente disancorato dalla realtà. Furono personaggi spesso centrati che piacquero ai piccini e fecero sorridere anche i grandi di cui influenzarono il linguaggio con le strofette d'accompagnamento.

3. La 'querelle' sulla nascita del fumetto in Italia.
Da varie parti si è fatto coincidere la nascita del fumetto in Italia con la comparsa del *Corrierino dei Piccoli*. L'affermazione viene giustificata col fatto che il *Corrierino* diffuse fumetti americani ed italiani, concedendo ampio spazio all'immagine ed al colore e puntando su storie comiche senza alcun risvolto moralistico o pedagogico.
Ma queste caratteristiche, anche se in forma più attenuata, erano già emerse in giornaletti precedenti: per lo stesso motivo per cui non abbiamo considerato quelli iniziatori del fumetto in Italia, non possiamo attribuire tale merito al *Corriere dei Piccoli*.
Se, accettando l'idea che il fumetto ebbe una evoluzione lenta ed una formazione graduale, riconosciamo che esso raggiunse la sua maturità come forma espressiva autonoma negli U.S.A. a cavallo tra '800 e '900, allora il *Corrierino* non può

vantare per l'Italia alcuna primogenitura (ché tale qualifica andrebbe caso mai attribuita al *Novellino*). Ad esso come a tutti gli altri giornaletti italiani contemporanei mancò la compresenza nella vignetta di testo ed immagine, la sola capace di fare del fumetto un mezzo autonomo di comunicazione in cui appunto testo ed immagine si 'confondono'. A voler essere severi si potrebbe aggiungere che, eliminando la "nuvoletta", il *Corrierino* mutilò una forma grafico-espressiva già matura facendola arretrare ad uno stadio precedente di sviluppo. Inoltre esso mantenne un certo stampo letterario (rappresentato dalle didascalie rimate e dai testi scritti) e fu intenzionalmente destinato alla fruizione dell'infanzia. Pur essendo questo adattamento al gusto italiano comprensibile e giustificato dal timore di uscire troppo violentemente da una certa tradizione figurativa e di incorrere nella censura del mondo adulto per un poco ortodosso — dati i tempi — uso dell'immagine, esso costituisce tuttavia un rifiuto o almeno una mancanza di comprensione del fumetto nella sua raggiunta forma di maturità espressiva (8). D'altro canto non si può misconoscere che il *Corrierino*, per le numerose pagine tutte regolarmente dedicate a storie in immagini fortemente cromatiche e per la vasta diffusione che lo caratterizzò fin dagl'inizi, si distinse nettamente dagli altri periodici per ragazzi dell'epoca. Soddisfacendo e stimolando la 'voracità' visiva dei suoi lettori, ne predispose il gusto per la narrativa in immagini e rese in tal modo un prezioso servizio alla causa del fumetto. Negando che il *Corriere dei Piccoli* possa essere considerato l'antesignano di questo genere in Italia, non si intende minimamente sminuire il suo ruolo di pietra miliare nell'evoluzione del fumetto italiano di cui costituisce un'importantissima manifestazione *in fieri* o in erba.

4. Florilegio di testate.
Sulla scia del *Corrierino* videro la luce negli anni seguenti numerosissimi altri periodici tutti però caratterizzati dagli stessi limiti già evidenziati: presenza di numerosi racconti scritti e di storie vignettate in cui il *balloon* era sostituito da testi esplicativi in prosa o rima.
Nel 1910 comparve a Genova *Il Giornaletto*, settimanale d'ispirazione cattolica che non brillò certo per originalità: *Giannino* il personaggio portante delle storie vignettate da E. Carbone era una scopiazzatura di alcuni celebri monelli del fumetto d'oltreoceano.
A Torino l'editore Emilio Picco sfornò, durante gli anni '10 e '20, una serie di periodici che presentavano esclusivamente materiale fumettato di produzione francese 'evirato' della "nuvoletta" sostituita con prolisse didascalie; alcuni di essi risultarono semplicemente una versione italiana integrale di omonimi ebdomadari d'oltralpe. Nel 1933 comparve l'*Illustrazione dei Piccoli* che presentava personaggi comici (tra cui *Eugenio Fracassi*, disegnato da epigoni di Forton e *Babila*) ed avventurosi; nel 1914 *Donnina* destinato a bimbe e giovinette ed imperniato su storielline dal sapore romantico e rosa-avventuroso; nel 1920 *L'intrepido* rivolto agli adolescenti, ricco di racconti avventurosi corredati con illustrazioni e scarso in storie a fumetti; nel 1924 *Piccolo Mondo* con storie fumettate di genere avventuroso e racconti.
Frattanto nel 1920 aveva visto la luce il settimanale *Il Corrierino*: esso si innestava sul defunto *Novellino* la cui testata compariva come sottotitolo della nuova e si presentava come supplemento del quotidiano cattolico milanese *Avvenire d'Italia*. Cercò, ma senza troppo successo, di far concorrenza al *Corriere dei Piccoli* con storie comiche autoctone disegnate da Nino e poi da Piero Bernardini alle quali si alternavano bonari consigli di buone maniere e di principi cristiani.

5. Utilizzazione dell'immagine a fini ideologici.
Prima di procedere oltre, val la pena ricordare due testate dalla vita breve che se non rappresentarono un passo avanti nella evoluzione del fumetto italiano si segnalarono, in modo diverso, per un impiego del fumetto a scopi non del tutto ricreativi: *La Tradotta* (1918-1919) e *Cuore* (1920-1923).
La Tradotta (9) fu realizzata da un'*équipe* riunita dall'Ufficio Propaganda dell'Esercito della quale facevano parte gli scrittori Renato Simoni e Arnaldo Fràccaroli ed i disegnatori A. Rubino, Enrico Sacchetti, Umberto Brunelleschi, Giuseppe Mazzoni. Il settimanale, destinato apparentemente a sollevare il morale dei militari della 3ª armata, era animato da chiari intenti propagandistici d'ispirazione nazionalistica e patriottica che si traducevano, tra l'altro, in una satira antitedesca ed anche antibolscevica mantenuta sempre su un sapido tono caricaturale. La rivista riportava non pochi testi, ma accolse abbondantemente anche racconti in immagini, corredati da didascalie o *balloons*, tavole, storielline sceneggiate, vignette, il tutto specificatamente destinato agli adulti.
Cuore fu edito a Milano dalla casa editrice socialista "Avanti" con l'intenzione di sensibilizzare politicamente i giovani lettori. Destinato « ai ceti popolari, alla classe operaia e bracciante italiana » intendeva sviluppare, all'insegna di un socialismo umanitario ed in termini sempre pacati e pacifisti, uno spirito di classe

« bollando certi schematismi e pregiudizi sociali, il placido vivere dei benpensanti, l'indifferenza e l'accidia che determinano la pura acquiescenza di fronte alle ingiustizie sociali. » (10). Sul piano grafico non risultò molto appetibile per la scarsità del colore, la composizione monotona e poco fantasiosa e l'uso limitato dell'illustrazione, ma dette prova di un acuto ed intelligente impiego 'pedagogico' dell'immagine che esprimeva efficacemente i contenuti che intendeva veicolare. Vi comparvero storielle vignettate di Tory, Carlantonio e soprattutto di Perone, scenette composte ed illustrate dal grande Scalarini e disegni di Cir ed Angoletta. *Cuore*, testimone di un dopoguerra travagliato da gravi inquietudini sociali, rimase un esempio unico di giornaletto per ragazzi politicamente impegnato a sinistra (bisognerà attendere il 1949 per vedere, con *Il Pioniere*, qualcosa di analogo), il che spiega la sua forzata soppressione nel 1923 all'indomani della presa del potere da parte del fascismo.

6. Il fumetto in camicia nera.

L'impiego delle storie fumettate a scopo propagandistico, come sottile strumento di formazione ideologica rivolto alla duttile infanzia, di cui abbiamo già individuato alcuni esempi, trovò a partire dal primo dopoguerra e nel clima dell'Italia fascista un'utilizzazione sempre maggiore (11). Va indubbiamente riconosciuto ai responsabili della propaganda del regime di aver con notevole tempismo intuito le potenzialità del nuovo mezzo espressivo figurato, anche se non risulterà loro sempre chiaro come utilizzare al meglio uno strumento che presentava non pochi elementi di novità sul piano delle tecniche di significazione (12).
Nel 1923 uscì a Milano *Il Giornale dei Balilla*, periodico ufficiale dei gruppi balilla. Nel 1925 il giornale si trasformò in supplemento del quotidiano fascista *Popolo d'Italia*, abbreviando la testata in *Il Balilla* che tale rimase anche quando il giornaletto divenne nel 1931 l'organo dell'Opera Nazionale Balilla. Il giornalino si presentò agli inizi come un foglio impegnato a temprare lo spirito dei piccoli italiani, "viventi fiori della nostra razza", per renderli più adatti ai tempi eroici del "fascismo rinnovatore"!. « Un clima eroico, irrazionalistico, esaltato e, forse per i tempi, esaltante, pervade le pagine del *Balilla.* Comunque già si tende a instaurare dei legami col passato della Nazione, specie quello "eroico", a cercare insomma degli aspetti di continuità storica e ad educare le nuove generazioni ad una morale ciecamente fideistica, al culto dei grandi valori metafisici della tradizione, grandi quanto incomprensibili ma adatti per abituare alla completa dedizione e al sacrificio. » (13)
Ma se agli inizi questi intenti furono perseguiti con un certo accanimento, in seguito si allentò la tensione ideologica per concedere maggior spazio all'illustrazione ed alle storie vignettate, ricalcando non poco la struttura grafica del *Corriere dei Piccoli* che risultava ben più gradito ai ragazzini.
Il Balilla pur rimanendo sempre un foglio politicamente 'impegnato', finì così per concedere nella parte figurata più spazio all'evasione. Tra il materiale vignettato, tutto di produzione nazionale, emersero nel corso degli anni alcuni discreti *characters*: tra quelli 'disimpegnati', *la famiglia Cocorito*, padre, madre e figlia da marito; *Crapottino*, ragazzo maldestro; *Pasqualino e Pasqualone*, *Massadeo e Massadea*, due coppie paesane sempliciotte; *Michelangelo Leonardelli*, inventore giramondo; *Tama e Aki*, coppia di giapponesini sognanti di F. Scarpelli; *Lungolati e Pallottino*, *Cosolungo e Cosotondo*, *Pico e Katuba* di Mussino; e poi tutta una schiera di zelanti balillini in camicia nera e fez, quali *Mimmo Piangimai*, *Fasciolino* di Muggiani, *Lio* di Rubino, *Peperino* di De Seta, *Bobo*, *Saetta*, *Sì e Se*.
Nel 1927 fu varato un altro settimanale, *La piccola italiana*, diretto anch'esso ad 'educare' le giovanissime leve in gonnella della gioventù italiana del littorio.

7. Come ti erudisco il pupo.

Frattanto altri giornaletti videro la luce. Nel 1924, la Società San Paolo di Alba iniziò la pubblicazione de *Il Giornalino* che, godendo per la sua ispirazione religiosa cattolica, del capillare canale distributivo rappresentato dalle parrocchie, raggiunse notevoli tirature. Il giornalino fu caratterizzato da un'impostazione grafica abbastanza tradizionale e non si segnalò per storie vignettate di particolare interesse. Pervaso di perbenismo e distributore di consigli morali, dette prova nella parte scritta di lento conformismo al regime.
Pure d'ispirazione cattolica fu il quindicinale *Squilli argentini*, foglietto pochissimo illustrato dedicato alle giovanissime di Azione Cattolica.
Nel settore dei giornaletti di puro intrattenimento, nel 1929 l'editore Boschi lanciò *Il cartoccino dei piccoli*: in prima ed ultima di copertina comparivano due tavole (la *Domenica del Corriere* aveva fatto scuola) a soggetto infantile disegnate da Rino Albertarelli e G. Moroni-Celsi; conteneva altresì storielline vignettate da vari disegnatori tra i quali Mussino e Fantini. La formula fu estesa dalla stessa editrice ad un supplemento del *Cartoccino* intitolato *Viaggi e avventure di cielo, di terra, di mare* (1930) e destinato ad un pubblico adolescente al quale fu riservata

una serie di racconti avventurosi scritti, appoggiati da due tavole di copertina e da illustrazioni interne (Albertarelli, Moroni-Celsi, Ballerio, Rivolo).
Sulla falsariga del *Cartoccino* ma con risultati di gran lunga inferiori uscì nel 1930 *Ragazzi!*. L'unica nota di rilievo è connessa al fatto che il periodico livornese veniva presentato come "settimanale illustrato pei piccoli e pei grandi." Più una battuta che un pio desiderio se si considera il contenuto infantile dell'ebdomadario.
Nello stesso periodo comparvero due giornaletti illustrati che costituirono i primi esempi in Italia d'impiego del fumetto a scopo di richiamo pubblicitario: *L'amico dei piccoli* (1929) e *Mondo bambino* (1930), editi rispettivamente dalle Maglierie Santagostino e da La Rinascente di Milano e distribuiti in edicola. Mentre però nel primo i chiari intenti pubblicitari condizionarono negativamente l'impostazione grafico-artistica, nel secondo l'uso discreto della *réclame* non interferì con la resa artistica che fu di buon livello. In esso comparvero infatti graziose storielle di Rubino (*Il dott. Troppabontà*, *Tato e i Pupi* e *Leto e il Centauro*) e disegni di Roberto Sgrilli e Pompei.
Nel 1932 la *Gazzetta del Popolo* di Torino, imitando il già ultratrentennale costume americano della *comic section*, inaugurò — primo esempio in Italia — una sezione illustrata per ragazzi di quattro pagine. In quelle esterne a colori comparivano storielle vignettate dell'*Automata Tabù* di Garretto e di *Venturino* di Paolo Bologna, mentre quelle interne erano occupate da giochi, poesiole e favole.

CAPITOLO TERZO

Il fumetto in Italia dal 1932 al 1945

1. La nascita del fumetto vero e proprio.
È sempre più nutrita la schiera di studiosi (1) che tendono a fissare per l'Italia la data di nascita del fumetto vero e proprio agli inizi degli anni '30 e più esattamente alla fine del 1932 quando vide la luce il settimanale *Jumbo* della SAEV di Milano animata dall'editore Lotario Vecchi.
Pur riconoscendo, com'è stato fatto, che il fumetto ha un'origine non circoscrivibile ad un momento o ad una pubblicazione particolari ma è piuttosto il risultato dell'evoluzione progressiva di una determinata tecnica grafico-narrativa pervenuta gradualmente a maturità e consapevolezza espressive, ci pare legittimo il tentativo di individuazione del contesto storico in cui tale maturità è stata raggiunta.
Gli anni tra il 1932 ed il 1934 segnano per l'Italia un tale momento e *Jumbo* può quindi a buon diritto esser considerato l'iniziatore di questo nuovo corso del "giornalinismo" italiano. Ne fu promotore Lotario Vecchi (2) che proveniva da una lunga e felice esperienza all'estero ed in Italia nel settore dell'editoria a carattere popolare soprattutto a dispense.
Vecchi aveva compreso che i fumetti esercitavano un notevole impatto sui giovani lettori e che potevano quindi costituire un'attività editoriale commercialmente redditizia. Era però anche consapevole del fatto che il fumetto americano, pubblicato a strisce sui quotidiani era diretto fondamentalmente agli adulti (con l'eccezione dell'edizione domenicale a colori più propriamente concepita per i ragazzi). Il fumetto inglese presentava invece, accanto alla produzione per adulti inserita nei quotidiani, numerose testate di settimanali destinati espressamente ai ragazzi. Essi consistevano di storie nelle quali oltre alla "nuvoletta" compariva, a difesa di una radicata tradizione pseudo-letteraria, anche la didascalia. Il che permetteva due tipi di lettura: una rapida attraverso l'immagine e la "nuvoletta", l'altra più lenta e completa col ricorso anche alla didascalia.
Inoltre il fumetto inglese, sulla scia del romanzo d'appendice a larga diffusione popolare, aveva abbordato in alcuni casi temi avventurosi a partire dalla fine della prima guerra mondiale. Quello americano rimarrà fondamentalmente attaccato a contenuti comici per un altro decennio circa e solo sul finire degli anni '20 imboccherà massicciamente la strada dell'avventura aperta dal successo dell'analogo genere filmico.
La produzione dei settimanali a fumetti inglesi parve così probabilmente a Vecchi uno strumento ideale per soddisfare la sete d'avventure propria dell'infanzia — anche in considerazione del fatto che la presenza di testi didascalici, sovente ampliati nella versione italiana, avrebbe reso meno criticabile l'espressione fumettata ad opera dei benpensanti .
Così il 17 Dicembre 1932 comparve il settimanale *Jumbo* (pubblicato dal 17 Dicembre 1932 al 13 Novembre 1938) al quale arrise subito uno strepitoso successo. Vi figuravano storie inglesi comiche ed avventurose. Esempio delle prime furono *Jumbo e compagni* (Bruin Boys), antropomorfi animaletti creati nel 1914 da H.S. Foxwell; delle seconde *Colomba bianca, regina dei Navajos* di Pride e

Lucio l'avanguardista (The Adventure Seekers e poi Victor's Adventure) di William Booth, che narrava le intrepide avventure in paesi esotici di un giovane dalla volontà decisa e dai sentimenti ispirati alla superiorità della propria razza. Il personaggio si prestò quindi abbastanza facilmente ad un adattamento ad opera di Enver Bongrani e risultò così fascistizzato nella versione italiana. Su *Jumbo* comparvero altresì fumetti americani comici (per es., *Fortunello e la Peppa*, *Mutt e Jeff*, *Boob McNutt*) ed avventurosi (per es., il *Tarzan* di Rex Maxon, *Ace Drummond*, *Broncho Bill*). Non fu lasciato molto spazio ai disegnatori nostrani Cesare Avai (Caesar), Franco Chiletto, Carlo e Vittorio Cossio, che fecero tuttavia alcune apparizioni significative.
Semplificando gli intrecci cari al *feuilleton* e trasponendo in termini grafici la dinamica delle trame filmiche, il fumetto avventuroso finì per calamitare il pubblico adolescenziale e parte anche di quello adulto. Inoltre la particolare atmosfera culturale autarchica che aleggiava in Italia acuiva l'interesse per ogni prodotto estero che si tinteggiasse di esotismo e per ogni tipo di avventura che permettesse evasioni, almeno a livello mentale, dal chiuso provincialismo nazionalistico nostrano.
Così, oltrepassando le aspettative dello stesso editore, *Jumbo* raggiunse nel giro di qualche settimana una tiratura di 350.000 copie circa, eccezionale se si considera che l'allora ben impiantato *Corriere dei Piccoli* vendeva 220.000 copie (3). Si venne scoprendo di colpo che i fumetti non interessavano soltanto l'infanzia e l'adolescenza, ma che esisteva un pubblico potenziale rappresentato da giovani e anche da un certo numero di adulti.
L'entusiastica risposta del mercato fece muovere altri editori.

Qualche settimana dopo, con data 31 Dicembre 1932 uscì *Topolino* dell'editore Nerbini di Firenze. Il settimanale, che avrebbe finito per raggiungere un'alta tiratura, visse stentatamente i primi due anni. Sulla scia del successo cinematografico del cartone animato disneyano, Nerbini si era appropriato del personaggio facendolo disegnare dal duo Giove Toppi e Gaetano Vitelli (4). Lo stratagemma di coprire il viso del "topo" con una mascherina e di sdoppiarne il nome in *Topo Lino* non dispensò l'editore dal riconoscere alla Disney i diritti d'autore sul personaggio. Intervenuto l'accordo, Nerbini poté utilizzare il materiale originale disneyano al quale veniva alternato materiale casalingo rappresentato da *Pisellino* e *Sorcettino* di Buriko (Antonio Burattini). Dopo circa un anno in cui sotto la direzione di Collodi nipote (Piero Lorenzini) continuavano a comparire su *Topolino* anche raccontini ed amenità pseudo-letterarie, Nerbini — dando prova di buon fiuto editoriale — decise di dare un tono più figurato al periodico puntando su alcuni eroi dell'avventura che stavano riscuotendo successo negli Stati Uniti. Comparvero così su *Topolino* le avventure di *Cino e Franco* (*Tim Tyler e Spud Slavins* di Lyman Young). L'ampio materiale avventuroso americano (per es., *Audax* di Zane Grey, *Robin Hood* di Charles Flanders, *Frank Merril* di J. Wilhelm) di cui l'editore fiorentino si era assicurato i diritti per l'Italia gli suggerì di varare un altro periodico nel quale furono pubblicate anche alcune storie a fumetti italiane (per es., *Lo stregone bianco* di Giorgio Scudellari). Nacque così il *Supplemento al giornale di Topolino*, dai colori rutilanti che visse dal Maggio 1933 al Settembre 1935, per poi passare assieme a *Topolino* al gruppo Mondadori.
Nel frattempo i F.lli Del Duca, specializzati in Italia e Francia nel settore della

presse du coeur, cioè dell'editoria popolare a sfondo romantico, fecero uscire il 19 Maggio 1932 il settimanale *Il Monello* in cui comparivano soprattutto storielle di produzione nazionale ma anche americane, per buona parte incentrate su ragazzini e bambinette perbene o sbarazzine che recitavano copioncini tutti venati da ammiccamenti e sottili temi sentimentali-amorosi con atteggiamenti che inconsapevolmente facevano il verso a melensi e sdolcinati comportamenti adulti così cattivanti per l'animo popolare latino. La presenza nella redazione de *Il Monello* di Luciana Peverelli e di Wanda Bontà (due grosse esponenti della letteratura "rosa") è di per sé significativa.
Vecchi, Nerbini e Del Duca furono quindi i diffusori del fumetto vero e proprio in Italia. Non va dimenticato che nelle pubblicazioni menzionate spesso vi è ancora compresenza di *balloon* e didascalia e che un certo spazio è ancora riservato ai testi (racconti e rubriche varie), ma l'immagine vieppiù cromatica (anche se in alcuni casi solo a due colori) si va progressivamente estendendo e procede ad inglobare sotto foma di *balloon* e di rapide note — intese a colmare le elissi tra quadro e quadro — le vecchie e lunghe didascalie d'appoggio fuori vignetta.

L. 10
IL MONELLO
Direz. e Amministr.: Viale Regina Margherita, 13 - Milano ABBONAMENTO ANNUO L. 5
Anno II - N. 81 22 Novembre 1934 - XIII E. F. Cent. 10 il numero
UN UCCELLINO ALLO SPIEDO

2. La diffusione del giornalinismo avventuroso.
Su questa linea evolutiva e sull'onda del successo che arrideva al nuovo genere figurato, i tre editori inondarono il mercato con un torrente di testate (5), dalla vita effimera o duratura, alcune delle quali raggiunsero un alto livello di diffusione. In effetti ognuno dei tre editori si caratterizzò per un'abbastanza precisa linea editoriale. Quella di Vecchi fu l'impronta britannica dei suoi periodici molti dei quali stampati su carta verdina, rosata o azzurrina ad imitazione delle analoghe testate inglesi. Vecchi diffuse anche materiale americano e italiano, ma non valorizzò mai a fondo i disegnatori nostrani. Nerbini si distinse per l'appassionato interesse al genere avventuroso che riuscì a coltivare essendosi garantito i diritti su alcuni grossi *characters* statunitensi e che seppe divulgare anche tipograficamente con l'abbandono della didascalia e l'impiego del colore utilizzato sulla base di forti contrasti cromatici. I F.lli Del Duca infine trasferirono nelle loro pubblicazioni a fumetti l'aspetto lacrimevole e sentimentaloide del *feuilleton* preparando la generazione in erba per quel prodotto più recente della *presse du coeur* che è il fotoromanzo, tempestivamente lanciato nell'immediato secondo dopoguerra con *Grand Hotel*.
Limitandoci alle testate di maggior successo che fecero epoca, ricordiamo che il 1934 fu l'anno in cui uscirono *L'Audace* di Vecchi e *L'Avventuroso* di Nerbini. *L'Audace* (pubblicato dal 6 Marzo 1934 al 4 Gennaio 1941; tiratura 180.000 copie) era imperniato su personaggi avventurosi d'origine americana tra i quali figuravano *Brick Bradford*, *Tarzan* di Foster, *Mandrake* (ribattezzato *Drakeman*), *Audax* di Flanders, *Radio Pattuglia*. Nel 1939, in seguito alla diminuita tiratura, Vecchi cedette la testata a Mondadori che, seguendo una linea già sperimentata, aprì le pagine del giornale ad una nutrita schiera di disegnatori e sceneggiatori italiani. Videro così la luce *Virus*, di Walter Molino su testi di Federico Pedrocchi, storia tenebrosa di una *savant fou*; *Capitan l'Audace*, racconto di cappa e spada di Walter Molino; *Alle frontiere del Far West*, adattamento salgariano di Rino Albertarelli; *Il solitario dei Sakya*, avventure nella lontana Cina di Antonio Canale; imprese di assi dell'aria disegnate da Caesar; scazzottature del nostrano *Dick Fulmine* di Carlo Cossio su testi di Vincenzo Baggioli; ed infine riduzioni di opere letterarie, dal *Don Chisciotte* di Angelo Bioletto al *Sigfrido* di Antonio Canale su testi di Gian Luigi Bonelli, al *Faust* di Gustavino (l'ormai ottuagenario pittore disegnò solo alcune tavole).
Vecchi riprese la testata dopo 23 numeri e tentò inutilmente di rilanciarla con il *Tarzan* di Hogarth e *Ciclone* (*Superman* di Shuster e Siegel). Passata nel 1940 a Bo-

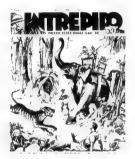
L'AUDACE
VIAGGI SPORTS AVVENTURE

nelli, visse stentamente per qualche mese producendo lavori di disegnatori italiani: W. Molino (*Marchesa Bianca*), Pier Lorenzo De Vita (*Capitan Tempesta*), C. Cossio (*Furio Almirante*) e Dell'Acqua.
L'Avventuroso (pubblicato dal 14 Ottobre 1934 al 6 Maggio 1943; tiratura di punta oltre 500.000 copie, tiratura media 300.000) fu un avvenimento eccezionale nel mondo del fumetto in Italia. Basandosi essenzialmente sui fumetti e presentando un ampio florilegio di personaggi avventurosi americani finì per interessare un vasto pubblico giovanile ma anche adulto (6). Il genere fumettato finì così per diventare anche in Italia un prodotto di consumo non più limitato al mondo infantile ed adolescenziale.

È USCITO:

Gordon, *L'agente segreto X-9*, *Jungle Jim*, *Mandrake*, *L'uomo mascherato*, *Bob Star* (*Red Barry*), *Radio Patrol*, *Terry e i Pirati* non solo erano gli eroi che *L'Avventuroso* presentava sulle proprie pagine, ma sono altresì diventati oggigiorno i simboli della cosiddetta epoca d'oro del fumetto americano, a testimonianza che il giornale di Nerbini presentava ciò che di meglio era prodotto oltreatlantico sul piano grafico e su quello narrativo. A distanza di un quarantennio e sulla scorta dell'indagine psico-sociologica gli 'eroi' di quelle strisce mostrano la corda e denunciano contenuti conformistici, ma nel clima culturale dell'Italia fascista quegli eroi di carta sfoggiavano doti di intraprendenza personale, di coraggio, di schiettezza, di rivolta nei confronti dell'ingiustizia privata o sociale da assumere notevoli valenze libertarie agli occhi dei lettori italiani sprofondati in un frustrante conformismo politico e nella retorica del regime. Per questo il crudo realismo delle situazioni umane ed ambientali che permea molte strisce e l'immediatezza espressiva del mezzo figurato risultavano per essi doppiamente calamitanti. Non pare esagerato affermare che buona parte del fumetto americano — e del cinema — diffuso in Italia negli anni '30 esercitò a livello popolare la stessa influenza rigeneratrice che la letteratura americana dell'epoca esercitò a livello colto (7). Riteniamo significativo, in questo contesto, il fatto che numerosi giovani partigiani anche d'ideologia comunista si fossero autobattezzati con nomi di battaglia anglosassoni molti dei quali riecheggiavano, *tout court*, quelli degli "eroi" del fumetto. In aggiunta al generico significato socio-politico, alcune storie americane (per es., *X-9*, *L'Uomo mascherato*, *Flash Gordon*) ne rivestirono uno psicologico agli occhi dell'ingenuo pubblico del tempo. Presentando una vasta gamma di personaggi femminili in cui l'eterno femminino era accentuato dal tratto flessuoso e dall'abbigliamento provocante (per quell'epoca), queste strisce finirono per gratificare la curiosità sessuale del pubblico giovanile ed adulto.
Che a determinare il successo delle testate Nerbini fosse il materiale statunitense è provato dal fatto che quando, in seguito alle direttive del regime, nel 1938 i *characters* nordamericani furono ostracizzati e sostituiti da storie autarchiche (per es., *La metropoli distrutta* e *Petrosino* di Ferdinando Vichi, *I tre di Macallé* di Giove Toppi), le vendite de *L'Avventuroso* subirono un calo pauroso, tra un coro di proteste dei lettori che obbligò l'editore a pubblicare *tel quel* il testo delle disposizione censorie del Ministero della Cultura Popolare.
Il materiale di produzione italiana che compariva sui periodici Nerbini era desolante. Pur risultando a volte dignitoso sul piano grafico (laddove si richiamava al taglio realistico del tratto raymondiano), era contenutisticamente ispirato ai più vieti e rancidi motivi della propaganda 'eroica' del regime: le contrade esotiche diventavano terre di conquista per il lavoro italiano, banco di prova delle

italiche virtù o teatro di gesta coloniali; Dio, Patria e Famiglia suggerivano sospetto per i diversi ed odio per i nemici, ebrei o bolscevichi che fossero. Giove Toppi, Ferdinando Vichi, Gaetano Vitelli, Giorgio Scudellari ed altri disegnatori della scuderia Nerbini furono costretti ad illustrare storie celebrative, eroiche ed imperiali.
Il 1935 segnò un ulteriore passo avanti nella diffusione del fumetto in Italia. In quell'anno i Del Duca fecero uscire *L'intrepido* (pubblicato dal 23 Febbraio 1935 al 12 Ottobre 1943) sulle cui pagine comparvero a lungo solo storie di autori italiani che riproponevano in forme illustrate, *ad usum Delphini*, i temi del melodrammatico e lacrimevole romanzo popolare così cari agli editori (Domenico Del Duca sotto lo pseudonimo "Treddi" fu il soggettista di molte storie). Con vicende d'eroismi e tradimenti, d'amore e morte, tutte incentrate su combattuti e sofferti affetti si estendeva la lettura del fumetto anche al giovane pubblico femminile. Giuseppe Cappadonia, Antonio Salemme, Ferdinando Vichi, Carlo e Vittorio Cossio erano tra i disegnatori incaricati di tradurre in immagini storie i cui titoli erano tutto un programma: *Principe azzurro, Povera Mamma, Cuordiviola, Cuore Garibaldino*. Nel 1938 si ebbe una breve parentesi durante la quale fecero capolino sulle pagine de *L'intrepido* alcuni personaggi, americani: *Don Winslow, Gordon Fife, Diana* (*Connie* di Frank Godwin). Dal 1939 alla fine della pubblicazione si verificò però un ritorno ad italianissimi romanzi fiume firmati da Luigi Motta, Luciana Peverelli, Wanda Bontà e figurati da G. Cappadonia, A. Salemme, W. Molino.
Nello stesso anno un altro editore, Mondadori, dopo aver constatato l'irreversibile successo del fumetto in Italia, entrò nella lizza debuttando il 28 Marzo 1935 col settimanale *Tre Porcellini*. Ma la definitiva consacrazione tra i grossi editori del fumetto avvenne per Mondadori quando, rilevato il *Topolino* di Nerbini l'11 agosto 1935, si garantì l'esclusività del materiale disneyano ed in breve volger di tempo (grazie al contributo dei direttori A. Rubino e F. Pedrocchi) rinnovò la linea editoriale del giornalino. Abolì le didascalie sotto le vignette, dette spazio ad un'articolata posta coi lettori, introdusse interessanti rubriche tutte inserite in un'ariosa ed elegante impaginazione, presentò ottime storie disneyane ed altre strisce americane quali *Brick Bradford* (italianizzato in *Guido Ventura*), l'*Ispettor Wade, Ted Feller, Braccio di Ferro*. In seguito al divieto ministeriale di utilizzare materiale straniero si rendeva necessario concedere maggior spazio agli autori italiani ed in questo quadro, il merito del *Topolino* mondadoriano consistette nel lasciare loro una discreta libertà creativa sul piano grafico e su quello contenutistico.
Presero così forma sulle pagine del giornalino storie di fantascienza e western narrate con stili personalissimi ed abbastanza lontane dai conformistici *clichés* dell'epoca. Molte di queste avventure possono giustamente essere considerate dei classici del fumetto italiano dei tardi anni '30: *Virus* di W. Molino su testi di F. Pedrocchi, *Kit Carson* di R. Albertarelli, *Saturnino Farandola* di L. De Vita, *Saturno contro la terra* di G. Scolari su testi di F. Pedrocchi e C. Zavattini, *L'isola giovedì* di F. Caprioli ed un ciclo di riduzioni salgariane tra le quali *I misteri della Jungla nera* di G. Moroni-Celsi.

3. I cattolici alla riscossa
Il mondo cattolico che aveva fondamentalmente guardato al fumetto con un certo sospetto, resosi conto dell'influenza che questi stava esercitando sul pubblico giovanile, decise d'intervenire. Vide così la luce *Il Vittorioso* (pubblicato dal 9 Gennaio 1937 all'11 Settembre 1943; tiratura approssimativa 200.000 copie circa) ad opera di un gruppo di educatori cattolici su iniziativa della Gioventù Italiana d'Azione Cattolica. Nato come contraltare alle publicazioni laiche e fasciste dell'epoca con l'intenzione di riproporre ai giovani la suggestione e i miti dell'avventura ispirandoli a motivi educativi di marca cattolica, il giornalino riscosse un discreto successo. E ciò per varie ragioni: oltre alla vendita in edicola usufruiva del canale distributore rappresentato da parrocchie ed educandati cattolici; la sua matrice rappresentava inoltre per tanti genitori una garanzia di serietà morale che faceva cadere molte obiezioni nei confronti del fumetto.
Questo non impedì che *Il Vittorioso* pagasse il proprio contributo alla propaganda ideologica del regime sia con storie a fumetti (per es., *Romano il legionario* di Caesar) sia con racconti ed appelli ai lettori, tutti intrisi dell'euforica retorica del ventennio (8) ed inneggianti, come riecheggiato dalla testata, alla vittoria dell'italianità! Sul piano grafico *Il Vittorioso* rifiutò qualsiasi apporto estero e divenne una palestra per disegnatori italiani (Caesar, V. Cossio, F. Caprioli, A. Canale, R. Paparella, W. Molino, E. Dall'Acqua) che seppero distinguersi nella trattazione dei temi più disparati: la guerra, l'avventura in terre esotiche, il western, la ricostruzione storica ed il comico. In quest'ultimo genere si segnalarono per originalità Sebastiano Craveri col suo bestiario, versione strapaesana dell'animaleide disneyana e Benito Jacovitti col suo umorismo popolare, a volte goliardico, venato d'assurdo.

4. Fascismo, guerra e fumetti.
Nella sua vocazione totalitaria il fascismo s'interessò a fondo della letteratura infantile e della stampa periodica per ragazzi che volle entrambe fedeli fiancheggiatrici del regime (9). Il varo del settimanale *Il Giornale del Balilla* nel 1923 testimonia la precoce intenzione di strumentalizzare le storie in immagini a fini ideologici; l'operazione, come si è visto, non approdò tuttavia a grandi risultati limitandosi a sfornare avventure di intrepidi balillini ed a lanciare proclami che non suscitarono molto interesse nei giovani lettori. Sugli altri giornaletti contemporanei comparvero, a tratti, piccoli eroi in camicia nera, ma alla loro linea editoriale si può estendere il giudizio espresso da Carabba a proposito del *Corriere dei Piccoli* diretto dal liberale Silvio Spaventa Filippi: « Nel Corrierino del decennio '21-'31 non si trovano significativi agganci alla realtà politica del paese » (10). Solo a partire dal '31 e sotto la nuova direzione di Franco Bianchi il periodico dei F.lli Crespi denunciò infatti una fascistizzazione progressiva ed irreversibile che passa attraverso l'esaltazione del senso gregario e del moralismo patriottico con ricorso a tutto l'armamentario simbolico ed allegorico della propaganda del regime. In compenso a partire dal '36 venne concesso un certo spazio a storie avventurose affidate al disegno di L. De Vita, V. Cossio, E. Dell'Acqua, Guido Zamperoni e videro la luce nuove e simpatiche creazioni comiche come *Poldo e Paola* di Nino Pagot, *Formichino* (con didascalie e nuvolette del parlato) di Roberto Sgrilli, *Macarietto* (senza strofette e con sole nuvolette) di Giobbe, *Pio Languore e Meo Patacca* di Manca.
La "grande rivoluzione industriale dei fumetti italiani" (11) tra il '32 e il '35 ed il nuovo clima politico di più radicale fascistizzazione del paese instauratosi a partire dal 1935 e mirante a rendere attivo ed entusiasta il consenso popolare al regime, sono alla base di un più diretto intervento statale sugli organi d'informazione e di formazione della pubblica opinione. E' del 24 Giugno 1935 l'istituzione del Ministero di Stampa e Propaganda trasformato il 27 Giugno 1937 in Ministero della Cultura Popolare ed incaricato di esercitare sulla stampa in genere uno strettissimo controllo. D'altro canto la pletora di testate a fumetti che presentavano senza manipolarla eccessivamente (12) la produzione straniera basata su tematiche comiche o puramente avventurose dovevano apparire agli occhi dei censori del regime pericolose, disfattiste o almeno qualunquiste: esse offrivano ai lettori "eroi, di forme e spiriti non italiani" (53) e non si impegnavano a sensibilizzarli sui valori della nuova Italia fascista e sui suoi radiosi destini imperiali.
Così nell'estate del 1935 « probabilmente convinto che siano ancora i veicoli d'informazione più importanti, il Ministero preme sul *Balilla* e sul *Corrierino* che si riempiono di avventure coloniali. Quasi niente invece sugli altri [...] Dopo la vittoria, nel secondo semestre del '36 e nel '37 vengono giorni di distensione per tutti [...] È semmai il gruppo Nerbini a dare inequivocabili segni di fermissimo allineamento al regime, con un'accentuata tendenza verso le storie di coraggiosi emigranti, non senza feroci frecciate antibolsceviche. Tutti comunque, Nerbini, Mondadori, e i fratelli Del Duca, sono per ora in espansione e fanno a gara a chi partorisce il maggior numero di testate. » (14)
Nel 1938 si tenne a Bologna il "Congresso Nazionale per la letteratura infantile e giovanile" presieduta dal futurista F. T. Marinetti che fu anche redattore del conclusivo "Manifesto della letteratura giovanile" dove furono ribaditi, in termini "categorici", i più frusti canoni della retorica italica e fascista ai quali le letture della gioventù avrebbero dovuto ispirarsi: religione, patriottismo, nazionalismo, spirito fascista, ottimismo, coraggio fisico, eroismo, spirito guerriero, "adorazione del nuovo"(?!?). Val la pena citare il punto 4) del Manifesto: « La verità storica rispettata ma sottomessa all'orgoglio italiano per modo che in tutte le narrazioni i nostri infortuni siano trattati con laconismo e le nostre numerose vittorie con lirismo ». (15)
Questi stessi motivi informatori furono estesi alla stampa illustrata per ragazzi a proposito della quale si lamentò un'eccessiva invadenza dell'immagine pur riconoscendo l'avventura come uno dei temi più calamitanti per il giovane lettore Ma si trattava di un'avventura da contrapporre a quella "corruttrice" d'origine estera, soprattutto statunitense, ispirandola ai valori di superiorità storica e spirituale della razza italiana che nella grandezza morale del fascismo aveva trovato la sua definitiva incarnazione.
I direttori di tutti i giornali italiani per ragazzi furono quindi convocati al Ministero della Cultura Popolare (dove fin dal 1936 esisteva un ufficio di controllo della stampa per ragazzi) per essere catechizzati sulla nuova linea editoriale da seguire e che comportava a partire dal 1° Gennaio 1939: l'abolizione completa di tutto il materiale d'importazione straniera od ispirato alla produzione straniera; l'aumento dei testi scritti rispetto all'illustrazione; l'esaltazione dell'eroismo italiano soprattutto militare, della razza italiana, della storia passata e presente d'Italia; il ripudio di storie criminali, paradossali, tenebrose o moralmente equivoche. In breve, una linea di completa autarchia anche per quanto riguardava le fisionomie degli "eroi" che dovevano avere caratteri somatici "spiccatamente italiani". Unica

eccezione i personaggi di Walt Disney "per il loro valore artistico e per la sostanziale modernità" (16). Il motivo della deroga è stato da alcuni individuato nel fatto che i figli di Mussolini erano appassionati lettori delle storie disneyane. Ferraro (17) inquadra invece la causa dell'eccezione in un contesto più vasto: prende in considerazione il fatto che Mussolini, a formale ed indiretto compenso (18) di articoli scritti con una certa regolarità per il *New York Times* del gruppo Hearst, percepiva tramite Emanuel (curatore in Italia degli interessi del K.F.S. e della Disney) i diritti d'autore versati dagli editori italiani per i personaggi americani. Solo quando il gruppo Hearst in seguito alle proteste dei lettori rifiutò le collaborazioni giornalistiche di Mussolini, venne a cadere ogni interesse del Duce ad autorizzare ulteriormente la pubblicazione in Italia di materiale americano. Per Disney sarebbe stata fatta un'eccezione in quanto costui, profondamente conservatore ed accanito avversario del *New Deal* roosveltiano, avrebbe provato simpatia per la dittatura di Mussolini, di cui fu più volte ospite. « Questo tipo di simpatia indiretta non sfuggì all'occhio vigile del fascismo, pronto a sfruttare ogni occasione per acquisire nuovi alleati » (19).
Nerbini il cui successo era incentrato su storie avventurose americane attenendosi "con scrupolo e disciplina fascista" (20) alle norme del Minculpop subì un duro contraccolpo sul piano commerciale. Una specie di nemesi colpiva così l'editore di fumetti che aveva dato fin dalla prima ora prova di zelo nei confronti del fascismo e che poi, per amore dell'avventura, aveva introdotto in Italia le allora anticonformistiche strisce avventurose americane e che ora si adeguava nuovamente alle direttive del regime con storie a fumetti antisemite, antibolsceviche, colonialiste e con racconti scritti sfacciatamente apologetici.
Anche gli altri editori dovettero imboccare la stessa strada. Soggettisti e disegnatori costretti ad affrontare i temi imposti dalla propaganda del regime produssero « melense polpette falsamente storiche, avventure etiopiche e in minor misura spagnole, pasticci di spie in cui i russi e i loro alleati sono dipinti a tinte foschissime » (21). Si ricorse anche ad una serie di riduzioni salgariane per la componente antibritannica che si volle individuare nell'opera dello scrittore veronese. Mondadori seguì su *Topolino* un'altra strada: pagato il tributo al regime con testi scritti apologetici e con la rinuncia ad alcuni personaggi americani (*Cino e Franco* e *Brick Bradford* alias Giorgio Ventura) lasciò a soggettisti e disegnatori ampia libertà creativa con apprezzabili risultati a proposito dei quali da più parti si è parlato di prima, vera scuola del fumetto italiano.
Lo scoppio della guerra nel 1940 non trovò inizialmente risonanza nelle pubblicazioni a fumetti, ma ben presto anche questo settore della stampa fu 'arruolato': gradualmente più numerose si fecero le storie ispirate agli eventi bellici ed inneggianti alla vittoria delle potenze dell'Asse. *Il mozzo del sommergibile* disegnato da Caesar prima e da E. Dell'Acqua poi su *Topolino*, fu una di quelle che riscosse maggior successo di pubblico al di là dei motivi propagandistici. Nell'ambito del fumetto comico furono ripresi e ridicolizzati da De Seta sulle pagine del *Balilla* alcuni statisti nemici: *Ciurcillone, Rusveltaccio* e *Stalino*.
Le preoccupazioni belliche distrassero l'occhio dei funzionari del Minculpop dai giornali ed alcuni editori cercarono, ricorrendo spesso a trucchi ingenui, di riproporre storie provenienti dagli Stati Uniti, non ancora in guerra, attraverso paesi neutrali. L'operazione consisteva nell'italianizzare (22), com'era stato fatto in passato, i nomi degli eroi americani ritoccando al contempo qui e là il disegno per evitare riferimenti troppo smaccati. Rimane 'classico' il caso di *Mandrake*, che fu germanizzato e trasformato in un cacciatore di spie inglesi a Berlino; e pensare che nella versione originale il mago in cilindro cacciava spie naziste a New York. Mondadori, ad esempio, per non rischiar troppo, a partire dal 1941, creò con *Toffolino* (disegnato da P. L. De Vita) un sostituto umanizzato del sorcio disneyano. Poi anche gli Stati Uniti entrarono in guerra e dal gennaio 1942 le storie americane, comprese quelle di Disney, furono totalmente proibite. Iniziò una specie di persecuzione del fumetto visto come prodotto anglosassone: numerose furono le circolari ministeriali che tentarono di snaturarne la struttura riconducendola a quella di testo figurato, con l'abolizione dei contorni delle vignette e delle nuvolette, quest'ultime sostituite da didascalie.
A dare il colpo di grazia a molti periodici per ragazzi contribuì nel 1943 la restrizione sulla carta. Poi la deteriorata situazione politica conseguente all'invasione alleata che risaliva lentamente la penisola, all'occupazione tedesca, ai bombardamenti ed alla guerra partigiana, fece il resto. Le varie testate chiusero così bottega negli ultimi mesi del 1943. Qualche testata minore rimase tuttavia in vita. A Roma, per esempio, continuò ad esser pubblicato anche durante l'occupazione tedesca nel '43-'44 il periodico *Grandi Avventure* (nato nel 1940) che oltre ad ignorare il divieto del *balloon* presentava alcune storie coraggiose o anticonformiste: *L'uomo in grigio* di Vittorio Cossio, ambientato nella Milano risorgimentale occupata dagli austriaci, e riduzioni di testi stranieri (*L'isola del tesoro* e *I tre moschettieri*).
Frattanto al Nord, nel territorio della Repubblica di Salò « in cui il governo fascista cercava di dare l'illusione di un clima di sicurezza e di calma, si mantiene

in piedi un minimo di stampa ricreativa. » (23). Continuarono così ad uscire fino alla fine del conflitto il *Corriere dei Piccoli*, il settimanale *Albogiornale* e il quindicinale *Albi dell'Audacia*, entrambi editi a partire dal 1940 dalla Società Cremona Nuova di Roberto Farinacci ed imperniati il primo sulle avventure di *Dick Fulmine* di C. Cossio e il secondo su quelle di *Ciclone*, *Maciste*, e *Fulmine* sempre di Cossio nelle quali ricomparve la classica "nuvoletta" dopo che con circolare del 1° Novembre 1944 il Minculpop ne aveva abolito il divieto. Val la pena notare che con l'approssimarsi della sconfitta nazista venivano sparendo dalle storie i riferimenti politici e dalle testate l'indicazione dell'era fascista. Camaleontismo in attesa della pace e della normalizzazione?
A Milano uscì anche a partire dal '43, a cura della ricostruita Opera Nazionale Balilla, il settimanale *Fiamme*, grondante di retorica nell'ampia parte scritta, dove comparve un fumetto con didascalie — *O' scugnizzo* di Guido Zamperoni — nel quale un ufficiale italiano si batteva nel sud occupato contro gli alleati. Sempre a Milano le edizioni Alpe pubblicavano racconti a fumetti con storie di *Volpe* di Zamperoni e *Saetta* di Scolari.
Frattanto nell'Italia liberata riprendeva vita *Il Vittorioso* (riapparso in edicola il 30 Luglio 1944) e nascevano nuove testate: a Roma, *L'Avventuroso* della S.E.P.I., che comparve in edicola il 4 Agosto 1944 subito dopo l'arrivo degli alleati e che fu il primo a riproporre le avventure di personaggi americani (*Gordon*, *Audax*, *Cino e Franco*, *Mandrake*, *L'uomo mascherato*); a Napoli, dopo la liberazione della città, uscì per una cinquantina di numeri il periodico *Giornale dei Ragazzi* che nel novembre 1944 pubblicò due albi a fumetti con didascalie contenenti le prime storie di sapore partigiano di cui si ha conoscenza (24).

Cent. 20 - N. 16 - Anno II SETTIMANALE - C. C. colla Posta Giovedì 17 Gennaio 1935-XIII
il GIOVEDÌ dei RAGAZZI
divertente e istruttivo
ABBONAMENTO ANNUO L. 10 - SEMESTRALE L. 5,50 DIREZIONE, VIA CAMANDONA, 23 - TORINO
L'ULTIMA MODA

5. Gli albi e la scuola italiana del fumetto.
Il periodo dal '32 al '45 fu caratterizzato da un fenomeno editoriale abbastanza singolare anche se non del tutto nuovo nell'ambito del fumetto. Si trattò della riproposizione sotto forma di albi, dai formati più disparati ma soprattutto oblunghi per rispettare in parte l'originaria forma delle storie a strisce, delle avventure precedentemente pubblicate a puntate sui periodici ed ora offerte nella loro completezza. Era un modo per sfruttare ulteriormente le strisce sul piano commerciale dato che ancora non si pagavano diritti d'autore per ogni edizione, ma piuttosto *una-tantum*. Negli U.S.A. un'operazione analoga era già stata realizzata dapprima raccogliendo in volume storie comiche precedentemente apparse sui quotidiani (donde il nome di *comic-books*) e poi, agli inizi degli anni '30, pubblicando *ex novo* in albi sciolti soprattutto storie avventurose legate a qualche 'eroe'. Pare però che il primo in assoluto (25) a realizzare l'idea di riproporre in albo le strisce già pubblicate sia stato l'editore Nerbini. Il fatto è che gli albi Nerbini, caratterizzati da singolari copertine realizzate con originali tagli grafici e con efficaci impasti cromatici da Giove Toppi, riscossero un enorme successo e si prestarono ad una pletora d'imitazioni che originarono varie collane di albi (26).
Concludendo, si può affermare che il periodo esaminato segnò per la storia del fumetto in Italia e per quello italiano alcune tappe decisive. Il fumetto si affermò come autonomo mezzo di narrativa grafica capace di veicolare non solo storie comiche per i più piccini ma anche l'avventura, in tutti i suoi risvolti, sì da interessare un ampio pubblico giovanile e in parte adulto. Dette inoltre prova

di multiformi capacità espressive al punto che gli stessi organi del regime si resero conto delle sue potenzialità anche sul piano ideologico. L'iniziativa degli editori portò a conoscenza dei lettori italiani buona parte della produzione straniera, in particolare di quella anglosassone che era la più articolata e all'avanguardia. Il successo arriso al genere stimolò e provocò lo sviluppo di una scuola nazionale del fumetto che raggiunse i migliori risultati verso la fine degli anni '30 soprattutto, ma non esclusivamente, sulle pagine di *Topolino* e de *Il Vittorioso*, allorché gli artisti furono liberi da condizionamenti ideologici. È significativo il fatto che in seno allo *staff* mondadoriano si sia sviluppata, puntando sulla potenzialità di alcuni personaggi disneyani (per es., *Paperino*), una produzione autonoma che ebbe il *placet* dello stesso Disney e che ampliata su scala industriale invaderà, nel dopoguerra, il mondo.

« Le principali caratteristiche che distinguevano la nascente scuola italiana da quella americana, ormai affermatasi in tutto il mondo, erano: un più alto grado di fantasia nel disegno ed un maggior gusto "pittorico" nei personaggi, nelle scene di mare e di battaglie, accanto però ad un minor senso del movimento, dell'azione, dell'inquadratura (primi piani, campi lunghi, ecc.) per usare la terminologia cinematografica. » (27)

Nel giudicare i risultati estetici del fumetto autoctono non va dimenticato il mezzo di diffusione della produzione nostrana. Il fumetto in Italia era pubblicato su settimanali, spesso di largo formato, sotto forma di una o più tavole per volta e rifiutava sia la diffusione a mezzo strisce giornaliere che la semplice tavola domenicale americana — anch'essa condizionata nel ritmo narrativo dalla successione di strisce di dimensioni uguali e regolari e dal numero di puntate rigorosamente prefissato dai ferrei tempi imposti dai *syndicates*. Così il disegnatore italiano, giocando sulla varietà dei tagli delle vignette che si potevano operare sulla tavola, riusciva ad infondere nel racconto un ritmo più sciolto ed a conferirgli al contempo una maggiore omogeneità grazie alla relativa libertà di puntate di cui poteva disporre per tradurre graficamente il testo.

Non condizionati inoltre da certi standards stilistici sovente imposti dai *syndicates* ai loro colleghi americani, molti disegnatori italiani sfoggiarono stili personalissimi che denotavano un gusto spesso impregnato di sincera ispirazione artistica e di reminiscenze grafico-culturali. Emersero il respiro compositivo ed il puntinismo di Franco Caprioli, lo stile graffiante ed incisivo di Rino Albertarelli, la maestria nella riproduzione dei particolari tecnici di Caesar, la fluidità grafica di Walter Molino, il disegno fantasioso ed assurdo di Benito Jacovitti, il segno scanzonato e rapido di Carlo Cossio, le reminiscenze *liberty* di Giovanni Scolari, l'essenzialità grafica di Guido Moroni Celsi, il tono tra il grottesco e il caricaturale di Pier Lorenzo De Vita. Altri disegnatori tra i quali Giuseppe Cappadonia, Angelo Bioletto, Raffaele Paparella, Franco Chiletto, Edgardo Dell'Acqua, Domenico Natoli, Giove Toppi, Luigi De Vita, Antonio Salemme, Bernardo Leporini, Mario Pinochi, Antonio Canale e più raramente quelli dello *staff* nerbiniano (Giorgio Scudellari, Gaetano Vitelli, Ferdinando Vichi e Roberto Lemmi) seppero elevarsi, a tratti, al di là di un'onesta professionalità dando tutti prova di una qualche peculiarità grafica personale. A ciò, tra l'altro, è da imputare il fatto che mancarono da noi, del tutto o quasi, personaggi di lunga durata. L'estro creativo mal si concilia con la ripetitività figurativa che un personaggio di successo richiede per soddisfare le attese costanti dei lettori. Non vanno dimenticati infine i soggettisti tra i quali si segnalarono Federico Pedrocchi, Cesare Zavattini (28), Vincenzo Baggioli, GianLuigi Bonelli, Andrea Lavezzolo.

CAPITOLO QUARTO

Il fumetto in Italia dal 1945 alla metà degli anni '60

1. Mutamenti nel gusto dei lettori.
La ripresa della vita civile e politica nel nostro paese all'indomani della fine delle ostilità fu accompagnata, tra l'altro, anche dall'attività editoriale relativa alla produzione e diffusione del fumetto. E fu un'attività talmente intensa ed abborracciata da far dire a Ferraro: « Il dopoguerra annovera tante testate da rendere difficile assai all'appassionato dei comics il compito di seguire le traversie di ognuna... Il dopoguerra, rumoroso e caotico, fu il banco di prova di numerosi tentativi fatti da chi, avendo un po' di dimestichezza con le pubblicazioni per la gioventù, s'improvvisa editore con tanta speranza e pochi soldi, affidandosi più alla benevolenza della dea bendata e alla tolleranza dei lettori che alle capacità dei collaboratori chiamati a dare un contenuto alle nuove collaborazioni. » (1)
Si è già menzionato come nel Sud liberato tale ripresa editoriale avesse dato esiti già prima della fine della guerra. La riunificazione del paese, con la prospettiva di un mercato allargato, intensificò la produzione del settore (2).
Dei numerosi giornalini che videro così la luce si può dire che nacquero vecchi. Salvo alcune eccezioni, essi si presentarono, per quanto riguarda formato, aspetto grafico e contenuto, come una pedissequa ripetizione dei loro confratelli d'anteguerra e inoltre carenti sul piano della realizzazione tipografica a causa delle disastrate condizioni tecniche del paese. E questo giustifica il fatto che la quasi totalità di essi ebbe vita breve o almeno stentata.
Circa i contenuti emerse subito un fenomeno di rilievo che gli editori faticarono a comprendere: un diminuito interesse del pubblico per la produzione statunitense adesso completamente disponibile e resa meglio nota agli addetti ai lavori dalla marea di fumetti diffusi da pubblicazioni distribuite gratuitamente all'esercito americano e quindi abbastanza facilmente reperibili (*G.I. Comic*, *Jeep Comics*, *Overseas Comics*).
Il fumetto americano continuava ad essere oggetto di lettura da parte della nuova generazione di adolescenti vuoi per la sua dinamicità espressiva vuoi per l'interesse nei confronti di tutto quanto proveniva dalla "grande" America, ma non rivestiva più quel potere d'attrazione che aveva esercitato nel periodo prebellico. Finiva così per perdere la precedente generazione di lettori che aveva scoperto essere l'idillica, democratica, liberale America un Giano bifronte di cui si veniva precisando l'altra faccia, quella dell'ingiustizia, della corruzione, del conservatorismo sociale e politico. Una scoperta amara che Pavese seppe ben puntualizzare: « E se per un momento c'era parso che valesse la pena di rinnegare noi stessi e il nostro passato per affidarci corpo e anima a quel libero mondo, ciò era stato per l'assurda e tragicomica situazione di morte civile in cui la storia ci aveva per il momento cacciati [...] Ora il tempo è mutato e ogni cosa si può dirla, anzi è più o meno stata detta [...] A esser sinceri insomma ci pare che la cultura americana abbia perduto il magistero, quel suo ingenuo e sagace furore che la metteva all'avanguardia del nostro mondo intellettuale. Né si può non notare che ciò coincide con la fine, o sospensione, della sua lotta antifascista [...] senza un fascismo a cui opporsi, senza un pensiero storicamente progressivo da incarnare, anche l'America, per quanti grattacieli e automobili e soldati produce, non sarà più all'avanguardia di nessuna cultura ». (3)
Si aggiunga poi che il valore mitico delle *strips* statunitensi veniva intaccato a livello colto da alcune analisi precorritrici che se da un lato recuperavano il fumetto dal limbo infantile, in cui da noi era stato sprofondato, facendolo oggetto di un attento esame, dall'altro ne mettevano a nudo i risvolti psicologici e sociopolitici sul piano comunicativo. Ci riferiamo all'azione svolta in tal senso dalla rivista *Il Politecnico* di Elio Vittorini (4) in cui, sul n° 2 del 6 Ottobre 1945, in un articolo intitolato "Il mondo a quadretti (Breve storia di un'arte per pigri)" Giuseppe Trevisani dopo aver parlato delle tendenze ideologiche insite nei fumetti e di certe loro funzioni tese a soddisfare atteggiamenti sado-masochistici a livello popolare (per es., *Dick Tracy*) e dopo aver affermato che i fumetti non sono in sé cattivi, concludeva: « Quando [...] il disegnatore riesce a creare un mondo poetico, egli fa opera degna. Tutti devono essere d'accordo nel riconoscere che Arcibaldo, Fortunello, Mio Mao (sì anche Topolino) e soprattutto Braccio di Ferro non sono solo racconti per i ragazzi, sono personaggi umani ed hanno un loro preciso messaggio sia pur modesto da annunciare al mondo. Dimostrano che è possibile *raccontare* (e raccontare bene) con qualsiasi mezzo: anche con le storielle a quadretti. »
A determinare inoltre il mutamento del gusto e degli interessi del pubblico giovanile ed adulto soprattutto femminile, che nell'anteguerra era stato in parte — seppur per una sola generazione — fruitore di fumetti, influì un nuovo tipo di lettura rappresentato da alcuni neo-nati periodici quali *Grand Hotel* dei Del Duca

e *Bolero Film* di Mondadori, ben presto seguiti da una valanga di testate consimili. Sfruttando il mai sopito gusto popolare per gli aspetti romantici del *feuilleton* e ampliando quella proposta di temi "rosa" già propinati, a livello fumettistico, sulle pagine dell'*Intrepido*, si arrivò a distillare una forma di racconto che veicolava un sentimentalismo deteriore, inconsapevole (?) portatore di istanze sociali conservatrici. In un primo tempo si ricorse per illustrare le storie ad un giulebboso disegno a mezza tinta, di maggior sapore realistico rispetto a quello tradizionale e più adatto a simulare la fotografia, e poi a veri e propri fotogrammi. Nacque così il fotoromanzo (5), prodotto italico (ma che riscosse successo anche in Francia, Spagna e nei paesi sudamericani) e quintessenza delle italiche virtù! Sostanzialmente diverso dal fumetto, il fotoromanzo conquistò subito larghe masse di lettori — sarebbe forse meglio parlare di semplici "guardatori" spesso analfabeti e sempre acritici — sottraendoli al fumetto che, per quanto mezzo espressivo popolare, non presentò mai quello squallore e quella limitatezza di ricostruzione ambientale proprie del fotoromanzo. Tutto ciò finì per riconfinare il fumetto a strumento di lettura per l'infanzia e l'adolescenza, per una fascia d'età cioè compresa tra i 6/7 e i 14/15 anni circa.

GIORNALE dei PICCOLI

SI PUBBLICA OGNI SETTIMANA

VIA SOLFERINO N. 28 MILANO

Anno I — N. 22 — 25 Novembre 1945

Italia Centrale e Meridionale L. 10 la copia

Don Gradasso Sgudelone fra stendardi e gonfaloni

Sode un colpo di cannone un due tre cade il telone

IL GIORNALINO

ANNO XXI NUMERO 1

25 NOVEMBRE 1945

ABBONAMENTI

UNA COPIA L. 15

Per la guerra maledetta il ragazzo e la bimbetta han perduto «Il Giornalino»

ANNO II N. 15

11 Aprile 1946

Prezzo in tutta Italia L. 15

GIOVEDÌ

IL GRANDE GIORNALINO SETTIMANALE

ABBONAMENTI

MIO MAO E IL TOPOLINO

Oggi il gatto si dispone

e su molte cose buone

Ma quel topo benedetto

2. La crisi del giornalinismo nel dopoguerra.
Nel coacervo di testate alcune meritano un'esplicita menzione. *L'Avventura*, edita dalla S.E.P.I., comparve a Roma il 4 Agosto 1944 riproponendo in pieno l'avventura americana. *Gordon*, *Cino e Franco*, *Mandrake*, *L'uomo mascherato* e *Audax* di Jim Gary furono gli "eroi" che si spartirono le pagine del settimanale, preceduti da brevi presentazioni in cui — per una meno approssimativa conoscenza del mondo del fumetto — si menzionavano i nomi degli autori e dei disegnatori. Capriotti rilevò più tardi la testata in difficoltà, unitamente a quella del concorrente *Giramondo* (che pubblicava solo materiale italiano tra il quale emerse *Raff, pugno d'acciaio* di Vittorio Cossio). Il nuovo editore fissò il formato dell'*Avventura* su quello ormai classico che si rifaceva al *Topolino* mondadoriano, la rivestì di una convincente quadricromia e la arricchì di nuovi personaggi quali *Joe Palooka* di H. Fischer, *X-9* di M. Graff, *Brick Bradford*, *Gordon* di A. Briggs e infine della nuova creatura di M. Caniff, *Steve Canyon*. Ciò nonostante il periodico non ottenne mai un vero successo e si trasformò col tempo in un giornalino per i più piccini conservando i personaggi meno impegnativi ed aggiungendone altri come *Riley* di Frank Godwin e *Tommy del circo* di John Lenti. Per i personaggi 'classici' fu varata una pubblicazione mensile, l'*Avventura-Club*. Entrambe le testate ebbero però vita breve e nel 1950 Capriotti abbandonò il fumetto.
Robinson comparve a Roma il 22 Aprile 1945 e rappresentò « il primo tentativo di aprire un dialogo dignitoso e serio con gli adulti nel campo del fumetto » (6). Realizzato con competenza da un gruppo di giovani studenti pubblicò il *Principe Valentino*, *Terry e i pirati*, *Tarzan* di Hogarth e poi di Rubimor, *X-9* di M. Graff, i nuovi *Rip-Kirby* di Raymond e *Giudice Morris* (*Judge Wright*) di B. Brent e B. Wells. Molti di questi personaggi presentavano strutture e ritmi narrativi adatti ad un pubblico adulto che dovette essere altresì colpito dalla presentazione di due *characters* americani già annosi ma ancora inediti in Italia: il comico-satirico *Li'l Abner* di Al Capp ed il poliziesco *Dick Tracy* di Chester Gould, i quali oltre a fornire esempi grafici originali ed anticonformistici offrivano una cruda, realistica e più esatta visione dell'America. Lodevole risultò l'impegno di far conoscere meglio il mondo del fumetto con la pubblicazione di una serie di biografie dei più celebri disegnatori statunitensi. Ma anche *Robinson* fu costretto ad abbandonare i lettori nel 1947 col 90° numero.
Il 1947 segna la fine anche della più originale testata italiana dell'immediato dopoguerra: l'*Asso di Picche*. Apparso nel 1945 a Venezia, fu il risultato di un lavoro individuale e d'*équipe* che vedeva riuniti un gruppo di giovani autori (Mario Faustinelli, Alberto Ongaro, Damiano Damiani, Hugo Pratt, Dino Battaglia, Ferdinando Carcupino, Giorgio Bellavitis, Rinaldo D'Ami) per la maggior parte d'origine veneta che si segnalarono per intraprendenza ed originalità creativa al punto da meritare l'appellativo di "gruppo di Venezia" o "scuola veneta del fumetto". L'*Asso di Picche*, il personaggio disegnato da Pratt su testi di Oscar Bionda (pseudonimo di Faustinelli) che dette il nome alla testata, se non era del tutto originale quanto a idea richiamando quella del celebre giustiziere mascherato americano, presentava in compenso un disegno dinamicamente espressivo nel quale si avvertiva oltre alla lezione caniffiana del bianco e nero quella di Eisner per le atmosfere cupe e misteriche e per il tono a volte velatamente sardonico (7). Altri personaggi di rilievo furono *Junglemen* di Battaglia e Pratt su testi di Ongaro, *Draky* di Carpucino, *Robin Hood* di Bellavitis. La pubblicazione subì una trasformazione nel formato e divenne un bell'albo a colori, ma il discreto successo che le arrise mise in moto la concorrenza manifestatasi con *Misterix* delle edizioni Alpe e con *Amok* dell'editore Casarotti. Le diverse preoccupazioni amministrative poco congeniali al temperamento giovanile degli artisti decretarono la fine della pubblicazione. E così si ebbe una diaspora del gruppo di Venezia emigrato in buona parte in Sudamerica dove continuò a lavorare con successo al fumetto locale. Molti dei componenti, ritornati in Italia a distanza di anni, s'imposero come artisti di risonanza internazionale smentendo, anche se dopo varie traversie, il proverbio: *nemo propheta in patria*.

3. Grandezze e miserie dei "veterani".
Il dopoguerra segnò, anche se con un leggero ritardo a causa di certe misure politiche prese nei confronti di editori e di testate considerate collaborazioniste, un ritorno in forze dei grandi editori nel campo della produzione a fumetti. Ma fu un ritorno dagli esiti modesti e non all'altezza di un recente passato: solo le robuste strutture editoriali permisero a numerosi giornalini di non naufragare.
Mondadori ripropose a partire dal 15 Dicembre 1945 un *Topolino* immutato che presentava « i medesimi racconti lasciati in sospeso nel 1943 come se nulla fosse accaduto... Non si preoccupò nemmeno di rifumettare i comics presentandoli col sistema della sintetica didascalia imposta dal regime fascista » (8). Veste tipografica e storie desuete determinarono un calo d'interesse dei lettori, aggravato da un

PROFILO STORICO-CRITICO

mutamento nel carattere del "topo" disneyano che gradualmente venne perdendo la fresca ingenuità di piccolo borghese con punte di naturale insicurezza per assumere la sicumera dell'eroe infallibile ma un pò scostante. In compenso acquistò in simpatia il personaggio di *Paperino* (adesso conosciuto attraverso le strisce di C. Barks), eterno nato-perdente, che finì per essere contornato da una serie di comprimari (*Qui, Quo, Qua*; *Gastone*; *Paperon dei Paperoni*; ecc.) altrettanto felici come creazioni (9). La rispolveratura di *characters* che avevano fatto il loro tempo (*Faust*, *Saturno contro la Terra*, *Virus* di Canale, *Will Sparrow*) non servì a risollevare le sorti del giornale ed inutili si dimostrarono pure *Gordon, Lone Ranger, X-9, Brick Bradford*. Qualche sprazzo si ebbe con *Un uomo contro il mondo* di Zavattini e Scolari, incompresa protesta contro la corsa agli armamenti, e con l'avventuroso *Fante di Picche* di Caprioli. Infine nel 1949, con una tiratura ridotta ad appena 40.000 copie, su iniziativa di Mario Gentilini il settimanale fu trasformato in un mensile tascabile contenente solo personaggi disneyani. La testata adattata così ad un pubblico infantile riprese quota e ridiventò in breve settimanale. Ciò richiese la disponibilità di un materiale quantitativamente superiore a quello proveniente dagli *studios* Disney e sollecitò quindi la ripresa di una produzione nostrana, di cui già si era avuto esempio. Questa, originariamente distinta dal marchio A.M. (Arnoldo Mondadori), divenne sempre più consistente e di livello talmente dignitoso (10) da essere nel 1967 incorporata e distribuita dalla stessa Disney. I nuovi personaggi sfornati dagli studios americani continuarono d'altro canto a comparire su *Topolino*.

Frattanto Domenico ed Alceo Del Duca, dopo aver fatto uscire 13 numeri dell'*Intrepido* a Roma, tornarono a Milano per rilanciare il settimanale in grande stile. In effetti «si limitarono a riproporci i vecchi eroi tolti dalla naftalina ignorando tranquillamente le loro compromissioni politiche» (11). Il tono delle storie divenne vieppiù *larmoyant* e l'aspetto grafico piuttosto deludente se si eccettuano le mezzetinte di Mairani. Il settimanale subì una contrazione delle vendite che l'inserimento di fotoromanzi, il lancio di concorsi vari e la distribuzione di albi omaggio non riuscirono a frenare. Poi si ridusse il formato e si inserirono alcuni nuovi personaggi: *Buffalo Bill* di C. Cossio, *Roland* di F. Corbella, *Liberty Kid* di Lina Buffolente oltre al *Tarzan* di Bob Lubbers. Il settimanale riprese quota e raggiunse le 300.000 copie. A partire dal 1963 si allargò il formato adattando la rivista ad un pubblico adolescente anche femminile, introducendo una sezione dedicata all'attualità (sport, cinema, canzoni, echi di cronaca) ed a giochi, passatempi e curiosità varie. La rivista guadagnò in popolarità ma perse sul piano del fumetto che si esaurì in temi sentimental-romantico-avventurosi illustrati sbrigativamente da disegnatori anonimi.

Nel 1953 l'Editoriale Universo (Domenico e Alceo Del Duca) rilanciò la vecchia testata de *Il Monello* diretta ad un pubblico preadolescente con un *mélange* di storie avventurose e comiche: tra le prime *Rocky Rider* di Mario Uggeri, *Forza John!* di Jeva e Platania; tra le seconde *La piccola Eva*, *Pedrito il drito* di Tereghi e *Arturo e Zoe* (*Nancy and Sluggo*) di E. Bushmiller. Il settimanale rimpinguato nel tempo con materiale di provenienza estera o nazionale ha mantenuto discreti standards ed è tuttora, a distanza di oltre 20 anni, uno dei più diffusi.

Anno II - N. 9 - 2 Febbraio 1947

Un Numero Lire 20.-

« La Casa Nerbini, a causa delle compromissioni politiche del proprietario, fu l'ultima a riprendere l'attività editoriale nel dopoguerra [....] Per cominciare si procedette alla ristampa, in albums, di tutte le grandi avventure americane che avevano avuto un pubblico vastissimo di lettori. Fra la fine del 1945 e il 1948 fu un continuo fiorire di albi nei più diversi formati, non escluso quello a striscia, albi stampati e ristampati senza un minimo di buon gusto artistico e sovente rimaneggiati in maniera vergognosa ai soli fini di un guadagno editoriale che alla fine mancò » (12). In mezzo a questo coacervo di albi si tentò il lancio di alcune testate di giornalini. L'8 Dicembre 1946 uscì *L'Italo-Americano Illustrato* che cessò le publicazioni il 15 Giugno 1947 dopo soli 28 numeri. Accanto ai classici personaggi americani degli anni '30 ne comparvero di nuovi: *Tillie* di Russ Westover, *Polly e i suoi* di Cliff Sterret, *Succede sempre così* di Jimmy Hatle, *Johnny Hazard* di Frank Robbins, *Il dottor Wobes* di McArdle. La caratteristica principale del settimanale consistette nell'offrire i fumetti con il testo dei dialoghi in edizione originale inglese accompagnati da didascalie fuori striscia contenenti la traduzione in italiano. Non si sa se l'iniziativa fosse dovuta al desiderio di risparmiare sul *lettering* o a quello, sbandierato, di far apprendere l'inglese. Certo è che essa non ebbe successo nonostante certi vantaggi riscontrabili sul piano didattico: ma i tempi non erano maturi per esperimenti del genere. Col n° 17 venne cambiato il titolo della testata in *Mistero*, s'inserì la traduzione italiana direttamente nei *balloons* e venne proposto un racconto ad acquarello di Galeppini, ma senza successo.

Maggiori disavventure editoriali collezionò *Il Giornale dell'Uomo Mascherato* lanciato da Nerbini il 28 Marzo 1948: riduzione dell'originario formato gigante, trasformazione in albo, riproposizione in giornale con personaggi americani che andavano dall'*Uomo Mascherato* disegnato da Mc Coy a *Rip Kirby*, da *Captain Easy* di Leslie Turner al *Principe Valentino*. Fu tutto inutile ché le pubblicazioni cessarono col n° 48 del 1949. *Il Giornale di Lone Ranger* che contrariamente al titolo era solamente un albo fu l'ultimo canto del cigno che precedette il fallimento della Nerbini.

Il Vittorioso fu « il primo giornalino che si ripresentò alla ribalta italiana dopo il disastro dell'8 settembre. La sua veste modestissima agli inizi andò via via migliorando, perdendo lungo il cammino i classici disegnatori del passato per aprire la porta alle nuove leve in cerca di affermazione. Come nel 1938 la redazione giocò tutte le carte sui giovani » (13). E gradualmente i giovani si fecero le ossa e ripagarono abbondantemente la testata della fiducia in loro riposta. Gianni De Luca, Ruggero Giovannini, Renato Polese, Giolitti, Dino Battaglia, Nevio Zeccara, Gino D'Antonio, Tarquinio, illustrarono con gusto ed efficacia decine di avventure western, in costume, ma anche d'ambiente realistico contemporaneo, affiancando degnamente i veterani: Caprioli vieppiù "poeta del mare" e Caesar, maestro nell'illustrazione di sapore tecnico. Il giovane Lino Landolfi con *Procopio* dimo-

strò un felice estro comico all'altezza dell'ancor attivo Craveri e di Jacovitti sempre più fantasmagorico nella sua vulcanica produzione di personaggi (*I 3 P., Cip, Alonzo Alonzo, Cucù, La Signora Carlomagno, Tex Revolver, Caramba, Cin Cin*) e di parodie (*Tarzan* e *Mandrago il Mago*). « *Il Vittorioso* [...] grazie alle costanti cure della redazione alle trovate e all'apporto dei nuovi disegnatori che operavano, dobbiamo darne atto, su testi frutto di accurate ricerche storiche o di cronaca sviluppati con un dialogo discorsivo perfetto dal punto di vista grammaticale, prendeva piede aumentando costantemente la tiratura... la stampa era di Mondadori, accuratissima nella sua quadricromia. Gli anni dal 1950 al 1955 rappresentarono l'optimum di tutta la produzione del *Vittorioso* nella sua più che trentennale attività » (14). E così si raggiunsero le 300.000 copie di tiratura. Il giornale che nell'immediato dopoguerra aveva tenuto un tono moderatamente democratico e un poco moralistico incominciò intorno al '48 — con l'instaurarsi del clima della guerra fredda e con l'acuirsi dello scontro elettorale in Italia — ad assumere atteggiamenti anticomunisti più o meno velati, in linea con l'orientamento politico della G.I.A.C. di cui rifletté in seguito le traversie e la viscosità ideologica (15).
Dopo il '60, con l'avvento della distensione, il giornalino faticò ad adeguarsi alla mutata realtà politica ed incontrò altresì un ostacolo nella crisi delle strutture parrocchiali e dell'Azione Cattolica che gli erano servite come canale di distribuzione. Sul piano tipografico poi, a partire dal '55, subì alcune trasformazioni (aumento del formato e stampa rotocalcografica) che gli procurarono uno scadimento qualitativo. Contemporaneamente si verificò un allontanamento graduale dei disegnatori attratti da altri editori o da attività più renumerative. Così alla fine del '66 la testata e l'archivio furono subitaneamente venduti alle edizioni EDI PER. Venne creata una nuova redazione che il 1°Gennaio 1967 lanciò il giornalino in formato ridotto col nome *Vitt*. Fu dato ampio spazio a servizi giornalistici e fotografici su temi d'attualità, sport, problemi scientifici e sociali e ad alcune rubriche di varietà. I fumetti finirono per farvi la parte del cugino povero pur mantenendosi su livelli discreti; a qualche lavoro di Landolfi e Caprioli si venne viepiù affiancando materiale importato, perché più economico, dalla Francia (per es., *BarbaRossa, il demone dei Caraibi* di V. Hubinon su testi di J.M. Charlier) e dall'Inghilterra (per es., *L'impero di Trig* di Mike Butterworth). Ogni confronto col *Vittorioso* degli anni '50, di quel *Vittorioso* che ancora una volta era stato la bottega alla quale si era formata una generazione di valenti *cartoonists*, diventava impossibile. Del *Vitt* non si poteva che dire: *quantum mutatus ab illo*!
Anche il *Corriere dei Piccoli* aveva ripreso le pubblicazioni nell'immediato dopoguerra sull'impostazione grafica tradizionale dei quadretti con didascalie. Sulle prime manifestò, in sintonia con lo spirito del "vento del Nord", qualche leggera simpatia per i partigiani e tendenze antifasciste con la caricatura mussoliniana del *don Gradasso Sbudelloni*, ma fu un fuoco di paglia ché la linea moderata s'impose ben presto e in modo definitivo. Nel 1946 cambiò il nome in *Giornale dei Piccoli*, ma fu solo per qualche settimana. Si continuò a riproporre i vecchi personaggi (*Bonaventura, Sor Pampurio, Bibì e Bobò, Fortunello, Mio Mao, Cirillino, Arcibaldo*, ecc.) accanto a qualche nuova creatura, come *Gibernetta* di Cimpellin, a storie disegnate da Nadir Quinto e, nel '52, alle tavole del *Principe coraggioso* (*Valiant* di Foster) che per il disegno classico e la mancanza di *balloons* ben s'adattava alla linea tradizionale del giornalino. Sotto la direzione di Carlo Triberti, iniziata nel 1959, s'incominciò a sentire aria di novità: i vecchi personaggi vennero gradualmente sostituiti con personaggi come *Gelsomino* e *Tribunizio* di Cimpellin e Triberti e le didascalie scomparvero per far posto al *balloon*. Nel 1965 fece la sua apparizione il francese *Lucky Luke* di Morris su testi di Goscinny. Ma il vero cambiamento doveva verificarsi nel 1968.

4. Il fumetto proletario.
Il successo riscosso dal *Vittorioso* intorno agli anni '50 e la sua azione a livello informativo fecero comprendere alle sfere dirigenti del P.C.I. la necessità d'intervenire sfruttando adeguatamente il nuovo mezzo espressivo.
Nonostante la politica culturale del partito, ispirata da Togliatti, fosse piuttosto chiusa nei confronti delle novità (16), si ritenne urgente far fronte anche a livello infantile ed adolescente all'acceso anticomunismo sviluppatosi nel paese nel clima della guerra fredda. Occorreva offrire ai ragazzi delle classi popolari una visione del mondo che non fosse borghese o genericamente qualunquista.
Vide così la luce il 1° Ottobre 1949 il *Pioniere* (17) che presentò molti punti di contatto con il *Vittorioso* sebbene i due giornalini militassero su fronti ideologicamente opposti. Al pari del *Vittorioso*, collegato all'Azione Cattolica ed allo scautismo (monopolizzato in Italia dalla Chiesa Cattolica), il giornalino comunista era emanazione dell'organizzazione dei "pionieri" vagamente ispirata a certi modelli associativi sovietici a carattere patriottico-educativo. Al pari del *Vittorioso*, il *Pioniere* usava per la distribuzione canali analoghi a quelli del suo 'concorrente' e cioé le cellule del partito e le Case del Popolo. La stessa impostazione grafica

ed il rapporto testo-fumetti ricalcavano quelli del giornalino cattolico. I temi di fondo del *Pioniere* erano gli ideali della Resistenza e dell'antifascismo nello sforzo di offrire ai giovani lettori un'ottica ispirata ai valori di libertà, democrazia e giustizia sociale con cui guardare all'ultimo cinquantennio della storia italiana.
Destinato ad un pubblico dai 6/7 ai 14 anni circa, il settimanale propose materiale fantastico (per es., *Chiodino e Atomino* di Argilli e Berti, *Cipollino e compagni* di Verdini) unitamente a quello realistico-avventuroso (18). L'*équipe* di disegnatori non fece sfoggio di grande abilità grafica anche se qualcuno operò con apprezzabili risultati creativi (ad es., Verdini e Berti per il disegno comico e Onesti per quello realistico). I testi, a volte in didascalia a volte nei *balloons*, furono invece sempre di buon livello ed anche quelli fiabeschi (molti dei quali dovuti a Gianni Rodari) contenutisticamente impegnati e legati a problemi sociali del nostro tempo. Vi figurarono anche racconti di Sciascia e Calvino. Nel 1964 il *Pioniere*, senza aver mai riscosso il successo del *Vittorioso*, cessò d'esistere come testata autonoma e divenne un inserto dell'*Unità* del giovedì fino ai primi del '67. Il titolo fu poi ripreso per un supplemento del settimanale comunista *Noi Donne*.

5. Nuovi esperimenti.
Nella prima metà degli anni '50 furono fatti alcuni tentativi, con scarso successo, per lanciare nuove testate di giornalini (18). Tra questi riteniamo doveroso segnalare due che, nonostante l'insuccesso commerciale, contribuirono ad aprire la strada in Italia ad alcune produzioni a fumetti straniere fino ad allora del tutto ignorate.
Il primo, del 1954, fu *Il Disco Volante* edito per breve tempo dalla Casa Editrice Cappelli. Si trattava della versione italiana del settimanale inglese *Eagle* nato nel 1950, subito assurto a grande rinomanza con una tiratura sulle 800.000 copie, che si avvaleva di una tecnica grafica d'avanguardia nella realizzazione dei fumetti, e cioè « della mezzatinta per gli sfondi e del tratto per i primi piani così da dare parimenti la sensazione della profondità della vignetta e il rilievo della figura » (19). Fu sulle pagine del *Disco Volante* che fece la sua prima comparsa in Italia il *Dan Dare* di F. Hampson, passato allora sotto silenzio ma la cui eredità fu ripresa tre anni dopo dal *Giorno dei Ragazzi*.
Il secondo esperimento fu il *Tintin* pubblicato dall'Editore Francesco Vallardi tra il 1955 e il 1956. Era un adattamento per l'Italia del celebre *Le journal de Tintin* lanciato in Belgio nel 1946: provvide a diffondere da noi la produzione a fumetti franco-belga le cui caratteristiche di fondo consistevano « nella cura perfetta conferita agli sfondi di ciascun quadretto dotato di profondità scenica; un ricorso limitatissimo ai primi piani, una cromatica accuratissima, sceneggiatura perfetta, ricchezza incredibile di particolari e rigorosità di riferimenti. In altre parole la qualità più peculiare della nuova scuola risiede nell'aver capovolto i termini tradizionali dell'illustrazione e cioé nell'aver subordinato la figura umana all'ambiente che la circonda riducendo materialmente le proporzioni dei personaggi a vantaggio di esso » (20). Non solo. La scuola franco-belga seppe anche liberare i

personaggi comici dalla leziosità della favoletta per inserirli in un contesto che, per quanto caricaturale, manteneva intatta tutta la carica di *suspense* propria dell'avventura. E sulle pagine dell'effimero *Tintin* vennero per la prima volta conosciuti da noi i lavori di Hergé, E.P. Jacobs, F. Chraenhals, W. Vandersteen, P. Cuvelier i cui personaggi saranno ripresi nel Dicembre 1963 dalla collana *Classici Audacia* di Mondadori e nel 1968 dal rinnovato *Corriere dei Piccoli*.
Nel 1956 fu fondato a Milano il quotidiano *Il Giorno* con una grossa partecipazione finanziaria dell'ENI allora presieduta da Enrico Mattei. L'indirizzo politico del giornale, favorevole ad una formula di governo di centro-sinistra, fu contrappuntato da un'impostazione grafica del tutto nuova per le tradizioni del giornalismo italiano. Il quotidiano si caratterizzò tra l'altro per l'ampio spazio dato all'illustrazione fotografica e per la ricchezza di inserti destinati a soddisfare i vari interessi dei lettori.
Si pensò anche ai piccoli lettori e nel 1957 cominciò ad essere pubblicato un inserto del giovedì intitolato *Il Giorno dei Ragazzi*. L'iniziativa fu coronata dal successo tant'è che la tiratura del giornale ondeggiante sulle 100.000 copie passava il giovedì ad oltre 200.000. L'inserto si presentava come un vero e proprio giornalino di 16 pagine di cui numerose a colori, grandi la metà del giornale, e attingeva per il materiale a fumetti all'inglese *Eagle* di cui pubblicò, lungo il filo degli anni, le avventure migliori e anche numerosi servizi tecnico-scientifici illustrati per ragazzi. Trasse notorietà anche dalla collaborazione di Jacovitti che vi disegnò un nuovo eroe western dalla comicità assurda: *Cocco Bill*. La crisi che colpì l'*Eagle* in Gran Bretagna (21) e che ne decretò la fine nel 1965 si ripercosse anche su *Il Giorno dei Ragazzi* che, privo del materiale inglese, cominciò a ridurre il numero delle pagine, ad impoverirsi nel contenuto pubblicando materiale italiano non sempre di classe, per poi essere soppresso con la fine del 1968.
Così i tardi anni '60, ormai carichi di quelle tensioni sul piano del costume che intorno al 1965 avevano dato uno scossone al mondo del fumetto, segnarono altresì la fine di alcune delle ultime testate di giornalini (*Il Vittorioso*, *Il Vitt*, *Il Giorno dei ragazzi*) e la necessità di un rinnovamento per le poche che restavano (*Il Giornalino* e *Il Corriere dei Piccoli*).

6. Il "boom" degli albi a fumetti italiani.
La crisi generale che in diversa misura colpì nel dopoguerra i giornalini per ragazzi fu l'espressione di numerosi fattori: il fastidio giovanile per lente forme di lettura di storie a puntate su ingombranti settimanali di largo formato; il profondo cambiamento nel gusto estetico giovanile sul quale la guerra influì non poco con quei processi di accelerazione che usualmente finisce per suscitare nell'individuo sovvertendone i valori. Il racconto lento, con le sue insistenze psicologiche e le accurate ricostruzioni ambientali che comportavano sul piano grafico precisione di dettagli e segno particolareggiato, mal si adattava a quei ritmi accelerati di comportamento e di lettura che i giovani andavano gradualmente acquisendo.
« Il lettore ama la "suspense" legata però ad un'azione rapida, violenta e, se vogliamo, garbatamente ma quanto mai genericamente sexy. L'arte eccessivamente barocca di Raymond, tutto proteso a darci il meglio di sé a scapito dell'avventura, lascia indifferenti. Le ripetizioni di particolari situazioni vengono a noia » (22).
Ciò spiega da un lato il graduale disinteresse che i lettori, nonostante l'americanizzazione del paese sul piano del costume, mostrarono per i fumetti americani proposti per lo più a puntate sui giornalini (si salvava in parte la riproposta delle storie complete in albo) e dall'altro il crescente interesse per storie avventurose dal ritmo dinamico espresso da un disegno essenziale e incisivo, a volte addirittura sbrigativo (23).
Così gli albi a fumetti (24) costituirono un importante capitolo nella storia del fumetto italiano del dopoguerra. Prodotti in tutti i formati, da quello minuscolo a strisce a quello a libretto a quello gigante, e riproposti in numerosissime collane a distanza di anni, gli albi oltre a ripresentare storie già comparse a puntate sui giornalini divennero soprattutto il tramite editoriale per la diffusione diretta delle avventure inedite di nuovi eroi di carta creati da autori italiani. Fu appunto sugli albi che presero vita quei personaggi *made in Italy* che, nel periodo esaminato, finirono per soppiantare nell'entusiasmo dei giovani le *strips* americane. Ciò determinò una notevole diminuzione del prezzo di distribuzione delle storie d'oltreoceano che, dopo un periodo di quarantena, incominciarono gradualmente a comparire sui quotidiani — dapprima su quelli della sera (per es. *La Gazzetta Sera* di Torino, *Il Carlino Sera* di Bologna), sempre alla ricerca di novità per un pubblico tendenzialmente distratto e superficiale, e poi anche su quelli del mattino (per es., *Il Giorno* di Milano e *Il Giornale del Mattino* di Firenze).
I soggettisti e i disegnatori nostrani (alcuni dei quali firmarono con pseudonimi dal sapore anglosassone in omaggio all'americanizzazione allora imperante) furono molto prolifici e sfornarono — ispirandosi spesso a modelli d'oltreoceano — una caterva di "eroi" di ogni genere: dall'avventuroso al fantascientifico, dal mascherato al western. Molti personaggi ebbero vita breve e caddero nell'oblio; altri, pur

destinati a non durare a lungo, godettero di maggior fortuna al punto da esser ciclicamente riproposti in varie serie di albi alle nuove generazioni; alcuni infine hanno proseguito incessantemente la loro felice carriera che li porta ad affrontare avventure sempre più fantastiche e mirabolanti onde impendire il logoramento del personaggio e tener desta l'attenzione del fedele lettore. Esempio ineguagliato di questi ultimi è l'ormai trentennale *Tex* che, basandosi su una formula collaudata, non ha mai conosciuto momenti di stasi, ha avuto ampia diffusione all'estero ed è riuscito a conquistare anche un pubblico di lettori adulti.

Ferma restando, sul piano grafico e contenutistico, la singolarità di varie storie, è tuttavia possibile rintracciare alcune costanti nella caleidoscopica produzione italiana a fumetti comparsa sugli albi (25). Si tratta di un fumetto tipicamente d'azione, alieno da insistenze psicologiche o di dettaglio e tutto teso alla descrizione delle dinamiche narrative. Il disegno tendenzialmente non calligrafico ma piuttosto rapido e privo di preziosismi non ha impedito, in alcuni casi, il raggiungimento di un buon grado di espressività e di discreti livelli artistici. È presente in molti personaggi un tocco parodistico o caricaturale che raggiunge il culmine nelle creazioni di C. Cossio e che, per gli eroi 'seri', si manifesta nei numerosi personaggi di contorno, spesso veri e propri comprimari (26). È comune l'utilizzazione di "eroi" adolescenti — quasi un'inflazione — nei confronti dei quali scatta facilmente nei giovani lettori l'inconsapevole meccanismo dell'identificazione. È rilevabile anche in molte storie l'accentuazione (risibile per gli standards odierni) del tema della violenza ed il timido accenno a motivi sentimentali e *sexy*. Inoltre la diffusione a mezzo albi periodici (settimanali, quindicinali, mensili) delle avventure di personaggi fissi, ha finito per creare dei veri e propri *characters* le cui storie si sono articolate in lunghe trame che hanno in alcuni casi raggiunto la stessa complessità del romanzo d'appendice; ne sono un esempio molti soggetti di Andrea Lavezzolo. Tra i disegnatori di albi, oltre ai fratelli Cossio, si segnalarono per le buone doti grafiche Aurelio Galeppini, Edgardo Dell'Acqua, Andrea Bresciani, Antonio Canale ed i più giovani Roy D'Ami, Dino Battaglia, Gino D'Antonio, Renzo Calegari, Stelio Fenzo.

Nel periodo in esame gli albi servirono anche alla diffusione di storie a fumetti provenienti dai *comic-books* americani. Ne è un esempio la collana mondadoriana *Albi del Falco* (e poi *Nembo-Kid* — *Superman* e *Batman*) che contribuì a far conoscere in Italia i super-eroi, molte avventure dei quali furono create, su licenza, dalla stessa Mondadori.

Nel 1963 l'Editrice Dardo lanciò con la *Collana Eroica* la moda del cosiddetto fumetto di guerra, tutto incentrato su avventure belliche soprattutto del secondo conflitto mondiale. Si trattava della versione italiana di storie prodotte dall'editrice inglese Fleetway per la quale lavoravano molti disegnatori stranieri tra cui diversi spagnoli e italiani (per es., Pratt, Battaglia, Caesar, Zeccara, D'Antonio, Tacconi). Le avventure, in genere ben disegnate con grande rispetto del dettaglio tecnico, puntavano sul mito della patria, dell'eroismo, del senso dell'onore e dello spirito di sacrificio con toni spesso eccessivi e di sapore manicheo, con il bene tutto schierato dalla parte alleata ed il male dalla parte tedesca. I modelli di comportamento veicolati da questi fumetti si basavano inoltre sul principio dell'ubbidienza cieca propria della disciplina militare dalla quale è assente ogni forma di atteggiamento critico. Proposte tutte chiaramente anacronistiche in un quadro socio-politico con tendenze antiautoritarie e volte al superamento di atteggiamenti nazionalistici (27). Il successo che nonostante ciò arrise alla collana dette la stura, negli anni seguenti, ad una miriade di testate affini che risultarono però in genere mal disegnate e nemmeno troppo avvincenti sul piano delle trame.

Per quanto riguarda il fumetto comico, oltre quello disneyano alla cui realizzazione la Mondadori già contribuiva consistentemente, venne con successo diffusa in Italia, verso la fine degli anni '50, la nuova produzione degli *studios* Hanna-Barbera (*Yoghi*, *Braccobaldo*, *Tom e Jerry*, gli *Antenati*, ecc.) e McKimpson-Jones-Freleng (*Speedy Gonzales*, *Silvestro*, *Bunny*, ecc.). Non si può però passare sotto silenzio la produzione comica realizzata autonomamente ed originalmente da autori italiani (28) tra i quali spiccarono per creatività il soggettista-sceneggiatore Carlo Chendi e gli autori-disegnatori Luciano Bottaro e Giuseppe Rebuffi (i tre crearono nel 1968 lo studio genovese Bierreci), Antonio Terenghi, Carlo Peroni, Giuseppe Perego, Egidio Gherlizza ed altri che furono diffusi soprattutto dall'Editrice Alpe. Concorrenziato dalla popolarità della produzione americana che i cartoni animati contribuivano ad incrementare, il fumetto comico italiano riuscì ugualmente a conquistarsi una fetta di pubblico ed in alcuni casi a farsi apprezzare anche all'estero. Nell'ambito di questo genere meritano un'ulteriore menzione per l'originalità e la singolarità delle rispettive creazioni Sebastiano Craveri che continuò a presentare sulle pagine del *Vittorioso* il suo bestiario strapaesano, Benito Jacovitti che nel 1957 cominciò a collaborare al *Giorno dei ragazzi* con nuovi esilaranti, briosi personaggi (*Cocco Bill*, *Gionni Galassia*, *Tom Ficcanaso*, ecc.) e con paginoni di surreale comicità ed infine Lino Landolfi con le storie del suo delicatamente e poeticamente comico *Procopio*.

7. Fumetto, cultura e censura.
Nel dopoguerra continuò la *querelle* sui fumetti iniziata per motivi soprattutto politici sotto il regime. La letteratura critica sui *comics* (29) fino ad allora modesta e sospettosa nei confronti del mezzo espressivo figurato incominciò a registrare alcune voci favorevoli. Dapprima Giuseppe Trevisani e Oreste Del Buono e poi, agli anizi degli anni '50, anche se con certe riserve, Domenico Volpi e Dino Origlia. Nel 1952 comparve per i tipi di Mondadori il volume di Lancelot Hogben, *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*, che nel sincero sforzo di presentare un quadro evolutivo dei mezzi espressivi figurati fornì abbondanti notizie e riflessioni critiche sui fumetti.
Ma la stragrande maggioranza degli educatori, pedagogisti, psicologi ed intellettuali in genere, continuarono a guardare ai fumetti con sospetto misto ad iconoclastia. Nonostante gli sforzi di alcuni educatori cattolici interessati alla realizzazione del *Vittorioso* e di altre testate parzialmente illustrate (che costituirono nel 1950 l'U.I.S.P.E.R. — Unione Italiana Stampa Periodica Educativa per Ragazzi (30)), le più autorevoli riviste politico-culturali cattoliche e laiche continuarono a mantenere un atteggiamento di incomprensione e di condanna nei confronti del fumetto considerato come lettura antieducativa e fomentatrice di violenza. Queste posizioni negative trovarono più di un'eco anche a livello parlamentare.
« Nel 1951, la proposta di legge presentata dai deputati democristiani Federici e Migliori, che cercava di istituire una censura preventiva sulla stampa a fumetti, fu approvata dalla Camera (sia la relazione di maggioranza che quella di minoranza espressero giudizi severi e del tutto sfavorevoli al fumetto), ma non poté esser presentata ed approvata dal Senato prima della fine della legislatura e quindi decadde; miglior sorte non toccò nel 1955 e nel 1958 ai progetti di legge dei deputati, sempre democristiani, Savio e Manzini » (31).
A partire dagli anni '60 incominciò a diffondersi, seppur gradatamente, una saggistica sui fumetti preoccupata di cogliere la vera natura del nuovo mezzo espressivo, oggetto di sempre meno prevenuti dibattiti a livello psico-pedagogico. L'opera di Carlo Della Corte, *I fumetti* (1961), fu la prima storia del fumetto a comparire in Italia (preceduta da numerosi articoli dello stesso autore sul medesimo tema), seguita nel 1962 da *I primi eroi* di F. Caradec, un'antologia ampiamente documentata di quell'espressività grafica che sarà più tardi definita la "nona arte" e dall'*Almanacco Letterario Bompiani 1963*, dedicato alla "civiltà dell'immagine" nel cui quadro era riservato adeguato spazio ai fumetti. Nel 1964 il semiologo Umberto Eco ed il sociologo Roberto Giammanco investirono con gli strumenti d'analisi di due scienze in espansione il fenomeno fumettato facendolo oggetto di acuta e seria indagine.
Iniziava così nei confronti del fumetto quel "disgelo" che, quasi di colpo, nel 1965 avrebbe dato i suoi frutti.

CAPITOLO QUINTO

Tra cronaca e storia: Il fumetto in Italia dal 1965 ad oggi

1. Il disgelo ovvero il fumetto come moda.
È nel 1965 che la "riscoperta" critica del fumetto, seppur preceduta nel quinquennio precedente da tutta una serie di manifestazioni varie, esce dall'ambito limitato degli appassionati e dal chiuso del dibattito scientifico per diventare notizia, attualità ed investire, attraverso la stampa e gli altri strumenti di comunicazione sociale, il grosso pubblico.
È infatti nel Febbraio 1965 che ha luogo il primo Salone Internazionale dei Comics di Bordighera (1) parallelamente alla prima Tavola Rotonda Internazionale sulla Stampa a Fumetti ed è nell'Aprile dello stesso anno che nasce la rivista *Linus* fondata da Giovanni Gandini con la collaborazione, tra gli altri, di Elio Vittorini, Oreste del Buono, Umberto Eco, Ranieri Carano.
Il Salone Internazionale dei Comics, che a partire dal 1966 eleggerà come sede annuale definitiva la città di Lucca, oltre a costituire una rassegna della produzione a fumetti per il pubblico visitatore, segnò l'inizio di incontri annuali tra editori, creatori, critici ed appassionati del fumetto allo scopo di discutere i vari risvolti del genere narrativo figurato. Tre aspetti hanno finora caratterizzato, in diversa misura, le varie edizioni del Salone: l'internazionalità che ha favorito un approfondimento delle tendenze emergenti nelle molteplici produzioni nazionali; la volontà di porsi come momento di promozione artistica e commerciale mettendo soprattutto in reciproco contatto gli editori del settore e favorendo l'incontro degli stessi con gli autori; la scientificità intesa a superare i meri aspetti commerciali e collezionistici in vista di una multiforme analisi culturale del mezzo figurativo. La serietà dell'iniziativa sul piano culturale è stata garantita dal patrocinio organizzativo dell'Istituto di Pedagogia dell'Università di Roma sotto la guida di

Luigi Volpicelli, dapprima attraverso il Centro di Sociologia delle Comunicazioni di Massa e successivamente attraverso l'Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti e dell'Umorismo Grafico (2). Il Salone di Lucca, che nelle ultime edizioni ha allargato il proprio interesse anche al cartone animato, nonostante le varie diatribe di cui è stato oggetto, ha dato prova di indubbia vitalità e può esser considerato la più importante manifestazione mondiale del settore.
Linus è stato il primo caso in Italia di rivista specializzata nel campo dei *comics*. Caratterizzato da una nitida impostazione grafica, non denunciò nei primi anni di vita alcun particolare impegno ideologico se non quello derivante da una vaga aspirazione apartitica progressista. L'impegno consisteva soprattutto nell'esser diverso, una diversità che gli derivava particolarmente dal tono ironico che in alcuni casi sfiorava l'autocompiacenza, conferitogli da un nuovo genere di striscia comica autoconclusiva proveniente dagli Stati Uniti e di cui i *Peanuts* di Schulz (3) erano l'esempio più eclatante costituendo altresì la struttura portante della rivista stessa. *Pogo* di W. Kelly, *Li'l Abner* di Al Capp, *B.C.* di J. Hart, *The Wizard of Id* di Parker e Hart, *Dropouts* di Post, *Beetle Bailey* di M. Walker erano strisce che rispecchiavano pregi e difetti del sistema di vita americano e che "ironizzavano sui vizi, gli intellettualismi, le stupidità e le mode del nostro tempo". Un'ironia che spesso era più epidermica che arrabbiata, più che altro espressione del sistema che non di una genuina carica rivoluzionaria, ma che contribuiva pur sempre, nella speranza di vaghe palingenesi sociali, a nutrire un atteggiamento critico progressista nei confronti delle più macroscopiche contraddizioni di una società tecnologicamente avanzata. Il maggior rischio di questo tipo di striscia, alla quale si affiancavano sulle pagine della rivista le tavole dell'impietoso Jules Feiffer e dell'assurdo Copi, era che finisse per diventare un gioco retorico fine a se stesso, una forma di autocompiacimento intellettualistico, una moda. E ciò fu avvertito da chi finì per gratificare questo tipo di fumetto con la qualifica — intenzionalmente spregiativa — di "intellettuale" (4). Non piaceva ai contestatori che lo snobbavano come fumetto d'*élite* e tantomeno agli appassionati del fumetto 'classico' che ebbero, agli inizi una vera e propria 'reazione di rigetto'. Lo testimoniano in forma esemplificativa le parole di un lettore: « A nostro avviso *Linus* è piuttosto un'antologia di barzellette illustrate che una "rivista del fumetto" e così com'è attualmente non ci piace proprio ». La rivista ed il genere di fumetto da essa diffuso furono anche classificati "per adulti" proprio per sottolinearne la natura in un certo senso critica e lontana dalla pura evasione, ma nel volger di alcuni anni trovarono l'entusiastica approvazione di non pochi giovani che stavano crescendo in un clima di vivaci fermenti generazionali e di costume e per i quali ogni modello anticonformistico assumeva rilevanza d'avanguardia o addirittura 'rivoluzionaria'.
Linus finì anche per imporsi gradualmente agli appassionati del fumetto 'tradizionale' attraverso il recupero di classici americani comici e avventurosi (per es. *Krazy Kat*, *Braccio di Ferro*, *Dick Tracy*, ecc.) e la scoperta o la riscoperta, a seconda dei casi, della produzione di altri paesi: da quella inglese con il fantascientifico *Jeff Hawke* e i comico-satirici *Bristow* e *Nicholas Biggelow* di F. Dickens, a quella francese con l'allusivamente erotica *Barbarella* di J.C. Forest e a quella svedese con i poetici *Moomin* di Jansson.
Linus non mancò di far conoscere e valorizzare alcuni autori nostrani che iniziarono il filone del cosiddetto fumetto d'autore, di un fumetto cioé di elevato livello grafico, completamente concepito e disegnato dall'artista. Ricordiamo la disinibita *Valentina* di Guido Crepax immersa in una singolare atmosfera onirico-erotico-esistenziale portata al parossismo da un grafismo estetizzante amplificato dalla compiaciuta visione di dettaglio che rompe con la tradizionale sequenza delle vignette; le svariate storie di Dino Battaglia caratterizzate dalla ricostruzione di atmosfere a volte inquietanti ma sempre ricche di dotti riferimenti iconografici; i personaggi avventurosi di Hugo Pratt carichi di un fascino romantico in cui si dibatte la tormentata coscienza dell'uomo contemporaneo e resi graficamente con un magistrale impiego delle inquadrature e del bianco e nero originariamente utilizzati con intenti descrittivi psicologici. Fu anche dato spazio ad Enzo Lunari che con le strisce *Ghirighiz* e *Fra Salmastro* sfoggiò un umorismo sarcastico ed irriverente sul piano grafico e contenutistico.
Di fianco ai contenuti disegnati, la rivista pubblicò decine di articoli di storia e critica del fumetto contribuendo così non poco all'affermazione di questo modo narrativo quale autonomo e multiforme genere espressivo figurato.
L'impostazione di *Linus* si dimostrò esemplare per la maggior parte delle riviste specializzate che sulla sua scia videro la luce negli anni seguenti.

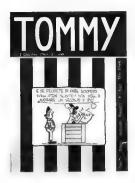
2. Il fumetto tra società e cultura.
La 'riscoperta' del fumetto è chiaramente un fenomeno complesso che non fu determinato dal lancio di una nuova rivista o dall'inaugurazione di un Salone anche se questi avvenimenti possono essere legittimamente assunti, ai fini di una

periodizzazione, come spartiacque tra un'epoca e l'altra della storia del fumetto. *Linus* e Lucca furono piuttosto i sintomi di una serie di fermenti psicologici e socio-politici favorevoli alla diffusione ed al riesame critico del mezzo figurato in questione.
Il cosiddetto miracolo economico con l'indotto consumismo e la conseguente mobilità sociale, il riverbero di una situazione internazionale improntata alla distensione, la crisi dei tradizionali valori sociali, morali e religiosi, i fermenti verso l'apertura a sinistra come superamento del centrismo e tentativo di inserimento delle masse lavoratrici nel processo decisionale politico, sono fenomeni che segnarono per l'Italia degli anni '60 l'inizio di un graduale ma profondo cambiamento a tutti i livelli. Il recupero di questi ceti, tradizionalmente confinati ai margini dello Stato, la loro piena partecipazione alla vita pubblica si ponevano e si pongono come il problema di fondo della democrazia italiana. In questo quadro un ruolo d'accelerazione è stato svolto dagli strumenti di comunicazione di massa latori di una cultura iconica nella quale l'immagine nelle sue molteplici manifestazioni (grafica, cinematografica, televisiva, ecc.) finiva per incidere in modo sostanziale sulla formazione mentale dell'individuo e per determinare nei giovani un profondo stacco generazionale rispetto agli adulti. L'opinione pubblica, soprattutto quella giovanile, era così animata da molteplici fermenti alcuni dei quali trovarono identificazione anche in un certo tipo di fumetto, quello cosiddetto "intellettuale". Ciò spiega il favorevole eco che le strisce proposte da *Linus* trovarono da noi. Pur essendo uno specchio fedele delle assurdità ed aberrazioni nonché dei problemi esistenziali americani, esse finirono — in un mondo che la società dei consumi tende ad uniformare nei bisogni e nelle proteste — per riflettere in parte anche i problemi della realtà italiana.
Si veniva così scoprendo la duttilità del mezzo espressivo figurato ed acquistando piena consapevolezza della sua funzione come strumento comunicativo nei più disparati settori. A questo punto niente più ostava affinché anche la cultura 'ufficiale' prendesse in debita considerazione il fumetto facendolo oggetto delle più svariate analisi: politica, psicologica, estetica, semiologica e pedagogica.
Oltre ai già menzionati Centro di Sociologia delle Comunicazioni di Massa e Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti dell'Istituto di Pedagogia dell'Università di Roma (che nel 1969 realizzò *AZ Comics* la prima enciclopedia alfabetica mondiale sui personaggi dei fumetti), numerosi altri istituti culturali incominciarono ad interessarsi con una certa assiduità ai fumetti.
L'Istituto "Agostino Gemelli" per lo Studio Sperimentale dei Problemi Sociali dell'Informazione (I.S.P.S.I.V.) ha a più riprese focalizzato l'attenzione sugli aspetti sociali e psicologici della stampa a fumetti con numerose ricerche i cui risultati sono stati pubblicati sulle riviste *Ikon* e *I Quaderni di Ikon*.
Gli Istituti di Pedagogia dell'Università di Roma e di Parma hanno dedicato numerose pagine delle rispettive riviste, *I Problemi della Pedagogia* e *Ricerche Pedagogiche*, ai risvolti educativo-pedagogici del fumetto analizzandone i meccanismi di significazione.
L'Istituto di Storia dell'Arte dell'Università di Parma ha condotto nel 1969/70 una ricerca di gruppo sul fumetto, sotto l'angolatura psico-sociologica e semiologica, che è stata oggetto di una riuscita mostra e di un pregevole catalogo.
Negli ultimi anni l'interesse culturale per il fumetto si è intensificato dando vita a molteplici iniziative che vanno aprendo prospettive nuove sull'utilizzazione dei fumetti.
Nel 1974 è stata fondata a Sansepolcro (Arezzo), dove ha sede, l'INDIM (Istituto Nazionale per la Documentazione sull'Immagine), ente istituzionalmente deputato alla raccolta, conservazione e messa a disposizione degli studiosi della documentazione sull'immagine in genere e del fumetto in particolare. Oltre a pubblicare la rivista *Comicscuola* — bimestrale di studio e di documentazione sull'immagine grafica — dai chiari intenti didattici, l'INDIM mette in palio ogni anno una borsa di studio per la migliore tesi di laurea sul fumetto ed ha organizzato alcune notevoli mostre itineranti tra cui "*No al fascismo! La Resistenza nella narrativa grafica*" (1975) e "*Cento anni di satira politica in Italia* (1876-1976)" entrambe accompagnate da cataloghi di tutto rispetto documentario.
Numerose biblioteche comunali hanno affrontato il tema del fumetto, della sua validità e dell'opportunità di collocarlo nella loro sezione per ragazzi, (esemplare in tal senso il lavoro di ricerca condotto dal Comune di Forlì nel 1974) e molte, soprattutto lombarde ed emiliane, sono oggi dotate di una più o meno ampia sezione di fumetti.
I fumetti hanno ormai fatto il loro ingresso anche nell'università italiana dove da un decennio circa si discutono tesi di linguistica, antropologia culturale, comunicazioni di massa e filosofia che hanno per argomento l'universo di questo mondo della carta parlante.
Anche la tradizione mostra d'originali del fumetto ha trovato recentemente una nuova e più articolata formula di utilizzazione.

L'Assessorato alle Attività Culturali della Provincia Autonoma di Trento organizza da alcuni anni, con la collaborazione di Piero Zanotto, mostre e tavole rotonde per sensibilizzare il pubblico sugli aspetti positivi della narrazione per immagini.
Il quindicinale padovano *Messaggero dei Ragazzi* ha allestito nel 1976 una "Mostra del fumetto artistico" in cui sono stati presentati gli originali di alcuni suoi collaboratori (Dino Battaglia, Piero Mancini, Sergio Toppi, Giorgio Trevisan); i risultati di tale mostra hanno edotto pubblico, educatori e critici d'arte circa le possibilità del fumetto sia come mezzo espressivo d'alta qualità artistica sia come mezzo d'apprendimento a livello educativo.
Anche nel campo editoriale gli anni '70 hanno portato delle novità.
La Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna, che gode ormai di rinomanza internazionale, in occasione della sua 13ª edizione nel 1976 ha inaugurato una vasta sezione dedicata al libro a fumetti, dando di fatto un patente riconoscimento dell'importanza che il genere sta assumendo in questo settore. I fumetti senza abbandonare l'edicola, dove oltre che sotto forma di albi e giornalini sono comparsi negli anni '70 in volumetti tascabili in brossura, hanno conquistato nuovi spazi di vendita in libreria. Importanti case editrici come Garzanti, Mondadori, Rizzoli, Feltrinelli, Vallardi, Sugar — per non parlare delle specializzate Editoriale Corno, Milano Libri, Dardo, Dami, Edizioni Paoline — riservano nei loro cataloghi, a partire dalla fine degli anni '60, uno spazio sempre crescente ai volumi a fumetti.
Negli anni '70 — seppur in forma modesta — i fumetti vengono impiegati in non pochi libri di testo. Alcune case editrici, ad esempio le Edizioni Paoline e la Signorelli di Milano, tentano degli esperimenti di fumetti didattici, utili soprattutto nell'insegnamento della storia, con volumi tecnicamente e graficamente positivi che però trovano molti operatori del settore impreparati ad un uso intelligente di questo nuovo mezzo espressivo, guardato ancora con un certo rigore partitico.
Quasi a dispetto di ciò, il fumetto è diventato un tema di sincero interesse e curiosità da parte del pubblico talché gli editori — anche quelli più rigorosi sul piano della scientificità — hanno contribuito a rendere disponibile in merito un'ampia letteratura saggistica sia italiana che estera, quest'ultima opportunamente tradotta.

3. Le riviste specializzate.

Il successo di *Linus* che nel giro di alcuni anni raggiunse una tiratura sulle centomila copie e l'interesse mostrato da nuove generazioni di lettori giovani ed adulti per il fumetto intellettuale dapprima e per quello d'autore poi, sollecitarono la nascita di altre riviste consimili.
Nel Luglio 1967 il neo-editore-collezionista genovese Florenzo Ivaldi, che disponeva tra l'altro di molte tavole originali di Hugo Pratt, lanciò la rivista *Sgt. Kirk* (5) diretta da Claudio Bertieri. Essa costituì il tentativo da parte di un collezionista sensibile e critico di dar vita ad una pubblicazione di alto livello, destinata soprattutto alla rivalutazione del fumetto italiano avventuroso, ad alcune manifestazioni del quale si riconoscevano peculiari ed interessanti caratteristiche autoctone.
Una scelta quasi antitetica a quella fatta da *Linus* con la proposta del fumetto intellettuale di cui peraltro apparve un valido esempio anche sulle pagine della rivista genovese con *Still Life* di J. Robinson. Il *Sgt. Kirk* oltre a proporre ai suoi lettori una vasta raccolta antologica della produzione prattiana — gran parte della quale era da noi sconosciuta perché realizzata dall'autore durante il suo lungo soggiorno sudamericano (1950-1965) — e sporadici esempi di disegnatori italiani, rispolverò alcuni interessanti classici americani e presentò *Randall* dell'argentino Arturo del Castillo.
La rivista si impegnò anche a fondo per effettuare un recupero critico del genere figurativo che realizzò grazie ad un'ampia sezione saggistica costituita da decine di articoli, analisi e bilanci critici. Ed è dall'*équipe* di critici e specialisti riunita intorno alla redazione del *Sgt. Kirk* che ebbe vita nel 1969 *Az Comics*.
La pubblicazione genovese, cui non arrise un meritato successo commerciale, cessò temporaneamente le pubblicazioni nel Dicembre 1969.
Analogo insuccesso aveva colpito alla radice altre due testate che Ivaldi aveva tentato di lanciare a cavallo del '68-'69: *Tilt*, imitazione in chiave nostrana della rivista comico-satirico americana *Mad* (6), e *Asso di Picche Comics*, elegante versione riammodernata dell'omonima pubblicazione veneziana del dopoguerra.
Tetragono ai colpi di sventura e fedele all'edizione elegante e filologicamente curata, Ivaldi nel Gennaio 1973 ha ripreso la pubblicazione del *Sgt. Kirk* distribuito dapprima in abbonamento ed a partire dal 1977 solo con vendita diretta tramite librerie specializzate. In questa seconda serie, in aggiunta a Pratt e Battaglia, appaiono le firme di altri ormai celebri autori nostrani (Sergio Toppi, Guido Buzzelli) insieme a quelle di alcuni giovani promettenti (Gianni Grugef, Luciano Baiocco, Napoleon, Beppe Madaudo) ed in essa è stato presentato un ampio florilegio di stili della scuola latino-americana (Carlos Roume, Alberto Breccia, Juan Arancio, José Muñoz, C.E. Vogt, Jaime Cortez, Jorge Bernet, Walter Ciocca).

PROFILO STORICO-CRITICO

Sul piano critico si è esercitato un sincero sforzo per analizzare i fumetti come multiforme mezzo espressivo anche relativamente alle produzioni meno note (polacca, jugoslava, cubana, giapponese, ecc.).
Nel Novembre 1967 l'Editoriale Corno lanciò, sotto la direzione di Luciano Secchi, la rivista *Eureka* che per impostazione, contenuto e tiratura si configurò presto come l'unica vera concorrente di *Linus*. Animata da una linea editoriale lontana da schemi intellettualistici o da sterili compiacimenti, la rivista puntò maggiormente sulla comicità e sull'evasione avventurosa ricorrendo in buona parte alla produzione inglese ed americana.
La striscia più importante era *Andy Capp* di Reg Smythe a cui si accodavano numerosi altri personaggi comico-satirici britannici (*Tommy Wack* di Morren, *The Perishers* di Collins, *Bird* di Hargreaves, *Fred Basset* di Graham) e americani (*Pixies* di Wohl, *Miss Peach* di Lazarus, *Sniffy* di Fett, *Colt* di Ryan, *Alley Oop* di Hamlin, *Arcibaldo* di McManus). Il fumetto avventuroso, al quale era conferito particolare rilievo, spaziava dalla produzione americana (*Drago* di Hogarth, *Giudice Morris* di Wells e Brent, *Kerry Drake* di Andriola, *Red Barry* di W. Gould, *Joe Palooka* di Fisher) a quella inglese (*Garth* di Dowling, *James Bond* di Fleming e Horak, *Modesty Blaise* di O'Donnel e Holdaway). Uno dei meriti della rivista fu quello di aver insistito sul capolavoro di Will Eisner, *The Spirit*, un antieroe ricco di spunti autoironici ed illustrato con una tecnica espressionistica chiaroscurale di grande efficacia. Nella linea di *The Spirit* si collocano altresì alcuni *cartoons* della rivista *Mad* che comparvero abbastanza regolarmente su *Eureka*.
Quanto al fumetto italiano la rivista della Corno presentò esempi sporadici, tra cui alcune storie disegnate da Chies e Paolo Piffarerio su testi di Max Bunker. In questo settore l'exploit fu rappresentato da *Maxmagnus*, un originale personaggio comico venato da scoperte allusioni satiriche, creato da Max Bunker (Luciano Secchi) e realizzato con abile impiego del bianco e nero da Magnus (Roberto Raviola).
La rivista si iscrisse nel quadro del processo in atto verso una maggiore consapevolezza critica del genere fumettato pubblicando un'innumerevole serie di articoli molti dei quali firmati da Carlo Della Corte.
Linus ed *Eureka*, che già erano ricorse ai supplementi, tentarono tra il '67 e il '69 il lancio di una nuova gamma di pubblicazioni consimili (7) per dar fondo all'ampia produzione anglo-americana distribuita dalle agenzie e nella speranza di conquistare quegli eventuali spazi editoriali ancora disponibili. Si trattò per lo più di pubblicazioni "gemelle" o "satelliti", caratterizzate dall'assenza quasi totale di testi scritti, che presentavano lunghe storie di personaggi provenienti per lo più dalle strisce giornaliere anglo-americane. Per vari motivi queste pubblicazioni ebbero vita effimera, ma contribuirono anch'esse — unitamente alle due testate madri — ad ampliare in Italia la conoscenza del fumetto internazionale. Una eccezione in tale contesto fu il mensile *Tommy* edito dalla Editoriale Corno e diretto da Luciano Secchi. Il mensile, uscito in edicola nell'Ottobre 1968, fu l'antesignano di un nuovo tipo di editoria a fumetti, ovvero anticipò la formula del « testo + fumetto », ripartendo equamente lo spazio tra i due contesti. Oltre a diverse strisce, tra le quali *Tommy Wack*, *Pixies*, *Miss Peach*, *Robin Malone*, *Virus Psik*, vi si leggevano testi di natura varia (politica, saggistica, cultura) firmati da validi giornalisti quali Maurizio Chierici, Carlo Della Corte, Art Buchwald. Questo esperimento di anticipazione non incontrò il favore del pubblico e *Tommy* terminò di uscire con il numero 9 (Giugno 1969)
Anche l'esperimento di *Comicsrama* (Febbraio 1968) volto a soddisfare il nascente collezionismo di un pubblico al quale proponeva fumetti recenti e fumetti classici, si rivelò fallimentare, ché la rivista cessò dopo appena quattro numeri.
Una pubblicazione con intenti filologici ma ad alta tiratura e con distribuzione in edicola non poteva reggere finanziariamente se si considera che i collezionisti italiani si aggiravano in quel periodo sul migliaio o poco più. L'alternativa era quella della *fanzine* o della *prozine* (8) che il collezionismo stava già sperimentando anche in Italia.

4. Il collezionismo, il fumetto amatoriale e l'associazionismo.
L'antico fenomeno del collezionismo ha trovato modo di manifestarsi anche nel campo del fumetto. Si trattò agli inizi di una passione modesta legata all'interesse dell'adolescente per alcuni eroi o testate. Un collezionismo innocente o *naif*, basato sulla conservazione di giornaletti acquistati o scambiati e destinato — salvo rare eccezioni — a cessare con l'età adulta e spesso molto prima.
Il nuovo interesse culturale che negli anni '60 si è riversato sul fumetto ne ha provocato il recupero anche materiale favorendo lo sviluppo di un collezionismo che era vissuto fino ad allora modestamente, quasi in sordina. Un collezionismo la cui natura varia, ancor oggi, a seconda dell'età, dei gusti e dei mezzi finanziari degli appassionati (9) e che presenta in alcuni casi forme addirittura maniacali, ma è questo un male comune al fenomeno indipendentemente dagli oggetti raccolti. Fra le varie motivazioni emerge prepotente quella di un recupero, attraverso le

letture, degli anni dell'infanzia e dell'adolescenza, una *rècherche du temps perdu* alla quale si aggiunge da parte dei collezionisti più sensibili una smaliziata osservazione di costume ed una serie di annotazioni culturali (10).
Collateralmente al collezionismo, è nato una sorta di mercato d'antiquariato e sono stati esplorati ripostigli, cantine, soffitte e vecchi mobili, passando dalla città ai paesi alle campagne, alla ricerca di un materiale d'epoca chè diventava sempre più raro e richiesto. Ha così cominciato a prender forma questo mercato d'antiquariato con prezzi crescenti e si è giunti addirittura ad un "modernariato", cioè ad un mercato relativo a pubblicazioni non eccessivamente vecchie o addirittura recenti. Gli annunci pubblicati sulle riviste, gli indirizzari di appassionati e collezionisti, gli incontri in occasione delle numerose mostre-mercato del fumetto, la psicosi del pezzo raro o unico alimentata da una stampa e da un giornalismo radio-televisivo alla costante ricerca della notizia curiosa, hanno determinato il diffondersi di un redditizio commercio del fumetto 'd'annata' o semplicemente di quello usato. Favorito dalla passione sovente cieca ed irrazionale del collezionista (soprattutto dell'ultima ora), questo mercato ha finito per raggiungere in molti casi cifre iperboliche che l'uscita di alcuni prezziari non è assolutamente stata in grado di calmierare.
Di fronte alla scarsità di certo materiale d'epoca ed alla progressiva lievitazione dei prezzi e grazie a perfezionate tecniche tipografiche, si è venuta sviluppando un'intensa attività di ristampa, trasformatasi in breve in una vera e propria industria della "nostalgia" (11).
L'iniziativa partì da appassionati collezionisti, riuniti in qualche club, che congiungendo gli sforzi cercarono di ristampare qualche pezzo raro od interessante per loro uso e consumo. "Copie in tiratura limitata riservate ai soci che se ne ripartiscono le spese" era la dizione che comparve sulle prime ristampe e che rimase in alcuni casi anche quando l'attività assunse risvolti mercantili dando origine al famoso fenomeno degli editori amatoriali (12), ovvero di quei modesti ma intraprendenti operatori che, utilizzando spesso il tempo libero, svolgono un'attività di stampa o di ristampa programmata e di un certo respiro per soddisfare le esigenze di collezionisti ed appassionati. In alcuni casi si tratta di una stampa vera e propria, cioè di proposte di nuovo materiale (in genere anglo-americano) precedentemente inedito in Italia; in altri casi della ristampa di materiale già publicato in passato ed ora riproposto in modo integrale e filologicamente accurato senza tagli o soppressione di vignette e con traduzioni fedeli; in altri casi infine si tratta di una ristampa anastatica corrispondente al tipo di carta ed ai risultati tipografici dell'originale. Alcuni di questi editori pubblicano anche nuove edizioni che offrono quasi esclusivamente materiale a fumetti o riviste con articoli e fumetti (13).
La produzione di questi editori 'minori' che evita l'edicola o la libreria per risparmiare sull'alto costo di distribuzione è normalmente riservata alla vendita diretta, per sottoscrizione o in occasione di mostre-mercato, ovvero è rintracciabile in alcune 'librerie' specializzate che commerciano anche il fumetto d'occasione. Per questo si parla di circuito "diretto" o "chiuso" o addirittura "alternativo" per contrapporlo ai normali canali distributivi dell'editoria di mestiere. Le tirature variano dalle cinquecento alle duemila copie.
Gli amatoriali, alcuni dei quali competenti collezionisti in possesso di ampio materiale inedito in Italia, oltre ad alimentare e soddisfare con la loro attività di ristampa la passione dei collezionisti, hanno reso possibile una più approfondita ed allargata conoscenza del fumetto altrimenti ostacolata dalla rarità di buona parte della produzione passata o dalla sua difficoltà di reperimento.
A questo meritevole compito hanno dato un apporto determinante gli appassionati del settore che dopo il 1965 hanno incominciato a collaborare tra loro attraverso clubs ed associazioni per scambiare materiale, informazioni e conoscenze sul mondo del fumetto.
La prima di queste associazioni ci risulta essere stato il "Comics Club 104" di Milano sorto nel 1966, animato da Alfredo Castelli, che diffuse alcuni bollettini e tentò la ristampa di un albo per poi cessare la propria attività nel giro di un paio d'anni.
Nel 1967 nacque a Genova il club "Gli Amici del Fumetto", promosso da Gianni Bono e Nino Bernazzoli, che incominciò a realizzare alcune ristampe e a diffondere la rivista *Comics World*, poi trasformata nel 1973 da Bono nel trimestrale *IF* (Immagine e Fumetto) con funzioni di promozione commerciale del fumetto italiano contemporaneo. Nel 1968, sempre a Genova, venne fondato da Ernesto Traverso e Silvano Scotto il "Club Anni Trenta" con lo scopo di raccogliere sufficienti adesioni onde permettere un certo programma di ristampe che poi ebbe modo di attuarsi.
Si trattava pur sempre di clubs e non di vere e proprie associazioni intese a promuovere un'ampia partecipazione dei membri alla vita associativa. La strada dell'associazionismo fu imboccata nel 1969 allorché fu fondata a Bologna da pochi 'pionieri' animati da Alberto Lenzi, l'A.N.A.F. (Associazione Nazionale

Amici del Fumetto) con lo scopo di raggruppare in un unico organismo gli appassionati, i collezionisti e gli studiosi del fumetto e dell'illustrazione popolare e d'epoca onde svolgere ogni attività atta a valorizzare e a diffondere l'interesse, la conoscenza e lo studio di questi mezzi espressivi (14). L'A.N.A.F. nel corso degli anni, superando difficoltà esterne ed interne, è diventata la più numerosa associazione del settore in Italia arrivando a quasi 1.300 associati, una cifra non eccezionale di per sé, ma significativa se si considera che il totale dei collezionisti italiani si aggira sulle 1.500/2.000 unità. L'organo ufficiale dell'Associazione, *Il Fumetto*, ha compiuto una notevole metamorfosi, trasformandosi da notiziario ciclostilato in *prozine*, dalla dignitosa veste editoriale, considerata anche all'estero la migliore rivista specializzata del settore "amatoriale" (15).
Le varie associazioni ed alcuni editori organizzano da qualche anno incontri periodici fra gli appassionati. Si tratta in genere di mostre-mercato di fumetti d'antiquariato e della produzione amatoriale alla quale si unisce anche parte di quella professionale. Gli aspetti mercantili degli incontri sono riscattati dalla positività dei contatti che si sviluppano fra i *fans* e dalle manifestazioni culturali organizzate *a latere*. Rammentiamo tra le più importanti di queste iniziative la "72 ore del fumetto" di Bologna patrocinata dall'A.N.A.F. e la "Mostra Amici di Nerbini" organizzata a Firenze da Alfonso Pichierri.
A queste si devono aggiungere altre manifestazioni consimili patrocinate da enti pubblici con la collaborazione di specialisti o associazioni di appassionati. Sono degne di menzione: "Le Tre Giornate del Fumetto" patrocinate dal Comune di Genova e dal quotidiano *Il Secolo XIX* che ebbero luogo negli anni 1971/73; la "Mostra Internazionale dei Cartoonists" patrocinata dal Comune di Rapallo e dall'Azienda Autonoma di Soggiorno ed inaugurata nel 1972; "Treviso Comics 1" realizzata per la prima volta nel 1976 dall'Associazione Trevigiana della Stampa con la collaborazione dell'A.N.A.F.
Fra tutte queste manifestazioni spicca per ampiezza e portata, come abbiamo già rilevato, il "Salone Internazionale dei Comics" di Lucca, vera e propria *kermesse* del fumetto di cui celebra con coincidenza stagionale l'*indian summer*.

5. Violenza, sesso e orrore ovvero il fumetto per adulti.
Il fumetto "nero" è un prodotto italiano che nel breve giro di un decennio o poco più ha compiuto una completa metamorfosi, raggiungendo limiti espressivi difficilmente valicabili.
Nel quadro dell'economia di questo profilo ci limiteremo a segnalarne gli aspetti più vistosi (16) senza passarne in dettagliata rassegna la sconfinata produzione.
La qualifica di "nero" fu affibbiata giornalisticamente al genere in questione, ricco agli inizi di delitti e violenze conditi a volte da un pizzico di velato erotismo così com'era dato riscontrare nelle pagine della cronaca "nera" dei quotidiani.
Il genere nero-poliziesco fece la sua comparsa alla fine del 1962 allorché apparve in formato tascabile nelle edicole il capostipite degli eroi neri, *Diabolik*, creato dalle sorelle Angela e Luciana Giussani (17). Al nuovo personaggio occorse però un paio d'anni per raggiungere un vero successo e diventare quindi oggetto d'imitazione.
Sarebbe ingenuo ritenere che *Diabolik* sia il calcolato prodotto della nostra società. Esso è piuttosto uno specchio dei tempi che "accentua quelli che sono gli aspetti salienti della società presente". Una società in cui sono in espansione sia la violenza pubblica, originata dai conflitti di potere fra gruppi, che quella privata originata dal cambiamento delle strutture familiari e del rapporto genitori-figli. In questo quadro l'aggressività latente nell'individuo trova nell'evoluzione del tessuto sociale una forma di autorizzazione a scatenarsi senza necessità di quelle giustificazioni (guerre, ideali patriottici, difesa degli oppressi, motivi d'onore, sicurezza pubblica) che in passato ne regolavano l'impiego mettendola — spesso farisaicamente — al servizio della collettività. Analogamente, a livello di rapporti familiari, il progressivo indebolimento della figura paterna ha provocato uno sfaldamento delle strutture della famiglia tradizionale di tipo patriarcale « improntata alla figura del padre, incentrata nell'autorità patriarcale della legge, del codice d'onore, della giustizia, nei valori della proprietà privata, della gerarchia, della capacità personale e della produttività, del rispetto del potere costitutivo » (18), con conseguente attenuazione del senso di colpa derivante dalla trasgressione dei suindicati valori. In questo quadro lo scatenarsi dell'aggressività tende a non essere più vissuto come riprovevole a livello individuale.
Si è così venuto idealizzando un modello di comportamento che trova nell'eroe nero la sua apoteosi: un individuo violento, eccezionalmente intelligente ed ingegnoso, dai tratti simpatici, individualista, spregiatore di ogni norma e convenzione che non sia l'espressione della sua volontà megalomane per il trionfo della quale non conosce ostacoli, nemmeno il delitto. E per dar risalto al nuovo eroe nero eccogli contrapposto un antieroe, in genere un poliziotto, che simbolizza il resto dell'umanità, patetico ed eternamente perdente.

L'elemento di novità consiste nell'aver trasformato l'eroe negativo tradizionale in eroe positivo. Un tale capovolgimento era stato operato da tempo nell'ambito della letteratura popolare che, seguendo una lunga tradizione che va da Robin Hood al Conte di Montecristo, da Mandrin ad Arsenio Lupin, da Fantomas a Rocambole, aveva costruito l'ideale del fuorilegge romantico, del giustiziere, del ladro gentiluomo, che si batte contro una società ingiusta togliendo al ricco per dare al povero.
Ma nella dinamica dell'eroe nero subentra un elemento nuovo, seppur parzialmente affiorante in alcuni eroi-superuomini romantici *fin de siècle*: l'uso indiscriminato della violenza, di un'aggressività gratuita con risvolti sadici. Il nuovo eroe è puramente un genio del male, privo nel suo agire della pur minima motivazione sociale. Non gode infatti dell'aiuto, della stima e dell'ammirazione dei suoi concittadini, disdegna di unirsi ai delinquenti comuni che considera inferiori, vive isolato nella sua tana-fortezza al più in compagnia di una donna complice. Solo contro tutti, solo contro il mondo in una perenne sfida a riprova della propria superiorità o addirittura del proprio vero essere.
Questo trionfo dell'individualismo aggressivo, l'assenza di motivazioni sociali e gli sfondi delle storie che tratteggiano una società "senza tensioni sociali e politiche, governata paternalisticamente e dominata dalla legge della competitività e del benessere" hanno attirato sui fumetti neri l'accusa di essere reazionari e strumento di pedagogia della violenza. È indubbio che la mancanza di impegno critico e di una precisa posizione ideologica siano fattori favorevoli al conservatorismo sociale, ma il fumetto nero si presenta soprattutto come uno dei tanti prodotti conformistici e « corrisponde a certe dimensioni della società moderna e ne segue inesorabilmente le regole 'consumistiche' come ogni altro prodotto destinato alle masse, e per conseguenza è il più possibile asettico e indifferenziato criticamente » (19).
Anche se le storie di *Diabolik* hanno inaugurato il genere, esse sono sempre state caratterizzate dal rispetto scrupoloso di alcuni canoni narrativi: trame logiche sul modello dei gialli; assenza di sadismo e di pornografia; fedeltà monogamica alla propria compagna-complice; simbolica rappresentazione dell'eterno conflitto tra bene e male; rispetto di un certo *fair play* nella lotta con la polizia; mancanza di elementi amorali se si eccettua l'uccisione — solitamente di individui moralmente equivoci — per perpetrare il furto, unico e solo scopo criminale dell' 'eroe'. A ciò aggiungasi l'affiorare in alcune avventure più recenti di una qualche velata considerazione socio-politica (20).
Se quindi a *Diabolik* va riconosciuta una certa linea di autocensura, non si può dire altrettanto dei numerosi epigoni che lo seguirono. Nel giro di qualche anno si assisté ad un'accentuazione della violenza (*Kriminal*, 1964) a cui si aggiunsero sempre più pruriginosi e scoperti richiami erotici mescolati spesso a temi macabri, magici e misteriosi, anche come riflesso di un giornalismo pornografico per adulti che incominciò ad apparire in edicola nel 1965/66 (*Satanik*, 1964; *Fantax* poi *Fantasm*, 1965; *Zakimort*, 1965; *Spettrus*, 1965; *Masok*, 1965; *Demoniak*, 1965; *Sangor*, *Genius*, *Wampus*,ecc.). Il fenomeno fu così macroscopico da configurare la trasformazione del genere in 'nero-sexy'.
Tra questi personaggi due presentano alcune caratteristiche peculiari, senza però uscire dal *cliché* dell'eroe nero: *Kriminal* e *Satanik*, entrambi creati da Max Bunker (21) che ha dato prova, nelle sue molteplici produzioni, di *humour* e senso del grottesco.
Il primo è un vero e proprio genio del Male che « svolge la sua 'attività' prendendosela con la società capitalistica in genere, ma eliminando di preferenza gli uomini d'affari cinici e privi di scrupoli. Questo fa sì che le sue avventure abbiano uno schema ideologico leggermente diverso dalle altre, lasciando affiorare un tentativo di rudimentale polemica sociale » (22). Dopo vari sequestri e lunghi processi — che hanno coinvolto molti altri eroi neri — *Kriminal* ha subito una certa trasformazione: non uccide che per legittima difesa ed è diventato più umano al punto da rendere possibile l'inserimento nelle sue avventure di motivi di divertente satira sociale sotto forma di denuncia delle tante contraddizioni della società attuale.
Il secondo è una laida professoressa di chimica che grazie ad una pozione magica è riuscita a conquistare un corpo giovane e bello mantenendo però un animo perfido, conseguenza della sua travagliata storia interiore. Con questa eroina la donna abbandona il ruolo di comprimaria per diventare la protagonista assoluta, addirittura in posizione di superiorità rispetto al maschio.
La nota che distingue questi due personaggi dalla pletora degli altri eroi neri è la loro componente sarcastica accentuata dall'espressione grafica grottesca. All'interno dello schema narrativo del fumetto nero, rispettato formalmente per chiare esigenze commerciali, l'autore svolge un sottile gioco autoironico, una specie di presa in giro del genere stesso, attraverso l'esagerazione parossistica delle situazioni. Sarebbe interessante appurare fino a che punto il gioco viene recepito dai lettori più giovani.

Sul piano grafico, ai migliori esempi di fumetto nero realizzati da valenti disegnatori, va riconosciuto — se non la scoperta — l'utilizzazione intelligente dell'inquadratura e del montaggio, nonché di un espressivo impiego del bianco e nero a fini psicologici, per suggerire cioé sentimenti ed emozioni e coinvolgere maggiormente il lettore. Una lezione di tecnica narrativa che fu appresa anche dal fumetto in genere.

Il fumetto nero-sexy subisce nel 1966 un'ulteriore trasformazione con la comparsa di *Isabella*, approssimativamente ispirata all'"Angelica" di Anne e Serge Golon, che al successo librario aveva aggiunto quello di alcune versioni cinematografiche. Pur mantenendo un organico aggancio con gli elementi fondamentali del genere nero (violenza ed aggressività), questo fumetto 'per adulti' — che così intenzionalmente reclamizzato dagli stessi editori finisce immancabilmente per essere letto dal ragazzo attratto dal gusto del proibito nell'illusoria affermazione della propria indipendenza — imbocca la via di una "*escalation* del nudo" che lo porterà alla attuale pura pornografia in immagini o pornofumetto. *Messalina, Teodora, Lucrezia, Pompea, Uranella, Gesebel* (23), *Jolanda, Jolanka, Loana, Odina, Nanette, Walalla, Vartàn, Jungla, La Jena, Bonnie, Zip, Emanuela, Candida*, ecc., non sono che alcune delle *supersexy* che affollano le edicole italiane dal '66 agli inizi degli anni '70. Artificiose ambientazioni esotiche o storiche e uno sconfinato campionario di aberranti situazioni sessuali e di torture perverse, al cui confronto il manuale di *Psycopatia-Sexualis* di Kraft Ebing diventa una lettura per l'infanzia, servono a variare la monotonia ossessiva dei temi di fondo: sesso e violenza.

Non è più nemmeno il caso di parlare di erotismo, ché esso non è mai esposizione di organi genitali, ma piuttosto raffinato ammiccamento a spinte pulsionali vissute interiormente e riflesse soprattutto negli occhi e nel volto. Si tratta qui invece di oscenità espresse graficamente con ricorso a dettagli di congiungimenti carnali naturali ed innaturali, a descrizioni di scene aberranti in cui sesso e violenza si intrecciano saldamente proponendo, sotto un'apparenza falsamente libertaria, dissoluti, crudeli, efferati modelli di comportamento di natura profondamente regressiva sul piano psicologico e reazionaria su quello socio-politico. In alcune testate (*Goldrake, Helga, Le guerrigliere, Playcolt, Hessa, Jada, Barone Rosso*, ecc.) è apertamente propagandata una 'filosofia' della violenza politica, espressione di una subcultura 'fascista' che celebra i suoi trionfi con l'aggressività ed il gogliardismo scurrile.

L'interesse sviluppatosi nel paese agli inizi degli anni '70 per i fenomeni magici e parapsicologici ha favorito un'ulteriore evoluzione del genere 'per adulti' che si è così arricchito di nuovi elementi — il magico e il diabolico, ma anche il macabro e l'orrorifico — e conseguentemente di nuovi eroi ed eroine (*Wallenstein, Jacula, Lucifera, Zora, Alcina, Demona, Satanassa, Naga*, ecc.) e di nuove collane (*I diavoli, Le Streghe, I serpenti, I notturni, Laldilà, Oltretomba*).

Infine un certo filone cinematografico nostrano di natura comico-boccacesca e le accuse rivolte al fumetto violento hanno, a partire dal '72/73, orientato il genere ad abbandonare « l'elemento aggressivo per puntare esclusivamente sull'erotico, con contorno di comico e di magico-favolistico » (24). Fiabe popolari e personaggi della favolistica tradizionale (*Cappuccetto Rosso, Biancaneve, Pinocchio, Alice*) o di pura invenzione (*Maghella, Sorchella, Strega Stregonza*) sono così stati ripresi in chiave oscena.

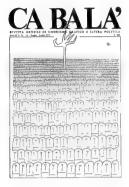
Hanno continuato frattanto a comparire nelle edicole testate in cui si mescolano sesso e violenza (*De Sade, Fior di neve, Sylvie, Rolls Royce, Liza, Lady Lust, Misterlady, Megaton, Cosmine, Zan, Zordan*) o che puntano esclusivamente sull'erotocomico (25) e sull'osceno legandolo ad ambienti noti e di un certo richiamo: *Il tromba* (caserma), *Il montatore* (la fabbrica), *Telerompo* (la televisione), *Rolando del Fico* (ambiente omosessuale).

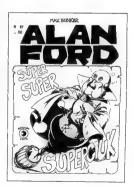
Ormai tutte le strade sono state battute e non si riesce ad immaginare a quali altri lidi si possa approdare. Non rimane che la variazione sul tema od il ritorno alle origini. Il che pare realizzarsi tra il '76 e il '77 con testate tipo *Pussycat, Fanthoman, La Corsara Nera,* in cui violenza e oscenità sono distillate allo stato puro. "Orgasmo di sangue", il titolo del secondo fascicolo della *Corsara Nera*, è un marchio di fabbrica che descrive perfettamente la qualità del prodotto.

I temi dell'orrore, dell'insolito, del magico, che come abbiamo visto in Italia sono stati soprattutto fagocitati dal fumetto pornografico, hanno avuto altrove una loro autonoma espressione attraverso il cosiddetto fumetto dell'orrore (*horror comics*).

Il fenomeno degli *horror comics* si sviluppò negli Stati Uniti agli inizi degli anni '50 e trovò dopo alcuni esperimenti dozzinali una consacrazione editoriale ad opera di William Gaines che intitolò ironicamente la collana E.C. (*entertaining comics*, fumetti divertenti). La novità del fenomeno consisteva nell'assecondare il mutevole gusto del pubblico fornendogli storie impressionanti cariche di *suspense*, illustrate con un'insistenza di dettagli dell'azione sulla scorta delle più recenti tecniche narrative cinematografiche.

Questo tipo di fumetto che finì per interessare un pubblico soprattutto adulto era « una mescolanza abbastanza bizzarra ed originale. Sesso e necrofilia, psicanalisi e racconto orripilante, masochismo e gusto dell'orrido, suspense cinematografica e sfrenatezza immaginativa [...]. Si faccia entrare nella ricetta anche la rinascita vampiresca, sanguinaria, di mostri cadaveri viventi, esseri deformi, vi si aggiunga la libertà fornita dalla voga fantascientifica; si accumulino sopra a tutto questo minestrone le invenzioni figurative che erano state insegnate dalle arti maggiori e minori, dalla pittura alla pubblicità: e si avrà un ricettario sterminato capace di soddisfare sia i palati più esigenti che le golosità più dozzinali » (26).
Il genere ebbe negli anni '60 un notevole successo grazie anche a nuove testate tra le quali si imposero quelle del duo Warren-Ackerman: *Creepy*, *Eerie* e *Vampirella*. L'esempio fu contagioso e si ebbero coedizioni ed imitazioni in molti paesi. In Francia e Spagna si arrivò addirittura ad innovare sostanzialmente il genere ricorrendo da un lato all'ispirazione letteraria dei classici del terrore (Poe, Mary Shelley, Lovercraft, ecc.) e dall'altro a nuove tecniche figurative ricche di virtuosismi e raffinatezze espressive. Si segnalarono così verso la fine degli anni '60 il gruppo di Barcellona che faceva capo alla rivista *Dracula* e la scuola di Parigi raccolta intorno alla rivista *Pilote*.
Da noi non si arrivò a tanto, ma ebbe ugualmente luogo un esperimento che merita di essere segnalato. Si tratta del mensile *Horror* (27) edito a Milano da Gino Sansoni e quasi esclusivamente realizzato da autori italiani. La rivista propose l'insolito soprattutto in chiave parapsicologica accentuandone però più gli aspetti magici che quelli scientifici. Il meccanismo della maggior parte delle storie consisteva infatti nella fusione dell'elemento fantastico-paranormale con quello reale-quotidiano onde creare nel settore stupefazione e meraviglia. « I temi proposti da *Horror* sono fondati sulla logicità dell'irrazionale e dell'imprevedibile. Sostenuti dal finale a sensazione. La religione, la paura della morte e del trascendente, che fanno parte del retroscena culturale italiano, sono gli elementi nodali dei quali si serve la rivista [...] » (28). Per quanto concerne l'aspetto grafico è palese nelle sue pagine un'elaborazione particolare diretta ad accentuare anche visivamente l'atmosfera inquietante della narrazione con prospettive insolite o distorte, impieghi anomali del chiaroscuro e della retinatura, ripartizione 'psicologica' delle tavole, sovrapposizione di immagini.
Horror dimostrò che la rivista specializzata non doveva essere necessariamente legata alle strisce quotidiane, ma che anzi senza vincolarsi a personaggi fissi poteva presentare storie in tavole con migliori risultati narrativi e grafici. Tra i personaggi segnaliamo due riuscite creazioni: *Beatrice* di Pier Carpi e Marco Rostagno e *Zio Boris* di Alfredo Castelli e Carlo Peroni.
Un altro tentativo di sfruttare il filone dell'insolito si ebbe nell'Aprile 1970 con la rivista *Psycho* che, nonostante le valide collaborazioni (29), non andò oltre il sesto numero e più tardi, nel Marzo 1973, con la rivista *SuperVip* (30) cui non toccò sorte migliore.
Il fumetto americano dell'orrore non ebbe da noi larga diffusione e la sua conoscenza rimase affidata ad alcuni *pockets* pubblicati dagli Oscar Mondadori (*Zio Tibia* e *Vampirella*) e dall'Editoriale Corno che dal 1974 edita inoltre il mensile *Corriere della Paura*.

6. Il fumetto di critica sociale, di satira politica e l'"altro" fumetto.
Il 1968 con la sua ventata contestatrice ha esercitato anche in Italia una profonda influenza sul fumetto (31). Non solo nel senso di aver originato un nuovo tipo d'espressività grafica (misto di vignettistica, riquadri disegnati e strisce) politicamente impegnato, ma anche nel senso di aver inciso sui contenuti del fumetto tradizionale spingendolo in molti casi su posizioni criticamente più mature.
Già con la presentazione del fumetto intellettuale operata da *Linus* a partire dal 1965 si era aperta anche da noi una prospettiva sui possibili nuovi impieghi del fumetto.
Frattanto negli Stati Uniti il movimento *underground*, erede della *beat generation*, aveva superato nel corso degli anni '60 le dimensioni dei piccoli gruppi (studenti, minoranze di colore, *hippies*) e, sotto l'impatto ideologico della 'nuova sinistra', aveva assunto intonazioni politiche precedentemente sconosciute che si manifestavano con una forte carica contestatrice del sistema in alternativa al quale veniva proposta una vera e propria 'contro cultura'. Di essa si ebbero molteplici manifestazioni tra le quali quella dei fumetti *underground* o *comix* (32) che, partiti da timidi esperimenti artigianali, s'imposero su scala nazionale sul chiudersi degli anni '60 finendo poi per essere assorbiti dal meccanismo dell'industria culturale. L'esempio più vistoso è il film *Fritz il gatto* tratto dall'omonimo fumetto di Robert Crumb
In Italia il fumetto *underground* americano non attecchì, poiché il trapianto in un diverso entroterra culturale lo rendeva di difficile comprensione e ne furono presentati, in un periodo successivo, solo alcuni sporadici esempi (33).

Si sviluppò invece, a partire dal 1967, una stampa *underground* nostrana (*Pianeta Fresco*, *Re Nudo*, *Controcampo*, *Antivergine*, *La vita femminile*, *Il giornale sotterraneo*, *Ca Balà*, *L'Arcibraccio*, *Vedorosso*, *Puzz*) che fondendo spesso motivi della 'contro cultura' americana (lotta alla repressione poliziesca ed al consumismo, pacifismo, teatro politico, musica pop, droga, ecc.) con ispirazioni marxiste elaborò una linea politico-ideologica diretta alla denuncia delle istituzioni repressive (esercito, carcere, manicomi, fabbrica, scuola, ecc.) ed al conseguente abbattimento dello stato borghese. Emergeva chiaramente in questa stampa satirica — espressione sovente di vari gruppuscoli della sinistra extraparlamentare — una carica rivoluzionaria, a volte di colore, e un alto grado di politicizzazione. In genere sciatta e disadorna nella veste tipografica, qualche rara volta esteticamente dignitosa, si scagliava contro « tutti i tabù della società consumistica, dissacrandone le componenti anche servendosi del fumetto tradizionale, classico addirittura » (34) che veniva però stravolto. La totale sfiducia nel fumetto (35), visto come strumento di comunicazione delle classi egemoni, ne giustificava l'uso solo per scopi demistificatori.
L'espressività formale della contestazione rifiutava quindi il canoni della grafica borghese accusata di 'professionismo' e di 'estetismo' preferendo al 'bel segno' calligraficamente curato la tecnica del 'cattivo segno', dal tratto rozzo, scarno, primitivo, più immediato e più efficace.
Ciò spiega la difficoltà di un discorso sul fumetto che intenda prendere in esame questa produzione che non vuole essere 'a fumetti'. Lo scoglio è superabile attribuendo al termine fumetto un significato elastico che abbracci una molteplicità di espressioni grafiche (raffigurazioni, vignette, successione di più riquadri disegnati e addirittura 'graffiti') indipendentemente dal rispetto di certe preoccupazioni estetiche o di certi moduli narrativi. D'altronde le riviste dell'*underground* italiano e di certi giornali della sinistra extraparlamentare non prescindettero completamente da alcune forme espressive borghesi e ricorsero all'espediente narrativo della striscia e della vignetta che si distinguevano solo per il disegno crudo ed approssimativo e per l'ingenuità delle soluzioni grafiche. E sulle pagine di questa stampa si fecero le ossa alcuni giovani autori che più tardi avrebbero collaborato a riviste specializzate; sulle stesse pagine comparvero pure i lavori di alcuni autori francesi (Copi, Reiser, Gébé, Wolinski) che per quanto provocatori già avevano ricevuto una consacrazione anche dall'editoria borghese. La differenza, eventualmente, è più avvertibile sul piano dei contenuti nel senso che da un lato abbiamo un fumetto volutamente provocatorio e di denuncia, scopertamente politico, impiegato cioè con chiari intendimenti di formazione ideologica, e dall'altro un fumetto di satira politica, a volte anche violenta, che si ammorbidisce via via trasformandosi in critica sociale e di costume.
Frattanto nell'ambito delle pubblicazioni più specificatamente a fumetti comparve nel Maggio 1969 l'effimero *Off-Side* che, pur collocandosi nell'*underground* di colore (psichedelico e musicale) ma non certo politico, rimase fedele all'impostazione della 'classica' rivista di fumetti di cui costituiva un semplice aggiornamento. Infatti la parte illustrata comprendeva per lo più strisce sindacate anche se per il resto presentò una riedizione dell'*Astronave Pirata* di Crepax, la parodistica striscia *Dante* di Marcello e le *Sturmtruppen* di Bonvi
Ma fu soprattutto sulle pagine di *Linus*, che già fin dal 1965 con Enzo Lunari aveva assunto posizioni pionieristiche nella linea della satira a fumetti, che cominciarono a comparire agli inizi degli anni '70 i primi esempi di fumetto italiano di contestazione. Ad inaugurare il genere fu Alfredo Chiàppori dapprima con personaggi come *Up il sovversivo* e *Alfreud*. Il primo, un individuo qualunque che cerca di realizzarsi rifiutando il sistema e vivendo capovolto a testa in giù per sottolineare il suo rifiuto; il secondo, simbolo della meschinità e chiusura mentale di noi tutti, vive perennemente recluso in una scatola-prigione. Poi con tavole i cui contenuti investono, in forme sempre più martellanti, le trame nere, la strategia della tensione, gli opposti estremismi, le manovre eversive, la mafia, l'ambiguità della magistratura, i centri di potere.
Nel 1972 fu la volta del duo Tullio Pericoli e Emanuele Pirella che proposero una critica globale dei difetti nazionali visti attraverso *Identikit* di personaggi celebri, assurti a tipi emblematici, come l'industriale, l'onorevole, il cardinale, il generale e il direttore di giornale di cui il *Dottor Rigolo*, con le sue ingenuità e i suoi equilibrismi, è un fedele ritratto.
Nel 1974 accentuando ulteriormente il proprio impegno politico *Linus* presentò altri due autori: Renato Calligaro, precedentemente espressosi su fogli di sinistra, le cui storie impregnate d'ironia, scetticismo e autocritica sono aderenti agli avvenimenti politici di questi anni e Francesco Tullio Altan (36) che in *Trino* ha fuso riferimenti politico-sociali con battute giocate sul filo dell'assurdo e dell'irriverenza e in *Una storia malese* ha schernito il vecchio ed il nuovo mito di Sandokan.
Altri autori che si sono segnalati sui più disparati giornali e riviste per il particolare impegno politico sono Giorgio Forattini con la striscia *Stradivarius*,

Daniele Panebarco con le strisce *La conquista dell'America dei democristiani* e *I conquistadores*, Carlo Santachiara. Renato Zamarin, prematuramente scomparso nel 1972, con il suo unico personaggio nato sulle pagine di *Lotta Continua*, *Gasparazzo* (un siculo divenuto operaio al nord), ha espresso una sincera carica rivoluzionaria e contestatrice anche nei confronti di certi miti delle sinistre.
Una considerazione a parte meritano Maurizio Bovarini che col volume *Eia, eia, trallalà* ha compiuto una caustica demistificazione del ventennio inasprita dall'incisivo segno grafico e Pino Zac che in mille modi diversi ha espresso un'irriverente critica nei confronti dei più consolidati tabù civili e religiosi, con le sue strisce e le sue tavole pubblicate su *Eureka*.
Nel frattempo, sulle pagine delle varie riviste specializzate italiane è continuata la proposta del fumetto intellettuale americano arricchito delle strisce più recenti che ne costituiscono in un certo senso la seconda generazione, quella degli anni '60: *Bristow* di Dickens, *Animal Crackers* di R. Bollen,, *Doonesbury* di G. Trudeau, *Ziggy* di T. Wilson, *Inside Woody Allen* di J. Marten, *Crock* di Rechin e Parker su *Linus*; *Colt* di Tom K. Ryan, *I coloniali* di J. Escourido, *Brumilda* di Myers, *Miss Peach* di Lazarus, *I pietraioli* di Roggo, su *Eureka*; *Sherman* di J. Whol, *Dottor Smock* di G. Lermont e la contestatrice *Mafalda* (già apparsa in volume nel 1968) dell'argentino Quino su *Il Mago*.
Il genere umoristico-satirico ha trovato anche in Italia alcuni validi esempi che hanno espresso una satira di costume intellettuale raffinata. Bruno Bozzetto ha nei suoi volumi saporitamente ironizzato su certi stolidi pregiudizi e comportamenti umani; Bonvi con le *Sturmtruppen* ha realizzato il primo fumetto italiano antimilitarista che oltre a costituire una satira — a tratti svolta sul filo del macabro e dell'assurdo — della vita militare, porta un attacco al gerarchizzato mondo contemporaneo; Skiaffino (Gualtiero Schiaffino) con *I Santincielo* a cui si sono aggiunti *I diavoli* ha rappresentato un paradiso e un inferno molto simili all'Italia di oggi, piena di guai e di problemi; Luca Novelli con le strisce *Histoirettes*, *Gli edenisti*, *Il laureato*, ha dato vita ad una satira di sapore esistenziale con punte 'arrabbiate'.
Il genere umoristico-satirico ha trovato un'espressione più immediata e popolare con un personaggio di notevole successo: *Alan Ford* (1969), creato da Max Bunker e disegnato inizialmente da Magnus ed in seguito da Paolo Piffarerio, un successo sulla cui scia sono state realizzate delle opache imitazioni. Le storie di *Alan Ford*, caratterizzate da una forza comico-satirica d'immediata presa sul pubblico, sono lo specchio, deformato dai graffi di una spietata analisi, della società attuale che Max Bunker evidenzia proprio con il suo linguaggio demistificatorio. In ciascuna storia, accanto ad un contesto dichiaratamente satirico ed umoristico, dove l'iperbole gioca sovente un ruolo di primo piano, viene sottolineato l'ingiusto divario tra il povero e il ricco, il potente ed il succubo, e quindi accanto al *divertissement* puro vi è sempre una sottile lezione di etica lontana da ogni retorica. Certo è che « ... Alan Ford è una delle più riuscite, anzi una delle più folgoranti creazioni del fumetto italiano degli ultimi anni. Sei anni della trasformazione del fumetto italiano da genere irresponsabile a genere responsabile » (37).
È innegabile quindi la forza di penetrazione contenutistica operata da Max Bunker che ha fatto diventare maturo il fumetto autoctono, sia nella veste umoristica che in quella avventurosa. « ... Ad ogni modo è stato proprio lui (Max Bunker) il maggior artefice di questa riscossa » (37).
Un esempio di rivista di contestazione che vorrebbe, un pò utopisticamente e confusamente, liberare il mondo del fumetto da ogni commercialismo e condizionamento è *Contro*. Realizzato per 10 numeri, dal 1973 ad oggi, da Graziano Origa ha presentato sulle sue pagine esempi grafici di affermati disegnatori e contributi coraggiosi di alcuni giovani.
Il discorso sul fumetto impegnato non sarebbe tuttavia completo se non menzionassimo il fenomeno dell'"altro" fumetto.
Sfruttando la familiarità di vasti strati della popolazione con il linguaggio del fumetto, in Cina dapprima ed in Sudamerica poi (Cuba, Messico, Cile) (38) i fumetti sono stati utilizzati come strumento di educazione popolare. Non si tratta del provocatorio fumetto politico di cui abbiamo finora parlato, ma di un normale fumetto d'evasione che veicola attraverso la piacevolezza delle storie valori sociali e politici progressisti. Non fumetti di satira e protesta, ma di persuasione e convincimento.
Sulla scorta di questi esempi sta prendendo forma anche da noi, all'interno di una certa sinistra, un atteggiamento di maggior benevolenza verso il fumetto, non quello borghese tradizionale, ma l'"altro" fumetto che pur impiegando le stesse tecniche narrative è però utilizzato come mezzo di informazione e di educazione al servizio della comunità.
I vantaggi dell'immagine sul piano didattico hanno anche convinto dell'utilità dell'impiego del fumetto per una più rapida formazione ideologica di lettori culturalmente sprovveduti. In questo contesto si sono mossi alcuni editori impegnati tra cui Savelli e le Edizioni Ottaviano che presentano un catalogo particolarmente ricco di titoli tra i quali il *Manifesto comunista* di Ro(dolfo) Marcenaro.

7. Le riviste specializzate alla ricerca di una nuova identità.

Gli anni '70 apportano alcune novità anche nel campo delle riviste specializzate: lancio più o meno fortunato di testate e tentativi di aggiornamento di una formula editoriale ormai collaudata

Già nel '68 con *Gli Sdràgoli* e poi nel '69 con *Re di Picche* venne tentato un interessante esperimento mirante ad utilizzare la struttura della rivista specializzata per far giungere ad una fascia di lettori adolescenti avventure comico-umoristiche di buon livello e di produzione esclusivamente italiana. A dispetto dell'originalità delle storie e del vivace cromatismo i due periodi non vissero che *l'espace d'un matin.* (39).

Nell'Aprile del 1970 nacque *Humour* che puntando quasi esclusivamente sulla caricatura e la satira — a volte scadenti — non riuscì a ritagliarsi uno spazio editoriale e sparì dopo una decina di numeri.

Nel Giugno dello stesso anno la casa editrice Cenisio con il lancio dell'effimero periodico *Whisky & Gogo* (40) riprovò inutilmente ad interessare lettori giovanissimi alla rivista specializzata che puntava sul comico.

Nell'Aprile del 1972 Mondadori entrò in lizza con *Il Mago* (41). Il periodico nei primi anni di vita seguì pedissequamente la ormai sperimentata formula della rivista specializzata: strisce comico-umoristiche ed avventurose per lo più americane (facevano eccezione le argentine *Mafalda, Cisco Kid* e *Mort Cinder*), un pò di vignettistica (Mordillo e Quino), qualche recupero o riscoperta di autori e storie interessanti. Per quanto riguarda la parte scritta invece di puntare su articoli critici relativi al fumetto, la rivista mondadoriana preferì dar spazio al racconto ed a pezzi di evasione. Dopo alcuni anni di questo *ménage* ideologicamente amorfo il mensile ridusse il formato adeguandolo a quello ormai standardizzato delle testate concorrenti e lentamente incominciò ad orientarsi verso un fumetto formalmente e contenutisticamente più moderno per giungere nel 1976 ad un completo cambio di indirizzo. Con l'eccezione delle strisce di *Dick Tracy* — che pare però ormai destinata alla via dell'esilio — e di qualche altra sporadica storia avventurosa, il *Mago* è diventato una rivista tutta dedita alla striscia comico-umoristica di produzione quasi esclusivamente nazionale (42). Il mutamento non ha però minimamente inciso sulla linea del periodico che rimane quella di un completo disimpegno ideologico nonostante qualche venatura satirica.

Sempre nel 1972 fece la sua comparsa in edicola *Sorry* (43) che si presentava come "la rivista doppia di fumetti" contenendo un inserto (chiamato *Sorry 2*) composto di testi e fumetti dedicati ad un argomento monografico (giallo-poliziesco, nero, fantascienza). L'impostazione era confusionaria e non durò a lungo, sicché *Sorry* rimase una semplice rivista specializzata che riscosse però le più vive simpatie degli appassionati del fumetto.

Realizzata da Ennio Ciscato, un grafico diventato editore, lasciava trasparire dalle sue pagine una sincera passione per i fumetti. La formula era apparentemente quella ormai standardizzata, ma vi dominava un'enfasi particolare per il fumetto d'avventura classico e neoclassico anche se comparivano esempi di materiale graficamente d'avanguardia ed una assortita antologia di strisce comico-umoristiche di produzione americana, francese e italiana. Una puntuale serie di articoli sul fumetto a firma dei migliori specialisti cementava felicemente il tutto. Al successo decretato dai *fans* non corrispose un ugual successo commerciale poiché gli appassionati erano un gruppo sparuto e l'alto costo di una distribuzione irregolare non permise alla rivista di oltrepassare l'undicesimo numero.

Frattanto le 'veterane', entrate in un periodo di vivaci fermenti, venivano subendo sensibili innovazioni.

Eureka negli anni '70 ha gradualmente e parzialmente rinnovato la sua precedente impostazione. Sono stati presentati nuovi esempi di *strips* umoristiche americane con l'aggiunta di strisce italiane saporitamente satiriche (*Sturmtruppen* di Bonvi, *Kirie & Leison* di Pino Zac, *Histoirettes* di Novelli, *Mr. Manager* di Sergio Barletta) o piacevolmente umoristiche (*Lupo Alberto* di Silver). Anche nel campo del fumetto avventuroso o narrativo si è cercato di andare al di là della proposta di strisce sindacate con alcuni interessanti esperimenti (*Orlando Furioso* di Pino Zac, storie disegnate da Chies, *Fouché, un uomo nella rivoluzione* di Paolo Piffarerio su testi di Luciano Secchi) tra i quali *Fouché* si presenta, per rigore documentario e per ricostruzione ambientale, come un eccezionale esempio d'impiego del fumetto a scopo di narrativa storica. Una evoluzione più evidente è dato riscontrare nella rivista a livello di testi: articoli e rubriche hanno a volte stigmatizzato alcuni impieghi impropri del fumetto (nero-violento, erotico) o hanno richiamato i lettori a più maturi e indipendenti prese di posizione nei confronti di certi aspetti della realtà culturale e socio-politica del paese. Il passaggio della direzione a Maria Grazia Perini (gennaio '77) ha segnato un'accentuazione dell'impegno politico e civile in senso radical-progressista. Ritornata nel giugno '78 nelle mani del suo fondatore, Luciano Secchi, la testata rientra nell'alveo originale dei temi legati al fumetto e all'immagine.

Un mutamento sostanziale che si iscrive in un coerente arco evolutivo è stato compiuto da *Linus* soprattutto sotto la direzione di Oreste del Buono. La rivista ha negli anni recenti abbracciato posizioni politiche di sinistra e di aperta critica al sistema diffondendo una satira a fumetti talvolta aspramente contestatrice (44). Questa linea non le ha impedito di continuare a presentare il materiale fumettato che da anni la caratterizza e di esercitare al contempo un sincero sforzo di aggiornamento per offrire il meglio della produzione a fumetti internazionale.
Per concedere ai disegnatori di satira politica più ampi spazi di manovra sulle pagine di *Linus* fu varato nel 1974 il mensile *Alterlinus* con lo scopo di raccoglienti soprattutto la produzione dei disegnatori di avventure ma anche le *strips* comico-satiriche non direttamente connesse alla realtà socio-politica italiana.
Nei suoi tre anni di vita il nuovo mensile ha raccolto i più significativi esempi (45) della ricerca grafico-espressiva nel campo del fumetto realistico e fantastico, facendo leva sulle avanguardie del fumetto sudamericano, spagnolo, italiano, americano e soprattutto francese (gruppo di *Mètal Hurlant*) ed impiegando in alcuni casi anche il colore. Il gemello di *Linus* col gennaio 1977 ha cambiato il nome della testata in *Alteralter* volendo con ciò significare l'intenzione di scegliere "una via diversa" al fumetto. La via dell'avventura, apparentemente vecchia ma che grazie ai recenti esperimenti tecnico-figurativi si sta dimostrando la più nuova (anche rispetto alla satira a fumetti che stenta a rinnovarsi tecnicamente), capace addirittura di fornire un'evasione *critica* oltre ad un'emozione estetica. E questa via è forse la più importante novità mondiale del fumetto negli anni '70.

8. I giornalini e le collane di albi negli anni '70.
I giornalini a periodicità settimanale, che avevano vissuto la loro grande stagione nel periodo '32/'43 e che nonostante qualche sprazzo avevano già denunciato una profonda crisi nel dopoguerra, hanno proseguito in quest'ultimo decennio — salvo rare eccezioni — sulla via di un inesorabile declino.
Le testate sopravvissute alla crisi, e cioè l'*Intrepido*, *Il Monello* e il *Corriere dei Piccoli*, non hanno saputo imboccare una strada capace di rinnovare la tradizione del giornalinismo italiano.
Le prime due, pubblicate dalla Casa Editrice Universo di Milano, sono rimaste fedeli alla linea editoriale già elaborata negli anni '50 continuando a proporre brevi storie a fumetti complete, dal sapore avventuroso (con ambientazioni contemporanee, esotiche, western o vagamente fantascientifiche) e con sottofondo sentimental-romantico. Nel corso degli anni per adeguarsi al mutamento di costume sono stati accentuati alcuni aspetti come la *suspense*, il mistero, la violenza e il sesso, sempre contenuti entro limiti di estremo buon gusto. Anche il segno grafico dei disegnatori, in genere anonimi, si è leggermente modernizzato rimanendo tuttavia tendenzialmente lineare, banale e privo di adeguato rilievo. I due settimanali hanno inoltre concesso largo spazio alla attualità con servizi fotografici e rubriche concernenti i temi di maggior richiamo per i giovani (musica, sport, cinema, spettacolo, astrologia).
Una linea questa che, pur svilendo il fumetto a espediente di pura e ingenua narrazione grafica di tematiche da cineromanzo (46), ha riscosso un tale successo commerciale da stimolare negli ultimi anni il lancio di testate consimili ad opera della stessa Universo (*Bliz*, 1977) e di altre editrici (47).
Tra le nuove testate, *Lancio Story* (48) e *Skorpio* (1977) pur muovendosi per impostazione editoriale su analoghi binari hanno saputo in molti casi mantenersi su un registro di apprezzabile dignità grafica ispirata agli stilemi di alcuni celebri disegnatori contemporanei e sono così riusciti a trasformarsi in temibili concorrenti dei due tradizionali settimanali della Universo.
Il *Corriere dei Piccoli* operò nel 1968 un cambio radicale mediante la riduzione del formato e l'abbandono definitivo delle storielle con didascalie. Sulle pagine del settimanale comparvero nuovi personaggi comici americani (49), ma soprattutto un profluvio di eroi comici e avventurosi provenienti dai celebri settimanali belgi *Spirou* e *Tintin* e poi dai francesi *Pilote* e *Pif* (50) che favorirono una più approfondita conoscenza della ricca e valida produzione francofona. Alle creazioni straniere furono affiancate quelle di alcuni ormai celebri disegnatori nostrani quali Hugo Pratt, Dino Battaglia, Sergio Toppi, Jacovitti, Aldo Di Gennaro e Mario Uggeri.
Col 1°Gennaio 1972, nel tentativo di rispondere alle aspettative di un pubblico di ragazzini che crescono in fretta ed indossano i *blue jeans*, la testata fu mutata in *Corriere dei Ragazzi* e la direzione passò al giovane G. Francesconi. Alcuni mesi dopo fu rilanciato per i più piccini il *Corriere dei Piccoli* con la stessa nostalgica impostazione grafica del vecchio *Corrierino*, recuperando personaggi d'altri tempi e proponendone di nuovi (51).
Dal canto suo il nuovo *Corriere dei Ragazzi* tentò di interessare la fascia d'età pre- e adolescenziale. Ridusse e rinnovò (*Aquila* di Weinberg e *Agar* di Moliterni e Gigi) il materiale estero, puntò in modo più deciso sulle creazioni di autori

nostrani (52), sostituì le storie a puntate con racconti a fumetti completi, cercò di adeguarsi ai tempi inserendo fra le sue pagine interviste con scrittori contemporanei, rubriche e servizi corredati da fotografie, trasformandosi così in un settimanale di fumetti e di attualità.
Nonostante questi tentativi ed un ulteriore cambio di direzione (Alfredo Barberis), il periodico veniva perdendo la fedeltà di molti lettori. Nel Novembre 1976 con un ennesimo cambio di direzione (Raffaele D'Argenzio) e di testata, ribattezzata *Corrier Boy*, si è tentato ancora una volta di rinnovare l'impostazione. Ma la ventata di novità pare inconsistente: si tratta piuttosto di un avvicinamento graduale alla formula dell'*Intrepido* grazie all'inserimento di qualche motivo sentimentale, violento o velatamente sexy (per es., *Edge* di Cubbino e *Swea* di Nadir Quinto). Nulla di scioccante se paragonato a certa produzione, ma 'rivoluzionario' per la tradizione del *Corrierino*. Sembra questo lo scotto da pagarsi per mantenere una sfera di lettori adolescenti sempre più 'adulti' nelle loro richieste.
In questo panorama piuttosto desolato e deludente spiccano due giornalini che avevano alle spalle una annosa esistenza senza meriti particolari nel campo del fumetto. Ignorati o quasi in passato dagli appassionati di fumetti per il grigiore di molti dei contenuti a quadretti (53) o addirittura per la carenza di strisce e per la diffusione estranea al normale circuito di distribuzione in edicola, essi si sono segnalati come gli eredi del glorioso giornalinismo.
Ci riferiamo a *Il Giornalino* della Editrice Pia Società di San Paolo e al *Messaggero dei ragazzi* (edizione rinnovata di *S. Antonio e i Fanciulli*) delle Grafiche "Messaggero di S. Antonio" di Padova. Entrambi fondati nel 1924 sono da sempre distribuiti il primo per abbonamento e attraverso la rete delle librerie paoline, il secondo solo per abbonamento.
Il Giornalino nonostante nell'immediato secondo dopoguerra avesse già incominciato ad utilizzare qualche disegnatore dello staff del *Vittorioso* era rimasto per circa un ventennio nell'anonimato. Nel 1969 grazie alla ristrutturazione editoriale ed al potenziamento redazionale è iniziato il rilancio del settimanale: dall'*équipe* di disegnatori della scuola del *Vittorioso* integrata con l'apporto di nuovi autori italiani è nata una messe di personaggi comici e avventurosi che si sono costantemente avvicendati sulle sue pagine (54).
Le Edizioni Paoline con una formula mista che copre con servizi ed inserti l'attualità e l'aggiornamento culturale senza nulla sacrificare alla piacevolezza dell'immagine, hanno realizzato un giornale a fumetti moderno, valorizzato da un intenso cromatismo, aperto a diverse forme di convenzione espressiva (si veda per es., l'*Amleto* di G. De Luca) in cui spira un piacevole àere di novità inserita nella migliore tradizione.
Il *Messaggero dei Ragazzi* a partire dagli inizi degli anni '70, sotto la direzione di P. Giovanni M. Colasanti e la consulenza di Gianni Brunoro, ha iniziato un profondo rinnovamento. Esso è consistito nell'aprire le pagine del quindicinale alla collaborazione di alcuni validi artisti italiani (55) impegnati ad approfondire il discorso delle possibilità espressive del fumetto su un piano di elevata qualità stilistica. La presentazione inoltre di alcuni interessanti fumetti stranieri d'evasione (56) è una conferma dell'apertura che, pur nel rispetto dei suoi fini educativi, anima la testata padovana.
Il decennio in esame è stato prolifico anche sul piano della produzione di albi a fumetti. Nell'impossibilità di effettuare una rassegna completa ci limiteremo ad indicare le collane più significative e gli orientamenti di fondo prendendo in considerazione dapprima la presentazione in Italia del materiale a fumetti straniero e poi quello nazionale.
Il fumetto franco-belga che, come precedentemente precisato, aveva fatto una breve comparsa fu diffuso per alcuni anni, a partire dal Dicembre 1963, dalla collana mondadoriana Classici dell'Audacia (57), poi nel 1965/66 da alcuni albi di *Tintin* dell'editore genovese Gandus, di nuovo nel 1970 dalle collane *Albi Sprint* (riservati a personaggi umoristici) e *Albi Ardimento* (riservati a personaggi avventurosi) dell'editrice del *Corriere dei Piccoli* (58) e ultimamente dalla collana *Buck Danny* della Cenisio.
I classici avventurosi americani (59) sono stati ulteriormente portati a conoscenza del pubblico italiano a partire dalla metà degli anni '60 dai F.lli Spada attraverso numerosissime collane (60) spesso suddivise in varie serie. *Tarzan* nelle varie versioni (Hogarth, Russ Manning, Rex Maxon,ecc.) è stato suggerito negli anni '70 in diverse collane della Cenisio (61) alcune delle quali pregevoli per rigore filologico.
Con la collana *Il Topolino d'oro* la Mondadori ha offerto agli inizi degli anni '70 un florilegio delle migliori storie classiche disneyane.
Alcuni supereroi americani, in parte già noti grazie a Mondadori, sono stati proposti nel 1972/73 dalle Edizioni Williams (*Superman*, *Superboy*, *Flash*, *Aquaman*, *Lanterna verde*). *Batman* e *Superman* sono ripresi dal 1975 da omonime collane della Cenisio. La seconda generazione dei supereroi, quelle del gruppo Marvel,

che ricomprende l'*Uomo Ragno, Devil, I fantastici quattro, Il mitico Thor, Capitan America, Hulk e i Difensori, Conan e Kazar* e numerosi altri è stata presentata al lettore italiano a partire dal 1970 da omonime puntuali e colorite collane di successo della Editoriale Corno.
Per quanto riguarda la produzione italiana in albi di quest'ultimo decennio, se si eccettuano i generi già trattati (fumetto nero, nero-sexy, pornografico, di guerra), quello che ha avuto un maggior florilegio di testate è il western, con innumerevoli ristampe di eroi già collaudati ed alcune nuove iniziative.
La parte del leone in questo campo è stata fatta dalla Araldo/Cepim/Dàim Press che oltre a continuare *Tex* ha inaugurato la collana *Rodeo*. In essa sono state pubblicate avventure di vecchi e nuovi eroi, ma soprattutto la serie *Storia del West*. Su testi di Gino D'Antonio e con disegni di Sergio Tarquinio, Renato Polese e Renzo Calegari sono state narrate varie avventure nel quadro di una più precisa descrizione della vita della frontiera.
Ma il grande merito della Dàim Press consiste nell'aver pubblicato nel 1974 i dieci albi della collana *I protagonisti* scritti e disegnati da Rino Albertarelli (62). Dieci profili biografici che, superando certi stereotipi interpretativi, forniscono una visione realistica e verosimile della 'frontiera'. Lo scrupolo della ricostruzione storica, l'acutezza dell'analisi psicologica, l'ampio materiale documentario e iconografico al quale l'autore si è ispirato, fanno di queste biografie a fumetti i preziosi tasselli di quel mosaico tormentato che è stato il west americano.
Le più recenti testate del genere sono rappresentate da *Kirk Western* (avventure dell'omonimo eroe di Pratt ed *El Quebrado* di C.E. Vogt) della Cenisio e dal *Mago West* di Mondadori che ha però finora pubblicato materiale non italiano.
Un tipo di fumetto interessante sul piano del costume è stato l'avventuroso *Teddy Bob* (63), esempio un pò di maniera di fumetto giovanile di contestazione.
Il genere poliziesco che non ha mai registrato molti autori di successo in Italia, ha trovato una efficace realizzazione a fumetti con *Daniel* (1975) di Max Bunker, con disegni di Francesco Verola.
Anche il genere avventuroso ha registrato recentemente (1975) la nascita di due nuovi eroi: *Mr. No* di Nolitta (Sergio Bonelli), un pilota d'aerei coinvolto in avventure contro vari fuorilegge e *Koko* (disegnato da Stelio Fenzo) un guardiacaccia bianco che si schiera a difesa dell'ecologia africana. Ma in questo settore un'impresa editoriale di notevole risonanza e particolarmente impegnativa sul piano artistico è rappresentata dalla collana della Cepim, *Un uomo un'avventura*, in corso di pubblicazione (64). Il motivo conduttore della collana consiste nel narrare l'avventura di un protagonista immaginario inserito tuttavia in uno specifico contesto storico.

Conclusione
Il fumetto, manifestatosi al suo esordio in Italia come narrazione illustrata ritmata sulla cadenza sequenziale delle vignette appoggiate da didascalie fuori campo, trovò ben presto anche da noi alcuni validi interpreti che seppero tradurre in forme artistiche le istanze estetiche — liberty, geometrizzanti, futuriste — allora emergenti. Ciò nonostante il nuovo mezzo espressivo rimase estraneo alle pagine della stampa quotidiana e quindi sostanzialmente destinato, anche per i suoi contenuti comico-umoristici, alla funzione infantile.
Sulla scia dello sviluppo nei paesi anglosassoni della striscia avventurosa il fumetto cominciò anche in Italia, agli inizi degli anni '30, ad esprimersi in forma più matura ed autonoma mediante la compresenza di testo ed immagine nella vignetta e ad interessare, grazie alle tematiche avventurose, un vasto publico giovanile. Questo permise agli artisti nostrani di sviluppare in alcuni casi una produzione autoctona che, essendo scandita non sulla striscia quotidiana ma sulle tavole settimanali dei giornalini, svolgeva una narrazione grafica originale e di maggior respiro. Sul finire degli anni '30 si configurò così una scuola italiana del fumetto che dette buona prova di sé.
Con la ripresa editoriale del dopoguerra i disegnatori ed i soggettisti italiani continuarono nei loro sforzi creativi giungendo alla consacrazione del fumetto come mezzo grafico espressivo di piena dignità artistica e di completa autonomia comunicativa. A partire dagli anni '60, grazie all'utilizzazione sempre più frequente di storie in tavole, gli autori sono stati sospinti verso una più articolata libertà grafica. I risultati di maggior rilievo sono riconducibili alla ricerca di nuove e insospettate tecniche figurative dirette a superare la consuetudine della narrazione in sequenze di vignette uniformi.
Il fumetto, uscito dal ristretto ambito del *divertissement* infantile, è ormai oggetto di un'utilizzazione plurima realizzata non solo mediante i tradizionali strumenti di diffusione del genere (albi e giornalini per ragazzi) ma anche con ricorso a nuovi strumenti quali il quotidiano, la rivista, il volume e lo schermo televisivo. Quest'utilizzazione si realizza con un'imponente produzione editoriale (1) basata sia sulle traduzioni di storie estere che sulle creazioni di autori nostrani.

PROFILO STORICO-CRITICO

Al fumetto italiano contemporaneo, qualunque sia il giudizio che si può dare circa la sua validità estetica e chiarezza critica, bisogna riconoscere il merito di aver guardato con un'ottica nuova al mondo dell'immagine a quadretti. Di esso è stata recuperata la dimensione colta, in esso si sono riflessi i cambiamenti occorsi nella cultura e nella società, e si sono manifestate nuove tecniche figurative.
Negli artisti italiani contemporanei più rappresentativi dell'attuale evoluzione del fumetto, l'amore per il nuovo non è fine a se stesso ma deriva da esigenze interiori sostenute dall'indagine critica dei mezzi impiegati e dei fini artistici proposti. La poetica della ricerca è la loro caratteristica essenziale, misura ideale entro cui rientrano le singole peculiarità che li differenziano.
I nomi di questi autori che non esitiamo a definire 'maestri del fumetto' vanno — per limitarci a quelli che si esprimono con segno realistico — da Dino Battaglia, abile creatore di atmosfere e colto illustratore, a Hugo Pratt, reinventore in termini moderni dell'avventura romantica; da Guido Crepax, animatore secondo raffinati moduli estetici dei sogni dell'inconscio, a Guido Buzzelli, caustico fotografo della problematica esistenziale dell'uomo contemporaneo; da Gianni De Luca, instancabile ricercatore di nuove convenzioni figurative, a Sergio Toppi incisivo ed originale illustratore di drammatiche realtà storiche.
Creando quella che si potrebbe chiamare la "tradizione del nuovo", essi hanno rivendicato al fumetto una sempre più larga autonomia e libertà in campo espressivo scrivendo così uno dei massimi capitoli nella storia della narrativa grafica o 'letteratura' disegnata.

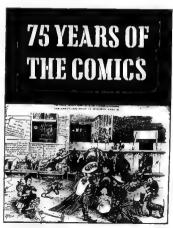
Giulio C. Cuccolini

NOTE

Premessa
Note
(1) Le più ampie rassegne bibliografiche in merito sono fornite in:
AA.VV., *AZ Comics* (a cura di Claudio Bertieri), Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti, Roma, 1969;
Leonardo BECCIU, *Il fumetto italiano*, Sansoni, Firenze, 1971;
Giovanni GENOVESI, *La stampa periodica per ragazzi*, Guanda Editore, Parma, 1972;
Antonio IMBASCIATI e Carlo CASTELLI, *Psicologia del fumetto*, Guaraldi Editore, Firenze, 1975.

Introduzione
Note
(1) Román GUBERN, *Il linguaggio dei comic*, Milano Libri, Milano, 1975, p. 29.
(2) I concetti di 'concatenazione' ed 'intellegibilità' o comprensione sono stati proposti da Pierre COUPERIE, *Antécedents et definition de la bande dessinée*, in: AA.VV. *L'Art de la Bande Dessinée*, Walter Herdeg, The Graphis Press, Zurigo, 1972.
(3) Pierre COUPERIE, *op. cit.*, p. 11.
(4) Ne sono esempi, tra *i* tanti, le pitture rupestri preistoriche, le scritture pittografiche o figurative, i fregi del Partenone, la pittura vascolare greca, le *tabulae* satiriche della Roma classica,, i bassorilievi della colonna Traiana e di altre civiltà, alcuni arazzi medioevali o rinascimentali (tra i quali celebre per la sua lunghezza quello di Bayeux), certi cicli pittorici medioevali, la *Biblia Pauperum*, le stampe popolari e religiose (o immagini pie) che si diffusero con l'invenzione della stampa e che a partire dal 17° sec. invasero l'Europa, certe opere a stampa ampiamente illustrate (come l'*Orbis Sensualium Pictus* (1658) di Comenio), le tavole pubblicitarie illustrate dei ciarlatani e dei venditori ambulanti, i cartelloni dell'opera dei pupi siciliani, gli 'annali rossi' degli indiani Delaware, le abbondanti illustrazioni didascaliche che incominciarono a corredare le opere tecniche (e di cui le settecentesche *planches* dell'*Encyclopedie* sono l'esempio più vistoso), le stampe popolari (tra le quali la celebre *imagerie* d'Epinal), le lunghissime serie d'illustrazioni con cui artisti celebri (ad es. Cruikshank e Doré) corredarono romanzi ed altre opere letterarie dell'800.
Per un esame più approfondito si vedano.
Lancelot HOGBEN, *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*, Mondadori, Milano, 1952.
Achille BERTARELLI, *Le stampe popolari italiane*, Rizzoli, Milano, 1974
André JACQUEMIN, *L'imagerie populaire française*, numero speciale di *ABC Décor*, Parigi, ottobre 1972.
AA.VV., *Images du monde*, numero speciale di *ABC Décor*, Parigi, settembre 1973.
David KUNZLE, *The Early Comic Strips: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheets from c. 1450 to 1825*, University of California Press, 1973.
(5) Non si può ignorare il ruolo esercitato, nello sviluppo della stampa in genere e di quella periodica illustrata o meno, dal progresso delle tecniche tipografiche. Rammentiamo che negli ultimi decenni del '700 s'iniziò a ricavare carta dalla polpa e dalla fibra delle piante e di altri vegetali il che sfociò nella fabbricazione di nastri o bobine di carta. Questo stimolò l'invenzione di più veloci sistemi di stampa grazie all'impiego di presse a stampa completamente metalliche assoggettate, nel corso dell'800, ad una meccanizzazione e ad una automazione crescenti: impiego dell'energia a vapore per comandare il movimento; utilizzazione di macchine tipografiche rotative, introduzione della matrice piana per stampa indiretta (litografia e *offset*) poi di quella in incavo per la calcografia e rotocalcografia; scoperta della composizione meccanica *linotype* e *monotype*; sostituzione dell'energia a vapore con quella elettrica. Nello stesso periodo si ebbe una parallela accelerazione nella stampa delle illustrazioni: nel 1796 fu inventata la litografia che costituì il procedimento della quasi totalità delle illustrazioni a stampa nel 19° sec.; al procedimento manuale litografico si sostituì gradualmente, nella seconda metà del secolo, quello chimico-meccanico della fotolitografia mediante sostituzione della lastra di pietra con la più leggera lastra di zinco (zincografia). A partire dal 1860 iniziarono i processi per stampe a più colori che condussero verso la fine del secolo, alla messa a punto del metodo di stampa a tre colori (giallo, rosso, azzurro) o tricromia.
(6) Tra gli artisti che contribuirono a questo rigoglio iconico menzioniamo per le varie serie d'incisioni su tema unico e linea sequenziale Francisco Goya (1746-1828) ed i caricaturisti inglesi James Gilray (1757-1815) e Thomas Rowlandson (1756-1828); per le feroci ed icastiche caricature Honoré Daumier (1808-1879) e Paul Gavarni (1804-1866); per le illustrazioni di opere letterarie l'inglese George Cruikshank (1792-1878) e il francese Gustave Doré (1833-1883); per l'inventiva fantastica ricca di motivi surreali il francese Gérard Grandville (1803-1874); per la complessità e l'impostazione grafico-narrativa delle sue storie in immagini lo svizzero Roland Töpffer (1799-1846); per l'ampio impiego delle vignette nel racconto di storie comiche o comico-satiriche i francesi Nadar (1820-1910), Rabier (1869-1939), Caran d'Ache (1859-1909), Bertall (1820-1882), Christophe (1856-1945) e i tedeschi F. Steub (1844-1903), Heinrich Hoffman (1809-1894), A. Schrodter (1805-1875) e Wilhelm Busch (1832-1894).
(7) Per una visione diretta dell'opera di questi artisti si consulti:
R. TÖFFER, *Le storie del signor Jacob e del signor Crépin*, Lerici Ed., Roma, 1968.
R. TÖFFER, *5 storie*, 5 voll in cofanetto, Garzanti, Milano, 1973.
W BUSCH, *Max e Moritz e altre storie*, Lerici Ed., Roma 1968.
W BUSCH, *Max e Moritz ovvero Pippo e Peppo*, Rizzoli, Milano, 1974
Non ci risulta esistano edizioni italiane di storie di Christophe.
(8) Cfr. George PERRY e Alan ALDRIDGE, *The Penguin Book of Comics*, The Penguin Press, Londra, 1971²; Denis GIFFORD, *The British Comic Catalogue (1874-1974)*, Mansell, Londra, 1975; D. GIFFORD, *100 anni e 100 eroi - Il fumetto inglese*, in: *Comics* n° 21, novembre 1975; Ezio FERRARO, *Ieri ed Oggi: lungo cammino del fumetto*, in: *Il Fumetto* n° 20, dicembre 1975; D. GIFFORD, *Victorian Comics*, Allen & Unwin, Londra, 1976; E. FERRARO, *I primi fumetti sono inglesi*, in. *Il Fumetto* n° 21, marzo 1976.
(9) Umberto ECO, *La struttura iterativa nei fumetti*, in AA.VV., *Stampa a fumetti, cultura di massa, società contemporanea*. Quaderni di Comunicazione di Massa n° 1, Roma, 1965, p. 31.
(10) Alberto PELLEGRINO, *Il mondo a strisce. Fumetti e società*, Editore Bulgarini, Firenze, 1973, pp. 16-17.

CAPITOLO 1

Note
(1) Sul tema della stampa periodica per ragazzi dalle origini al secondo dopoguerra si vedano.
Nello AJELLO, *La stampa infantile in Italia*, in: *Nord e Sud*, n° 53, 1959 (I puntata); n° 54, 1959 (II puntata); n° 56, 1959 (III puntata)
M. BARBIERI, *Storia del giornalismo per l'infanzia*, in: *I Problemi della Pedagogia*, n° 5-6, 1961 (I puntata) e n° 4, 1962 (II puntata)
Dina BERTONI JOVINE, *I periodici per giovani e ragazzi dopo l'unità d'Italia (1861-1941)*, in: *Letteratura giovanile e cultura popolare in Italia*, Firenze, La Nuova Italia, 1962.
Ezio FERRARO, *La storia del giornalismo italiano*, in: *Sgt Kirk*, n° 11-12 (I puntata); n° 14, 1968 (II puntata); n° 17, 1968 (III puntata); n° 20, 1969 (IV puntata).
Leonardo BECCIU, *Il fumetto in Italia*, Sansoni, Firenze, 1971 (ed in particolar modo l'appendice VI, pp. 304-345, contenente l'elenco cronologico delle testate con indicazioni editoriali e sui principali *characters*).
Giovanni GENOVESI, *La stampa periodica per ragazzi (da « Cuore » a Charlie Brown)*, Guanda Editore, Parma, 1972.
(2) Giovanni GENOVESI, *op. cit.*, p. 25.
(3) Si veda: Antonio FAETI, *Guardare le figure (Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia)*, Einaudi, Torino, 1972. In questo impareggiabile saggio l'A., attraverso l'esame della multiforme produzione dei 'figurinai' (cioè gli illustratori di libri per l'infanzia, di stampe popolari, di romanzi d'avventura e d'appendice, di copertine di giornali illustrati e di dispense di narrativa popolare ed infine di fumetti) italiani che il mondo artistico ammantato di sussiego accademico relegava fuori dalla grafica ufficiale, ci offre una ricostruzione attenta di quelle sottili trame che presiedono alla formazione del gusto e delle idee, trame a volte impalpabili ma proprio per questo più penetranti.

(4) Per una rassegna delle varie collane di 'fascicoli d'epoca' si veda la serie di articoli di Italo Pileri comparsi sui nn. 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 de *Il Fumetto*, A.N.A.F., Bologna, novembre 1972 - giugno 1976.

(5) "Il figurinaio ... possiede un luogo privilegiato, quello delle immagini popolari, dalle quali sono attratti i bambini e le classi subalterne. L'opera di questo tipo di illustratore si nutre di contenuti, come le fiabe, che sono molto vicini, in fatto di violenza, sadismo, mistero, al grande repertorio del *feuilleton*, e anzi sembrano in qualche modo tradurre, per un ambito infantile, un brandello di un mondo che piace anche agli adulti, purché appartengano ai ceti più bassi e più oppressi della società. In fondo il figurinaio non rimuove alcune essenziali tendenze che, invece, ad un superiore livello culturale, vengono censurate e represse. Anche in senso più strettamente espressivo, cioè se si guarda ai modi secondo cui il figurinaio opera, si nota che egli ripropone — con aggiornamenti molto scarsi in un primo tempo e più rilevanti in seguito — i segni dell'antica immagine popolare, filtrati attraverso l'ottica di Epinal. C'è quindi in questo tipo di illustratori, una precisa coincidenza che collega una situazione grafica storicamente definita, ad una serie di simboli determinati... Se si guarda, in questo senso, ai disegnatori americani Milton Caniff e Frank Robbins [......] abbiamo un segno a macchia, rapidamente pennellato, adatto a rendere il frenetico succedersi di una sequenza veloce, di tipo cinematografico, in cui non è più l'occhio, ma l'obiettivo che guarda un mondo e continuamente lo ingrandisce, o lo rimpicciolisce, secondo le regole di una sintassi autonoma." A. FAETI, *op. cit.*, pp. 322-23

(6) "[...] i figurinai, collegati intimamente con la tradizione delle stampe popolari, religiose o profane, vicini al mondo del *feuilleton*, quasi costretti a riproporre i simboli della fiaba o del teatro dei burattini, scompaiono quando il mondo dell'immagine si ricompone, senza più dividere, in territori separati e in 'classi', i suoi artefici. Il figurinaio non esiste più quando un'iconosfera complessiva sembra obbedire ad un progetto totale che non esclude più nessuno e convince tutti i disegnatori ad inserirsi entro un contesto che richiede l'uso di un linguaggio comune. Quando l'estetica disneyana, riduttiva, falsamente consolatoria, estremamente collegata al *medium* cinematografico e già capace, fin dall'origine, di anticipare il senso di quello televisivo, invade quasi interamente lo spazio dell'illustrazione per l'infanzia, il figurinaio non può più produrre le immagini del suo mondo, ormai scomparso. Dal figurinaio al *cartoonist*: questo è in sostanza l'itinerario che l'iconografia del libro per l'infanzia sembra seguire, quasi alla ricerca di una totale ricomposizione che spenga tutte le contraddizioni." A. FAETI, *op. cit.*, pp. 8-9.

(7) A. FAETI, *op. cit.*, p. 323.

(8) Francesco Novati (*La storia e la stampa nella produzione popolare italiana*, Istituto Italiano d'Arti Grafiche, Bergamo, 1907) "chiamò perciò 'muricciolaia' quel tipo di stampa, acquisita occasionalmente nelle fiere, oppure offerta da 'venditori di avvisi.' Le immagini venivano appese alle pareti, come i lunari o le effigi dei santi; proprio dai muri, quindi, potevano trasmettere il loro messaggio..." A. FAETI, *op. cit.*, p. 4.

(9) Carlo Alberto PETRUCCI, *La caricatura italiana dell'Ottocento*, Roma, 1954.
Vittorio RUBIU, *La caricatura*, Sansoni Firenze, 1973.
Cento anni di satira anticlericale nei giornali dal 1860 al 1955 (a cura di Anna Maria Mojetta), Sugar Co. Edizioni, Milano, 1975
AA. VV., *Cento anni di satira politica in Italia (1876-1976)*, (a cura di Enrico Gianeri e Andrea Rauch), INDIM-Guaraldi Editore, Firenze, 1976.
GEC (Enrico GIANERI), *Storia della caricatura europea*, Vallecchi, Firenze, 1967
Gian Franco VENE', *La satira politica*, SugarCo Edizioni, Milano, 1976.
GEC (Enrico GIANERI), *Storia della caricatura*, Editrice Omnia, Milano, 1959.

(10) Claudio BERTIERI, *Il fumetto italiano e la cultura nazionale*, in: *Comics, arte figurativa e spettacolo*, Istituto di Ricerche sulla Comunicazione di massa, Roma, 1971, p. 23.
Si veda anche A. FAETI, *op. cit.*, pp. 339 e ss.

CAPITOLO II

Note

(1) Sergio TRINCHERO e Giorgio SALVUCCI, *I giornaletti (1899-1944)*, Edizioni Revival, Roma 1971, p.l. L'opera è la più completa rassegna delle varie testate presentate per schede cronologiche Ad esse si rimanda per informazioni di dettaglio che potranno essere integrate con l'appendice VI nell'opera di BECCIU, già citata

(2) Diamo un elenco dei più importanti personaggi d'importazione apparsi sul *Corriere dei Piccoli* durante il periodo in esame: *Buster Brown* (Mimmo, Mammola e Medoro) di R.F. Outcault; *Happy Hooligan e Maud* (Fortunello e la Checca) di F.B. Opper; *Little Sammy Sneeze* (Saturnino) di W. McCay di cui pure comparvero sporadicamente tavole di *Little Nemo* (Bubi), *Napoleon* (Cirillino) e *Bringing up Father* (Arcibaldo e Petronilla) di G. McManus; *Foxy Grandpa* (Nonno Meo) di Schultze; *Katzenjammer Kids* (Bibì e Bibò) di R. Dirks conosciuti soprattutto nella versione *The Captain and the Kids* di H. Knerr, e dopo la prima guerra mondiale *Boob McNutt* (Meo Bichichio) di R. Goldberg; *Adamson* (Omobono) dello svedese Oscar Jacobson; *Felix* (Mio Mao) di P. Sullivan; *Little Jimmy* (Zum) di J. Swinnerton.

(3) Cfr. Isa VERCELLONI, *Il vecchio Corrierino*, in: *Enciclopedia del fumetto*, Milano Libri, Milano, 1969, pp. 179-186.

(4) Cfr. Oreste DEL BUONO, *Marmittone va alla guerra*, in. *Enciclopedia del fumetto, I*, cit., pp. 192-203.

(5) Cfr. Claudio BERTIERI, *op. cit.*, pp. 15-16.

(6) Cfr. Corrado FARINA, *Il Corriere dei Piccoli intervista*, in: *Cento anni di pubblicità nello sviluppo economico e nel costume italiano*, Sipra, Torino, 1974, vol 1°, pp. 151-160.

(7) Claudio CARABBA, *Il fascismo a fumetti*, Guaraldi Editore, Firenze, 1973, p. 23.

(8) Dello stesso avviso ci pare R. Traini di cui citiamo alcune interessanti considerazioni: « Quando le prime *strips* e tavole domenicali dei *comics* americani, ai primi del '900, approdarono in Italia subirono immediatamente prima di arrivare al grosso pubblico un adattamento condizionato dal gusto liberty dell'epoca e da una prosopopea didattica Così i quadretti furono somministrati come illustrazioni a sé stanti collegati tra loro da una certa unità d'azione, ma condotti sul filo di un racconto che appariva in calce fuori campo o da strofette moraleggianti e leziose.
Naturalmente i *comics* così adattati finivano per perdere buona parte della loro caratteristica rovesciando il rapporto di comprimarietà tra linguaggio e rappresentazione grafica tornando in effetti all'aneddoto didascalico illustrato, dal quale forse erano partiti. Inoltre i *comics* fin dal loro apparire in Italia furono indirizzati e realizzati esclusivamente verso i fanciulli, e nessun dubbio mai assalì i manipolatori che quel mezzo di espressione fosse indirizzato ad un più vasto pubblico. Né si pensò che l'ingenuità della quale erano sostanziati fosse condizionata dalla semplicità di una larga massa di lettori più che da l'intento di semplificazione per un lettore fanciullo. Questo equivoco non ha mai più abbandonato la produzione di *comics* in Italia, sia importati che autoctoni e nell'accezione normale i fumetti sono tutti indirizzati alla gioventù e raggiungono la condizione di lettura per adulti solo quando diventano fotoromanzi
Per trenta anni circa, fino all'apparire cioè dei giornali editi da Nerbini, il *comic* in Italia fu propinato come filastrocca o come abbecedario per i più piccini: in Italia furono letti da due generazioni cioè i fumetti senza che fossero tali.
Il *Corriere dei Piccoli* diventò un'istituzione come lo era la *Domenica del Corriere*. Sorsero produzioni nazionali [.....] Furono graziose trovate, ma resta il fatto che una striscia o una tavola per diventare un comic debbano giungere alla condizione di *comics*. Se fosse vero il contrario, allora tutto quello che è disegnato o rappresentato in immagini sarebbe *comic*. » Rinaldo TRAINI, *La tecnica dei 'comics' italiani dal 1930 al 1943*, in: *I fumetti*, Quaderno de "I problemi della Pedagogia" n° 9, Roma, 1967, pp. 15-16.

(9) Una riedizione in volume dei 25 numeri del giornale è stata fatta da Mondadori nel 1937 e poi nel 1968.

(10) Giovanni GENOVESI, *op. cit.*, p. 77.

(11) Per un esame approfondito del fenomeno si veda l'opera di Claudio CARABBA, *cit.*

(12) Cfr. le considerazioni svolte da Giovanni GENOVESI, *op. cit.*, pp. 93-94.

(13) Giovanni GENOVESI, *op. cit.*, p. 86.

CAPITOLO III

Note

(1) Cfr. tra gli altri:
L. BECCIU, *op. cit.*, p. 72
E. FERRARO, *Lotario Vecchi Editore*, in: *Comics* n° 14, dicembre 1974.
R. TRAINI,*La tecnica dei "comics" italiani dal 1930 al 1934*, cit.
Antonio IMBASCIATI e Carlo CASTELLI, *Psicologia del fumetto*, Guaraldi Editore, Firenze, 1975, p. 34.

(2) Sul ruolo e sull'importanza di Lotario Vecchi nella storia del fumetto in Italia si veda: E. FERRARO, *Lotario Vecchi Editore*, cit., numero monografico ricco di dati, considerazioni originali e contenente altresì la riproduzione di interessanti articoli apparsi sulla stampa del periodo fascista ed avversi ai fumetti.

(3) Tutte le cifre relative alle tirature dei diversi giornali a fumetti sono state desunte dalle varie opere sulla storia del fumetto in Italia. Non si è riusciti ad appurare le fonti originarie sulle quali i diversi studiosi si sono documentati. Le cifre quindi vanno prese con beneficio d'inventario, riferite alle tirature di punta e considerate approssimative, anche se in alcuni casi è probabile siano esatte o molto vicine al vero.

(4) Imitazioni del *Topolino* disneyano erano già apparse in Italia. Non sappiamo se piratescamente o in base ad accordi (il che pare più probabile) con la Disney Ne è un esempio la storiella, firmata Guglielmo Guasta, comparsa sul quotidiano *Il Popolo di Roma* del 6 agosto 1931 a p. 3 nella sezione intitolata "Il giovedì dei bambini". (Dobbiamo la segnalazione a Italo Pileri.)

(5) Si veda *Appendice A*.

(6) Cfr. le considerazioni svolte da L. BECCIU, *op. cit.*, pp. 85-89 circa l'interesse del pubblico adulto per la testata.

(7) In questo caso si è espresso a più riprese Cesare Pavese di cui riteniamo interessante citare alcuni brani significativi:
« Nel giro di un decennio, dal 1930 al 1940, l'Italia non solo ha fatto conoscenza di almeno mezza dozzina di scrittori nordamericani contemporanei i cui nomi resteranno, ma ha riesumato qualcuno dei classici ottocenteschi di quella letteratura e intravisto la radicale continuità che corre sotto tutte le manifestazioni passate e presenti di quel popolo. Fu anche il decennio in cui parve che musica e cinematografo dessero un originale scossone alla nostra viziata sensibilità europea. Alla scoperta non mancò nemmeno quel brivido di liberazione e di scandalo, ch'è inseparabile da ogni incontro con una nuova realtà e che il clima politico italiano ed europeo faceva del suo meglio per incutere. » (da: *Un negro ci parla*, recensione radiofonica trasmessa nel maggio 1947 e riportata in Cesare PAVESE, *Saggi letterari*, Einaudi, Torino, 1968, p. 169.)
« Verso il 1930 quando il fascismo cominciava a essere "la speranza del mondo", accadde ad alcuni giovani italiani di scoprire nei suoi libri l'America, una America pensosa e barbarica, felice e rissosa, dissoluta, feconda, greve di tutto il passato del mondo, e insieme giovane, innocente. Per qualche anno questi giovani lessero tradussero e scrissero con una gioia di scoperta e di rivolta che indignò la cultura ufficiale, ma il successo fu tanto che costrinse il regime a tollerare, per salvare la faccia [.....] Si può dire francamente, che almeno nel campo della moda e del gusto la nuova mania giovò non poco a perpetuare e alimentare l'opposizione politica, sia pure generica e futile, del pubblico italiano "che leggeva". Per molta gente l'incontro con Caldwell, Steinbeck, Saroyan, e perfino col vecchio Lewis, aperse il primo spiraglio di libertà, il primo sospetto che non tutto nella cultura del mondo finisce coi fasci [.....] Ci si accorse durante quegli anni di studio, che l'America non era un *altro* paese, un *nuovo inizio* della storia, ma soltanto il gigantesco teatro dove con maggior franchezza che altrove veniva recitato il dramma di tutti. E se per un momento c'era parso che valesse la pena di rinnegare noi stessi e il nostro passato per affidarsi corpo e anima a quel libero mondo, ciò era stato per l'assurda e tragicomica situazione di morte civile in cui la storia ci aveva per il momento cacciati. La cultura americana ci permise in quegli anni di vedere svolgersi come su uno schermo gigante il nostro stesso dramma. Ci mostrò una lotta accanita, consapevole, incessante, per dare un senso un nome un ordine alle nuove realtà e ai nuovi istinti della vita individuale e associata [....] Come era naturale in tempi di ristagno politico, noi tutti ci limitammo a studiare come quegli intellettuali d'oltremare avessero *espresso* questo dramma, come fossero giunti a *parlare* questo linguaggio, a *narrare*, a *cantare* questa favola. Parteggiare nel dramma, nella favola, nel problema non potevamo apertamente, e così studiammo la cultura americana un pò come si studiano i secoli del passato, i drammi elisabettiani o la poesia dello stil novo.
Ora il tempo è mutato e ogni cosa si può dirla, anzi è più o meno detta. E succede che passano gli anni e dall'America ci vengono più libri che una volta, ma noi oggi li apriamo e li chiudiamo senza nessuna agitazione Una volta anche un libro minore che venisse di là, anche un povero film, ci commoveva e poneva problemi vivaci, ci strappava un consenso. » (da: *Ieri e oggi*, articolo pubblicato su *L'Unità* di Torino, 3 agosto 1947 e riportato in Cesare PAVESE, *op. cit*, pp. 173-175.)
In termini sostanzialmente analoghi si è espressa Fernanda Pivano:
« Fu tra il '30 e il '40 che il vero, autentico interesse per la narrativa americana esplose attraverso le scoperte e le traduzioni di Pavese e Vittorini [.. .] Tradurre quei libri era molto polemico, era un pò pericoloso, era affascinante; quei libri insegnavano un nuovo modo di vivere, un nuovo modo di esprimersi. In un momento di crisi della nostra prosa e del nostro linguaggio, quando il contenuto obbligatorio e il linguaggio tradizionalmente aulico avevano creato una specie di paralisi, per non dire catalessi, dei nostri ingegni, ci giunse con quei libri un soffio di speranza nel nostro avvenire di letterati: la speranza di ritornare uomini e di spezzare i fili che ci giocavano come marionette. » (da una conferenza tenuta a Torino il 21 maggio 1958 intitolata "Influenze della letteratura americana in Italia" e riportata in Fernanda PIVANO, *America rossa e nera*. Vallecchi, Firenze, 1964, pp. 225-226.)

(8) Sui divergenti giudizi a proposito della linea politica de *Il Vittorioso* si vedano:
Domenico VOLPI, *La ricerca dei valori educativi nei "comics"*, in: *I Fumetti*, Quaderno de "I Problemi della Pedagogia", Roma, 1967, pp. 6-7;
Ernesto G. LAURA, *La stampa a fumetti italiana nel periodo fascista I giornali e la loro linea editoriale*, in: *I Fumetti*, cit., pp. 108-112.
L. BECCIU, *op. cit.*, p. 197-231
S. TRINCHERO - G. SALVUCCI, *op. cit.*, pp. 121-128.
C. CARABBA, *op. cit.*, p. 32-34

(9) Sui risvolti politici del fumetto in Italia durante l'epoca fascista si vedano:
E.G. LAURA, *op. cit.*, pp. 87-113.
Stelio MILLO, *Appunti sul fumetto fascista*, in: *Enciclopedia del Fumetto 1*, cit., pp. 204-222.
G. GENOVESI, *op. cit.*, pp. 63-118.
C. CARABBA, *op. cit.*

(10) C. CARABBA, *op. cit.*, p. 23
E. FERRARO, *op. cit.*

(11) L'espressione è di C. CARABBA, *op. cit.*, p. 25.

(12) *Lucio l'avanguardista*, l'esempio più vistoso di manipolazione, fu un caso isolato nell'epoca di cui stiamo trattando e non è indicativo della linea editoriale di Lotario Vecchi che secondo Enzo Ferraro si mantenne fedele a schemi romantici ed educativi senza concessioni o quasi al regime dal quale fu sempre sospettato di antifascismo.

(13) Così Giorgio VECCHIETTI in un articolo intitolato "La rivincita di Pinocchio"pubblicato nel 1938 su *La Stampa* e riportato da E. FERRARO in: *op. cit.*, p. 22.

(14) C. CARABBA, *op. cit.*, pp. 29-30

(15) Per un esame approfondito delle risultanze del Congresso anche con riferimento al fumetto si veda: G. GENOVESI, *op. cit.*, pp. 76-77.

(16) L'espressione è mutuata dalle direttive del Minculpop riportate in G. GENOVESI, *op. cit.*, pp. 76-77.

(17) E. FERRARO, *op. cit.*, pp. 9, 27, 41.

(18) Pare si trattasse di un compenso particolarmente elevato consistendo in 3 dollari a parola com'è precisato su *Il Politecnico* n° 1 del 29 settembre 1945 a p. 3.

(19) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 41.

(20) Sono le parole con le quali l'editore giustificava in un comunicato ai lettori la mutata linea editoriale de *L'Avventuroso* pubblicando al contempo parte delle direttive del Minculpop.

(21) C. CARABBA, *op. cit.*, p. 39.

(22) Ad esempio, *Jungle Jim* fu ribattezzato col nome di *Geo, Cino e Franco* con quello di *Mario e Furio*, *Audax* con quello di *Maresciallo Rossi*, *Brick Bradford* con quello di *Giorgio o Guido Ventura*.

(23) L. BECCIU, *op. cit.*, p. 120.

(24) I titoli degli albi sono "*Il piccolo patriota*" e "*L'intrepido boy*" entrambi di Molmac (testo) e di Paolo Coppola (disegno). La notizia è documentata da Guglielmo IACCARINO in un articolo dal titolo "Il fumetto italiano e la Resistenza" comparso su *Il Fumetto* n° 22, giugno 1976, p. 35.

(25) Di quest'avviso è E. FERRARO, *op. cit.*, p. 37.

(26) Per un elenco dei più importanti titoli delle collane di albi si veda L. BECCIU,*op. cit.*, p. 327.

(27) L. BECCIU,*op. cit.*, pp. 116-117.

(28) Per alcune notizie sull'attività di Zavattini e sull'ambiente della Mondadori si veda Piero ZANOTTO, *Zavattini contro la terra*, in: *Enciclopedia del Fumetto 1*, Milano, cit., pp. 223-236.

CAPITOLO IV

Note

(1) Ezio FERRARO, *Il giornalinismo italiano del dopoguerra*, in: *Comics* n° 32, novembre, 1976, p. 14. Si tratta di un numero monografico estremamente interessante e ricco di dati e considerazioni originali. Il periodo esaminato va dal 1945 alla fine degli anni '50. Si veda altresì Gianni BONO, *Appunti sul fumetto italiano del dopoguerra*, Club gli Amici del Fumetto, Genova, 1972.

(2) Forniamo in appendice un elenco orientativo delle testate dei giornalini uscite nel periodo 1945-1960 circa, rammentando che le numerose editrici spesso affiancavano al periodico varie collane di albi, riproducenti storie già comparse su di esso, che riscossero notevole successo.

(3) Cesare PAVESE, *Ieri e oggi*, cit., pp. 174-175.

(4) *Il Politecnico* diretto da Elio Vittorini e pubblicato da Einaudi iniziò come settimanale il 29 settembre 1945 e concluse come mensile nel dicembre 1947 con all'attivo un totale di 39 numeri, che l'editore Einaudi ha ripubblicato anastaticamente nel 1975 in considerazione anche del prestigio culturale di cui il periodico aveva goduto.
L'impostazione grafica della rivista era dovuta ad Albe Steiner e costituì una vera e propria 'rivoluzione' nel tradizionale mondo della cultura allora tendenzialmente chiuso ai valori figurativi. L'alternanza dei rossi e neri, il richiamo a certe soluzioni delle avanguardie russe post-rivoluzionarie, l'abbondante uso di fotografie ed altre manifestazioni grafiche (Grosz, Steinberg, ecc.) come parte integrante dei testi scritti, l'impiego di numerosi fotogrammi per l'esplicitazione di opere letterarie e figurative (cinema e arti visive) in chiave non solo estetica ma altresì ideologica, l'apertura ai fumetti, si basavano sulla feconda intuizione della possibilità d'impiego offerta dai più svariati materiali figurativi.
La linea grafica e contenutistica progressista de *Il Politecnico*

suscitò ugualmente i sospetti del P.C.I. che intervenne con due articoli di Mario Alicata e Palmiro Togliatti. Quest'ultimo dichiarò di non condividere « la strana tendenza a una specie di "cultura" enciclopedica, dove una ricerca astratta del nuovo, del diverso, del sorprendente, prendeva il posto della scelta e dell'indagine coerenti con un obiettivo, e la notizia, l'informazione (volevo dire, con un brutto termine giornalistico, la "varietà") sopraffaceva il pensiero ».
Gli rispose Vittorini precisando, a proposito del rapporto tra politica e cultura, che esse sono due attività "strettamente legate" ma anche distinte e che come intellettuale sentiva la necessità di lottare contro la forza d'inerzia e il gioco degli automatismi già sottolineati da Marx e tendenti ad addormentare l'azione culturale portandola ad una sorta di ripetitività meccanica non più creativa. Non si era quindi meno rivoluzionari solo perché ci si esprimeva con modernità e facendo ricorso a materiali figurativi. E concludeva con un interrogativo retorico, tuttora attuale, e cioè chiedendosi se i compagni politici non siano inclini « a riconoscerci la qualità di rivoluzionari » soltanto « nella misura in cui noi 'suoniamo il piffero' intorno ai problemi rivoluzionari posti alla politica; cioè nella misura in cui prendiamo problemi di politica e li traduciamo in 'bel canto' [....] Ma questo, a mio giudizio, è tutt'altro che rivoluzionario, anzi è un modo arcaico di esser scrittore ».
Siccome spesso ma con imprecisione sono stati citati i rapporti tra *Il Politecnico* e i fumetti, forniamo un breve elenco degli spazi ad essi riservati dalla rivista:
— n° 2, 6 ottobre 1945, p. 4: Giuseppe TREVISANI, *Il mondo a quadretti (Breve storia di un'arte per pigri)*.
— n° 12, 15 dicembre 1945, p. 4: *La macchina per la pace*, illustrazione grafico-fumettistica degli organismi delle Nazioni Unite.
— n° 20, 9 febbraio 1946, p. 4: *Walt Disney: la mia officina*, articolo a firma di Walt Diseny illustrato con personaggi disneyani.
— n° 31/32, luglio-agosto 1946, pp. 82-87: *Una storia di Popeye*, pubblicazione di alcune strisce di *Braccio di Ferro* preceduta da una anonima (G. Trevisani?) analisi del personaggio in cui si conclude: « Per questo possiamo pensare Popeye al fianco dei personaggi del racconto di tutti i tempi: e come un personaggio di Dickens, non come un personaggio di De Amicis ».
— n° 35, gennaio-marzo 1947, pp. 39-42: *Il romanzo nero*, di Oreste DEL BUONO, illustrato da alcune strisce.
— n° 37, ottobre 1947, pp. 29-30: strisce di *Barnaby e il signor O' Malley* di C. Johnson.
— n° 38, novembre 1947, p. 31: strisce di *Barnaby e il signor O' Malley* di C. Johnson.
— n° 39, dicembre 1947, p. 32: strisce di *Barnaby e il signor O' Malley* di C. Johnson.

(5) Sulla consistenza, storia, ruolo e funzione della stampa 'sentimentale' femminile si vedano.
AA. VV., *La bella addormentata*, (introduzione di A.C. Quintavalle), Istituto di Storia dell'Arte, Parma, 1972.
Laura LILLI, *La stampa femminile*, in: AA. VV., *La stampa italiana del neocapitalismo*, Laterza, Bari, 1976, pp. 251-311.

(6) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 8

(7) Gli autori del gruppo di Venezia « avevano, rispetto ad altri appassionati di fumetti, il vantaggio di conoscere molto bene anche i personaggi di quei comic books che solo allora si cominciavano a vedere dalle nostre parti. Conoscevano i disegni di Milton Caniff, naturalmente, e le storie dell'Uomo mascherato, di Batman e di Spirit. Da tutto questo materiale avevano ricavato, nonostante certe inevitabili ingenuità giovanili, un gusto non convenzionale della presentazione grafica e un pizzico di ironia 'interna' ». Così Salvatore G. BIAMONTE alla voce *Asso di Picche* in: *AZ Comics*, cit., p. 10.

(8) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 24.

(9) Per un esame approfondito, soprattutto in chiave sociologica, di Paperino si veda.
A. DORFMAN e A. MATTELART, *Come leggere Paperino*, Feltrinelli, Milano, 1972
P. MAROVELLI, E. PAOLINI, G. SACCOMANNO, *Introduzione a Paperino*, Sansoni, Firenze, 1974.

(10) Tra i principali interpreti nostrani del materiale Disney segnaliamo per i soggetti Guido Martina e Carlo Chendi e per il disegno P.L. De Vita, Luciano Bottaro, Giovan Battista Carpi, Romano Scarpa, Sergio Asteriti e numerosi altri collaboratori

(11) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 26.

(12) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 17.

(13) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 28.

(13) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 28

(15) Per un esame dettagliato dell'indirizzo ideologico-politico del *Vittorioso* si veda: L. BECCIU, *op. cit.*, p. 197-231.

(16) Cfr. alla nota (4) la diatriba con Vittorini a proposito de *Il Politecnico*.

(17) Per un esame dettagliato della testata si veda. L. BECCIU, *op. cit.*, pp. 232-257
Oltre ai personaggi indicati nel testo comparvero sulle pagine del *Pioniere* alcuni comici francesi (*Pif, Tommy, Pipsie*) e avventurosi nostrani (*Sand* di Bracaglia e Post, e i fantascientifici *Zan e Zoes* di C. Peroni disegnati a mezzatinta), una riduzione a fumetti di *Pinocchio*, a cura di Rodari con disegni di Verdini, e di alcuni classici (*Il richiamo della foresta* di J. London e *L'isola del tesoro* di R.L. Stevenson) Il settimanale pubblicò anche numerose storie avventurose tra cui i western *Buffalo Bill e Nuvola Rossa* e *Tennusch*, entrambi di Bracaglia e Onesti impegnati ad offrire ai lettori un'interpretazione delle vicende dell'Ovest americano secondo l'ottica degli Indiani

(18) Si veda *Appendice B*

(19) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 32.

(20) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 33.
E' opportuno, al fine di comprendere meglio il valore delle varie tecniche grafiche attraverso cui il fumetto si esprime, meditare quanto Ferraro (*ibidem*) ha puntualizzato « Dalla nascita dei comics abbiamo assistito all'avvicendarsi di diverse correnti artistiche che però si possono sinteticamente ridurre a due grandi scuole la tradizionale e l'impressionistica. La prima concepisce il disegno "a contorno" ed ha fra i maggiori esponenti Hal Foster, Alex Raymond e Lyman Young: la seconda vede il disegno come un contrasto di ombre e luci e trova i padri in Milton Caniff, Mel Graff e Frank Robbins. La maniera introdotta da *Tintin* rilanciava, in forma nuova, la scuola dei tradizionalisti dopo il lungo predominio dell'impressionismo.
A facilitarne il ritorno concorsero la decadenza dell'impressionismo dovuta al fatto che incanalato su pochi schemi tecnici fissi finiva per stancare il lettore dandogli la sensazione di avere sotto gli occhi una interminabile ripetizione di scene tutte simili e il numero incredibile di improvvisati imbrattatele, senza talento e senza seria preparazione che, approfittando della relativa facilità degli schemi rappresentativi di tali tecniche, avevano invaso il mercato con una produzione assolutamente scadente ».

(21) « Eagle fu lasciato morire nel 1965 di fronte anche al mutato gusto del pubblico giovanile inglese che più che a personaggi avventurosi e disegnatori incominciava ad interessarsi alla musica e alla 'cultura' pop ». Così si espresse Frank Hampson, uno dei più valenti collaboratori del giornalino, in un'intervista riportata su *Il Fumetto* n° 20, dicembre 1975, p. 24.

(22) E. FERRARO, *op. cit.*, p. 7.

(23) Con riferimento agli orientamenti nel gusto dei lettori alla fine degli anni '40 scrive Rinaldo D'Armi: « Dopo l'abbuffata di "cose" americane, seguita al lungo digiuno imposto dalla guerra, la nostra gente mostra di preferire prodotti che siano sì all'americana, ma *made in Italy*: in cui cioè i miti d'oltreoceano siano mediati con i gusti caserecci nazionali ». (Dall'introduzione al volume *Arriva Pecos Bill*, Longanesi, Milano, 1976, p. 2.)

(24) Si veda *Appendice C*.

(25) Si veda *Appendice D*

(26) A scopo esemplificativo è sufficiente ricordare il Kid e Burianakis in *Gim Toro*, Doppio Rhum e il Dottor Salasso in *Capitan Miki*, il trovatello Roddy e Occultis in *Il Grande Blek*, Rasmus e Koo in *Zembla*, Babirousse e Mohamed in *Tony Falco*, il giornalista americano in *Amok*, il coro di personaggi che circonda il sergente Starr in *Mani in alto!*.

(27) Per un esame critico di questa produzione cfr.: AA. VV., *Nero a strisce, la reazione a fumetti*, Istituto di Storia dell'Arte dell'Università di Parma, Parma, 1971, pp. 90-114.

(28) Si veda *Appendice A* alla sezione "comici".
(29) Per un esame approfondito dell'argomento si veda:
L. BECCIU, *op. cit.*, pp. 138-176; A. IMBASCIATI e C. CASTELLI, *op. cit.*, pp. 45-75 e soprattutto G. GENOVESI, *op. cit.*, pp. 139-147 ed i vari capitoli della bibliografia critica ragionata alle pp. 216-264.
(30) L'U.I.S.P.E.R., attualmente presieduta da Domenico Volpi, si è sempre interessata a fondo ai problemi connessi alla stampa per ragazzi. L'Unione diffonde tramite un servizio stampa intitolato "Documentazione U.I.S.P.E.R.", articoli, informazioni, segnalazioni e studi sui fumetti con particolare riferimento agli aspetti educativi.
(31) L. BECCIU, *op. cit.*, p. 142.

CAPITOLO V

Note
(1) Il Salone fu ideato da un gruppo di 'addetti ai lavori', Claudio Bertieri, Romano Calisi, Umberto Eco, con l'appassionato apporto di Rino Albertarelli ed il convinto sostegno del pedagogista Luigi Valpolicelli. In seguito verrà presieduto dal critico cinematografico Ernesto G. Laura ed avrà come *deus-ex-machina* Rinaldo Traini.
(2) L'Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti e dell'Umorismo Grafico ha sede a Roma. Oltre a pubblicare, dal 1968, la rivista *Comics* — trimestrale di critica, storia ed informazione del *cartooning* diretta da Rinaldo Traini — ha istituzionalmente il compito di raccogliere la documentazione iconografica sul fumetto o in altre parole di costituire e gestire una 'fumettoteca' a disposizione dei ricercatori. Il problema della raccolta e conservazione della documentazione in materia è tuttora molto urgente considerato che le Biblioteche Nazionali di Roma e Firenze pare distruggano sistematicamente o almeno releghino negli scantinati la stampa per ragazzi che perviene loro di diritto, data l'impossibilità materiale di sistemarla e conservarla in qualche luogo.
Un altro ente istituzionalmente deputato alla raccolta, conservazione e messa a disposizione degli studiosi della documentazione sull'immagine in genere e del fumetto in particolare è l'INDIM.
(3) I *Peanuts* nel 1965 erano da noi poco conosciuti sebbene fossero pubblicati come striscia giornaliera sotto il nome di *Pierino* dal quotidiano *Il Paese* di Roma e fossero stati raccolti in alcuni volumi dalla editrice Figure (poi Milano Libri) nel 1963.
(4) « Prima di tutto bisogna chiarire cosa si intende per fumetto intellettuale. Esso investe una gamma di produzione variamente differenziata che va da Al Capp e Feiffer, da Schulz a Kelly, da Frank Dickens a Copi, a J. Hart, per citare soltanto alcuni 'cartoonists' tra i più noti.
Chi abbia una benché minima conoscenza degli autori citati sa bene quali e quante siano le diversità contenutistiche, qualitative e grafiche che essi presentano. Tuttavia, un aspetto li accomuna in maniera inequivocabile: una carica umoristica, più o meno marcata, usata in chiave critica ed esercitata con una icasticità e una irriverenza degne delle origini del fumetto. E, in un certo senso, possiamo dire che il fumetto intellettuale rappresenta proprio un modo di tornare alle origini, di recuperare il discorso iconografico sado-comico alla Outcault per riproporlo in una forma più articolata e più meditativa.
Focalizzare i problemi dell'uomo di oggi, dalle piccole nevrosi alle guerre, dai complessi d'inferiorità alla questione razziale, dalla routine d'ufficio, di fabbrica o di famiglia all'assassinio politico, e svolgerne le implicazioni sociali con una logica spietata che non conosce i limiti dell'inconscio, con un umorismo incisivo, continuamente partecipato e offerto con un segno grafico tendente sempre più alla radiografia che alla fotografia, è appunto ciò che contraddistingue il fumetto intellettuale ». Giovanni GENOVESI, *op. cit.*, pp. 126-127.
Il fenomeno del fumetto intellettuale, di un fumetto cioé venato dalla satira di commento sociale e da una certa dose di moralismo, aveva avuto mascroscopica diffusione nell'America degli anni '50. Una nazione attraversata da un'ondata di nazionalismo, da un senso d'orgoglio per la propria prosperità economica, dalla sicurezza della propria egemonica potenza militare dotata di deterrente atomico a cui corrispondevano però, sul piano civile, un senso d'alienazione totale, un crescente disgusto per il reazionario conformismo politico ed un desiderio d'evasione — in chiave individualistica e naturistica — dall'impersonale consumismo di una società urbana opulenta.
(5) La testata, che richiama il nome di un anticonformista eroe western prattiano schieratosi per spirito di giustizia dalla parte degli indiani, cessò le pubblicazioni nel dicembre 1969 con un attivo di 30 numeri corrispondenti a 29 fascicoli, costituendo i numeri 11 e 12 un fascicolo unico. Ricordiamo che dopo il 18° numero, visto l'insuccesso commerciale della distribuzione in edicola, l'editore continuò la pubblicazione dei restanti numeri in tiratura limitata per abbonati.
Limitandoci al materiale più interessante pubblicato sulle pagine della rivista segnaliamo: le storie prattiane *L'Asso di Picche, Junglemen, Sgt. Kirk, Ernie Pike, Anna della Giungla, Ticonderoga, Wheeling* e la celeberrima *Una ballata del Mare Salato* creata appositamente per la rivista nel 1967 e nella quale compare per la prima volta *Corto Maltese* destinato a vivere in seguito decine di altre avventure; le brevi storie dei disegnatori nostrani Dino Battaglia, Bernardo Carcupino, Mauro Faustinelli, Damiano Damiani, Renzo Caligari, Walter Molino, Lino Landolfi e Benito Jacovitti; i classici americani *Male Call* e *Terry e i Pirati* di Caniff, *Bob Star* di W. Gould, *Captain Eeasy* di Turner, *Radio Pattuglia*, di Schmidt.
(6) *Mad*, di cui fu tentato inutilmente un lancio in versione ed adattamento italiani, è una rivista tipicamente americana che ha saputo mescolare parodia e satira, humour e assurdo, malignità e grottesco.
(7) Ricordiamo: per la Milano Libri, i supplementi di *Linus*, gli almanacchi annuali (che in parte mirarono a far conoscere autori o generi narrativi particolari) e la rivista *Alì Baba* di cui uscirono 4 numeri dal dicembre 1967 al dicembre 1968; per l'Editoriale Corno, i supplementi di *Eureka*; *Smack!*, mensile di cui uscirono 6 numeri nel periodo marzo-agosto 1968; *Okay*, quindicinale di cui uscirono 4 numeri nel periodo giugno-luglio 1968.
(8) *Fanzine (fanatic + magazine)*: rivista per appassionati normalmente ciclostilata o stampata alla buona in tiratura molto limitata con distribuzione diretta ai soci di qualche club o per abbonamento.
Prozine (professional + magazine): rivista altamente specializzata per appassionati, realizzata da esperti del settore, pubblicata in dignitosa veste editoriale ma in tiratura limitata e distribuita ai soci di qualche club per abbonamento o in vendita in alcune librerie specializzate.
(9) « Quanti sono e chi sono i collezionisti? Abbiamo da tre a quattrocento collezionisti nostalgici specializzati, più altri duemila collezionisti generici (curiosi, appassionati a mezzo servizio, ecc.). Il collezionista medio ha dai quaranta ai cinquant'anni. Più rari i disperati ricuperatori di una infanzia 1910-1920 ...... Il 90% dei collezionisti preferisce materiale americano degli anni Trenta; solo un 10% ama il fumetto italiano d'annata. Solo un 20% si limita agli originali d'antiquariato, mentre l'80% acquista anche le ristampe fisiologiche ». Umberto ECO *L'industria della nostalgia*, Espresso Colore n° 18, 6 maggio 1973, p. 22.
Le stime di Eco si possono considerare tuttora orientativamente valide, sebbene le percentuali espresse siano passibili di qualche ritocco e sia aumentata la percentuale di collezionisti interessati al materiale degli anni '40 e '50.
(10) « Le emozioni consentite da questa ricerca sono di vario tipo. La più ovvia e superficiale è ritrovare le avventure che ci hanno appassionato da ragazzi, e rileggerle con l'occhio smagato di chi sovrappone alla rimemorazione nostalgica un pizzico di osservazione di costume. Allora ecco i piaceri consentiti dalle belle tavole di Alex Raymond, dal primo Gordon fino alla morte del disegnatore: per ritrovarvi le citazioni di un gusto ancora liberty, gli archi delle architetture di Sant'Elia unite a visione di Empire State Building appena appena enfatizzate; o il preannuncio di tutta una moda spaziale con le forme poi accettate dai progettisti di Cape Canaveral, e un preannuncio di emancipazione femminile nelle minigonne di Dale Arden, certamente non ignote alla tarda immaginazione di Mary Quant. Oppure i piaceri di un Grand Hotel stile Garbo, o di serate danzanti alla Astaire-Rogers, riprodotti da un Mandrake impomatato e immaginabile solo mentre esce da una porta girevole con il pipistrello svolazzante... ». Umberto ECO, *op. cit.*, p. 19
(11) Il termine originariamente nostrano è qui mutuato dall'anglo-americano dov'è impiegato per indicare un intenso interesse per un periodo più o meno lontano del passato e quindi il desiderio di raccoglierne oggetti e testimonianze che — qualora non siano più disponibili — vengono riprodotti e messi in vendita
(12) Forniamo un elenco in ordine alfabetico degli editori amatoriali che hanno operato da noi a partire dalla seconda metà degli anni '60 e che, salvo indicazione contraria, sono tutt'ora attivi. A tal proposito va precisato che alcuni di loro alternano a periodi di produzione lunghi periodi di silenzio. Ricordiamo che sono altresì comparse sul mercato delle edizioni pirata, distribuite cioè da stampatori che hanno mantenuto l'anonimato per non pagare i diritti d'autore alle agenzie distributrici
— Albatros Produzioni Editoriali, Cantù (Como). Diretta da Francesco Paolo Conte ha iniziato recentemente l'attività presentando in elegante volume una pregevole riedizione di *Una ballata del Mare Salato* di H. Pratt e di *Dick Fulmine*.
— Associazione Napoletana di Cultura Grafica, Napoli. Ha cessato l'attività che era incentrata sulla riproposta di storie a fumetti disegnate da Nadir Quinto.
— Associazione Nazionale Amici del Fumetto, Bologna-Roma. In passato alcune sezioni dell'A.N.A.F. hanno eseguito per gli associati qualche ristampa tra cui l'*Audax* della sezione bolognese, l'*X-9* e il *Valiant* di quella romana. Da qualche tempo l'Associazione provvede ogni anno ad una ristampa che non viene messa in vendita ed è riservata esclusivamente ai soci. Ne sono un esempio alcune storie di *Gim Toro*, alcuni fascicoli di *Tony Falco* e de *I Segugi* ed il *Kit Carson* di Albertarelli.
— Bona L.F. Editore, Milano. Diretta da Luigi Bona riedita *Pantera Bionda*, pubblica storie di *Connie* e la rivista *Wow*.
— Cartoon Museum, Rho (Milano). Diretta da Camillo Moscati si è specializzata nella riproposta delle riedizioni salgariane a fumetti
— Capriotti Editore, Roma. Diretta dallo stesso Capriotti, riedita fedelmente il materiale della ex omonima editrice, tra cui *Raff, Radio Pattuglia, Marco Spada, Audax, Zorro, Mandrake* e il giornale *L'Avventura*
— Club Anni Trenta, Genova. Diretto da Silvano Scotto fu uno dei primi ad operare nel settore e propone storie cronologiche integrali di personaggi americani degli anni '30 tra cui *L'Uomo Mascherato, Brick Bradford, Cino e Franco, Ispettore Wade, Bob Star, Pattuglia dei senza paura, Jim della Giungla, Agente segreto X-9, Gordon*.
— Ciscato E. Editore, Milano. Diretta da Ennio Ciscato, dopo l'infelice esperienza della distribuzione in edicola è passata al circuito diretto con alcune collane di successo. Ricordiamo i 'Sorry Album' con materiale italiano degli anni '30-'40, i 'Sedicesimi' con personaggi americani (*Rip Kirby, X-9, Big Ben Bolt, Buzz Sawyer*) e 'Eroi classica' con il *Principe Valiant*.
— Comic Art Editrice, Roma. Diretta da Rinaldo Traini fu una delle prime ad operare nel settore. Attraverso alcune collane filologicamente accurate presenta personaggi americani quali *Wash Tubbs, Cino e Franco, X-9, Johnny Hazard, Terry e i pirati, Brick Bradford, Alley Oop, Steve Canyon*, ma anche fumetti italiani di G. Moroni-Celsi, Landolfi.

PROFILO STORICO-CRITICO

— Comic Club 104, Milano. Diretto da Alfredo Castelli, dopo aver pubblicato nel 1966 alcuni bollettini, tentò nel 1967 la strada delle ristampe con un'avventura dell'*Ispettore Wade*. Cessò però ben presto ogni attività.
— Comics Stars in the World, Papeete, (Tahiti). Pubblica albi in italiano e pare abbia in parte ereditato le iniziative editoriali del Nuovo Club Anni Trenta. Ricordiamo una riproposta di Albertarelli e la serie *Charlie Chan* di Andriola.
— Conti C. Editore, Roma. Diretta da Camillo Conti presenta in accurate edizioni una vasta gamma di collane e personaggi alcuni dei quali pubblicati in volume. Menzioniamo per gli autori italiani le storie di Jacovitti, Craveri, Moroni-Celsi, Caesar e Caprioli e la riedizione del settimanale *Cow Boy*; per quelli inglesi le avventure di *Jeff Hawke, Modesty Blaise, Garth, James Bond, Matt Mariott*; per quelli francesi le serie *Robin Hood* e *Fantax;* per quelli americani *X-9* e *Audax, Principe Valentino*. Conti pubblica anche *Il Giornale dell'Avventura*
— Di Miceli, Firenze. Diretta dallo stesso Di Miceli, ha riproposto materiale italiano della casa editrice Torelli tra cui *Orlando l'invincibile, Carnera, Sciuscià, Piccolo Sceriffo*.
— Edizioni GM, Padova. Diretta da Roberto Catalano pubblica materiale vario sui mensili *L'Avventuroso* e *L'Avventuroso albo*
— Edizioni Grandi Avventure, Roma. Diretta da Franco Grillo presenta in accurate edizioni cronologiche complete alcuni eroi italiani del dopoguerra, *Gim Toro e Amok*, la serie inglese *I segugi* e le *strips americane Giudice Morris* e *Terre Gemelle*. Pubblica inoltre la rivista *Gulliver*.
— Golden Comics Club, Milano. Diretto dai fratelli Piacentini ha riedito materiale italiano di Galeppini nonché le serie *Mani in alto!, Plutos, Audace-Furio* e propone degli inediti di *Dick Tracy*.
— Nerbini, Firenze. Diretta da Alfonso Picchierri ripropone in fedele edizione anastatica la produzione a fumetti della celebre casa editrice fiorentina attraverso albi di personaggi italiani e stranieri, ristampe complete di intere annate di giornalini (*L'avventuroso, Giungla, Il Giornale di Cino e Franco*). Ha in corso di svolgimento la pubblicazione integrale del *Principe Valentino* e stampa la rivista *Il Nerbiniano*.
— Nuovo Club Anni Trenta, Genova. Nato nel 1971 da una scissione del "Club Anni Trenta" e diretto da Ernesto Traverso, ha cessato nel 1973 l'attività che era stata caratterizzata dalla intensa proposta di cicli cronologicamente integrali di storie di eroi americani degli anni Trenta tra cui *Jim della giungla, G. Men, Ispettore Wade, X-9, Brick Bradford* e *Cino e Franco*.
— Società Editrice dell'Avventuroso, Milano. Diretta da F.P. Conte, dopo aver rinunciato alla distribuzione in edicola, ha presentato tra l'altro materiale di autori italiani (*Saturnino Farandola, Capitan Audace, Za-la-mort, Dick Fulmine*, ecc.) ed ha pubblicato la rivista *L'Avventuroso*.

(13) Ricordiamo tra i giornalini: *Il giornale dell'avventura* di C. Conti Editore; *L'Avventuroso* della Società Editrice dell'Avventuroso e ora delle Edizioni GM; tra le riviste: *Gulliver* della Edizioni Grandi Avventure; *Wow* di L.F. Bona Editore; *Il Nerbiniano* della Nerbini.
(14) Il raggiungimento dei fini statutari è previsto tra l'altro mediante l'allacciamento di rapporti con analoghe associazioni italiane e straniere, la promozione di periodici incontri fra gli associati, l'organizzazione di convegni e dibattiti, iniziative ristampistiche riservate ai soci e la pubblicazione periodica di un organo di informazione e di vita associata. Non tutti i canali sono stati debitamente utilizzati sia per difficoltà finanziarie e logistiche che per resistenze interne degli associati, molti dei quali animati da atteggiamenti puramente collezionistici; è tuttavia stato compiuto uno sforzo sincero in vista di una sensibilizzazione culturale nei confronti del genere espressivo figurato soprattutto attraverso l'organo ufficiale dell'associazione, *Il Fumetto*.
(15) Tale giudizio è stato espresso sulle pagine della rivista francese, *Circus*, n° 8, 1976.
(16) Per un primo orientamento sul fumetto nero e sexy si veda per l'aspetto psicologico: C. IMBASCIATI e C. CASTELLI, *op. cit.*, pp. 209-245; per l'aspetto sociale: A. PELLEGRINO, *op. cit.*, pp. 169-205 e Rita TRIPODI, *La scuola dei fumetti*, Tattilo Editrice, Roma, 1974, Luciano SECCHI, *I Guidarello Guidarelli del fumetto italiano*, in: *Eureka* n° 11, 1975, pp. 4-9; per l'aspetto pedagogico: G. GENOVESI, *op. cit.*, pp. 121-129; per l'aspetto politico: AA. VV., *Nero a strisce*, cit., pp. 75-98, U. ECO, *Fascio e fumetto*, Espresso-Colore n° 13, 28 marzo, 1971; Cesare MEDAIL, *Il fascismo indiscreto del pornofumetto*, in: *Eureka* n° 128, 15 luglio 1974, pp. 15-20; per una rassegna degli eroi e delle eroine neri e sexy: Zeno GHIRINGHELLI, *Erotismo e fumetti*, Edizioni Erregi, Milano, 1969, Jacques SADOUL, *Le supersexy del fumetto*, Elvipress, Milano, 1971. A difesa del fumetto nero si veda: Gino SANSONI, *C'era nero e nero*, in: AA. VV., *I fumetti*, cit., pp. 27-34.
(17) Le storie scritte da soggettisti anonimi sono per la maggior parte sceneggiate dalle sorelle Giussani e realizzate da vari disegnatori tra i quali Gino Marchesi, Alarico Gattia, Sergio Zaniboni, Paolo Ongaro, Flavio Bozzoli per le matite e Glauco Coretti, Lino Jeva, Enzo Facciolo, Giorgio Montorio per l'inchiostrazione.
(18) C. IMBASCIATI e C. CASTELLI, *op. cit.*, p. 219.
(19) G. GENOVESI *op. cit.*, p. 121.
(20) Cfr. l'episodio "Marchio di fuoco" n° 24, 1974, che porta il Nostro nella Cina di Mao riferendosi alla quale Diabolik commenta: "... là io non avrei ragione di esistere!".
(21) Nel tempo gli autori sono cambiati. I testi sono stati scritti, oltre che da Max Bunker, da Maria Grazia Perini, Luciana A. Magrini, G.P. Frascati e Erasmo Buzzacchi. I disegni realizzati anche da vari altri autori tra cui Ranucci, Raimondi e Verola
(22) A PELLEGRINO, *op. cit.*, p. 179.
(23) In *Gesebel*, grottesca creazione (1966-68) di Max Bunker, sembra emergere in forme stravolte la problematica dell'inferiorità femminile risolta con atteggiamenti aggressivi nei confronti dell'uomo.
(24) C. IMBASCIATI e C. CASTELLI, *op. cit.*, p. 205.
(25) Ne è un esempio *Peter Paper* figura di giovanottello bruttino, timido, perennemente disoccupato, rifiutato da tutti meno che dalle donne perché sessualmente superdotato. Chiaro modello di identificazione per adolescenti frustrati.
(26) Valerio RIVA, *Che orrore*, Espresso-Colore n° 41, 14 ottobre 1973, p. 16.
(27) Di *Horror* furono pubblicate due serie: la prima dal dicembre 1969 al novembre 1971 per un totale di 22 numeri; la seconda dal febbraio all'ottobre 1972 per un totale di 9 numeri. Diretto da Pier Carpi e da Alfredo Castelli si avvalse, tra gli altri, per le sceneggiature degli stessi Carpi e Castelli e di Monego, Gomboli, Gazzarri, Iaccisaglia, Baratelli e per i disegni di Marco Rostagno, Carlo Peroni, Sergio Zaniboni, Nevio Zeccara, Daniele Fagarazzi, Giovanni Cianti, Giorgio Montorio. Sulle pagine della rivista comparvero anche le assurde vignette di Coco, alcune tavole di disegnatori francesi e, per la parte scritta, numerose rubriche a firma di critici e specialisti quali Emilio de Rossignoli, Claudio Bertieri, Piero Zanotto, Ornella Volta, Sergio Trinchero, G. De Turris e Sebastiano Fusco.
La seconda serie, di molto scadente rispetto alla prima, presenta una prevalenza di fumetti rispetto ai testi scritti. Molti collaboratori precedenti non figurano più e compare la firma di qualche giovane disegnatore.
(28) Rinaldo TRAINI (a cura di), *Rapporto sulla stampa a fumetti in Italia*, Archivio Internazionale della Stampa a fumetti, Roma, 1971, p. 53.
(29) Ricordiamo Gomboli, Castelli e Guccini per i testi e Peroni, Fagarazzi, Bonvicini e Buzzelli per i disegni.
(30) Alla rivista, di cui furono pubblicati otto numeri, collaborarono Origo, Lucchesi, Cavagnoli, Ileana Rubcich, Bonadimani, Jannuzzi, Madaudo, Montorio.
(31) Per un primo orientamento in merito al tema trattato si vedano:
AA.VV.,*Almanacco Bompiani 1973. L'altra grafica* (a cura di Rita Cirio e Piero Favari), Bompiani, Milano, 1972.
AA. VV., *Fumetto fra arte e impegno*, Circolo Dipendenti Comune di Bologna, Bologna, 1975.
Piero ZANOTTO, *Il vento del '68*, in: AA. VV., *Cento anni di satira politica italiana (1876-1976)*, Guaraldi, Firenze, 1976.
Oreste DEL BUONO, *Poco da ridere. Storia privata della satira politica dall'"Asino" a "Linus"*., De Donato, Bari, 1976.

(32) I nuovi fumetti, ribattezzati *comix* per distinguerli dai tradizionali *comics*, « infrangono violentemente tutti i dettami del Comics Code Authority, quasi per una forma di ribellione edipica e viscerale ai tabù morali delle letterature infantili. Così nei fumetti *underground*, a grottesche rappresentazioni delle violenze della repressione poliziesca si alternano immagini e situazioni, soprattutto d'ambiente familiare, di pesante scurrilità da far impallidire la tradizione goliardica nostrana. I fumetti *underground* risultano così uno sconcertante miscuglio di droga, sesso, politica, reminescenze di fumetti del terrore, comicità alla "Mad", ricerca di un nuovo linguaggio formale, effetti grafici psichedelici, neologismi gergali; il tutto contraddistinto da una violenza e da una oscenità finora sconosciute al mondo dei comics. Anarchici e iconoclasti, i nuovi autori, Robert Crumb, Gilbert Shelton, Dove Sheridan, Victor Moscoso, Rick Griffin, Spain Rodriguez, S. Clay Wilson, Skip Williamson, si gettano sui tabù sacri della Patria e della Famiglia con la stessa violenza sanguinaria che caratterizza testo e disegno delle loro strips. Il gusto sadico per le rappresentazioni dettagliate e minuziose di violenze fisiche, di mutilazioni grandguignolesche, di oscenità incestuose, di malattie immonde, di perversioni abominevoli, ben più dei fumetti di Feiffer e di Ron Cobb esprime i sintomi della nevrosi e del disfacimento della Società Opulenta ». Pietro FAVARI (?), *I comix*, in: AA. VV., *Almanacco Bompiani 1973*, cit., p. 147.

(33) Tra questi *Fritz il gatto* e alcune altre storie di R. Crumb e i *Freak Brothers* di Gilbert Shelton

(34) Piero ZANOTTO, *Il vento del '69*, cit.,

(35) « Son dei banali coloro che hanno definito "L'Arcibraccio" un giornale a fumetti. Questa definizione è gratuita, rifiutiamo d'avere come lettori dei fumettologhi. Non vogliamo gli esperti dei "comics", i patiti di Charlie Brown o di Mandrake. Il primo che ci viene a parlare di "strisce" gli rompiamo il muso ». Da *L'Arcibraccio*, n° 2, 1973.

(36) Altan è anche illustratore di libri per l'infanzia e di storie per bambini con le quali ha collaborato al *Giornalone* e collabora al *Corriere dei Piccoli*.

(37) Oreste DEL BUONO, *La storia rivisitata dal Numero Uno*. 1975 p. 5.

(38) Per un'esemplificazione di questa produzione a fumetti si veda· AA. VV., *I fumetti di Mao*, Laterza, Bari, 1971.
AA. VV., *I fumetti di "Unidad Popular"*, Celuc, Milano 1974.
RIUS.*Conoscete Cuba libre?*, Edizioni Ottaviano, 1975.
RIUS.*Conoscete Carlo Marx*, Edizioni Ottaviano, 1974.

(39) *Gli Sdràgoli* diretta — caso insolito — da due donne, Nora De Siebert e Roberta Rambelli, durò solo tre numeri e prese nome dall'omonima storia di Rambelli e Chiarolla.
Re di Picche edita contemporaneamente in italiano e francese fu realizzata dallo studio genovese Bierreci e durò quattro numeri. Presentò tra l'altro *Re di Picche* e *Pon Pon* di Bottaro, *Vita di un commesso viaggiatore* di Rebuffi, *Gio Polpetta* di Aloisi

(40) La rivista pubblicò solamente quattro numeri. Oltre alle *strips* comiche americane *Bugs Bunny* di Heimdhal e *Ric O'Shay* di Lynde, presentò l'avventuroso *Ralph Kendall* dell'argentino A. del Castillo; per il resto, materiale comico italiano tra cui *Whisky & Gogò* di Bottaro e Chendi, *Postorici* di Bottaro, *Vita con il gatto* di Rebuffi e il matefisico *Matteo* di Aloisi.

(41) La rivista fu diretta agli inizi da Arrigo Polillo e Mario Spagnol ed in seguito da Beppi Zancan.
Tra il materiale a fumetti pubblicato ricordiamo: le tradizionali *strips* comiche *Braccio di Ferro* e *Sappo* di Segar, *Blondie* di Chic Young, *Arcibaldo e Petronilla* di McManus, *Mio Mao* di Sullivan e le più recenti *Mafalda* di Quino, *Momma* di Lazarus, *Sherman* di Whole, *B.C.* di Hart, *Il mago Wiz* di Parker e Hart, *Catfish* di Bollen e Peterman, *Hazel* di Key, *Dr Smock* di Lemont, gli avventurosi americani *Dick Tracy* di C. Gould, *Buzz Sawyer* di Crane, *Rip Kirby* di Prentice, *Jungle Jim* di Raymond e gli argentini *Cisco Kid* di Salinas *Mort Cinder* di Breccia e Oesterheld
Furono inoltre presentati esempi di fumetto francese con i comici *Asterix* di Goscinny e Uderzo, *Lucky Luke* di Morris e Goscinny e i fantascientifici *Delirius* e *Lone Sloane* di Druillet. Un settore particolare della rivista fu dedicato a recuperi storici di fumetti celebri e vi comparvero varie storie di Jacovitti.

(42) Questo ha portato la rivista a varare alla fine del 1976 due nuove testate, *Mago Humour* e *Mago West* che raccolgono rispettivamente quelle *strips* comiche americane e quelle storie western avventurose che non trovano più ospitalità sulle pagine della rivista
Circa il materiale che compare sull'attuale *Mago* ricordiamo: le strisce comico-umoristiche *Petrus* e *Nilus* di Agostino e Franco Origone, *Stifelius* e *Bunker* di Lana e Beltramo, *Legionarius* di Arno, *I Mille* e *La guerra di Troia* di Cavezzali, *Monster Club* di Sergio Zambelli e i *characters* comico-umoristici *Big Sleeping* di Panebarco e *Smalto e Jonny* di Cavazzano e Pezzin; tra le ormai rare *strips* straniere *Il circo del Signor Bimbo* di Howie Schneider, *Yesup* di Hunk e Riz, *Blondie* di Chic Young.

(43) *Sorry* pubblicata a Milano dalla Editrice Persona di Ennio Ciscato uscì dal settembre 1972 al novembre 1973 per un totale di 11 numeri corrispondenti a 10 fascicoli costituendo i nn. 6/7 un fascicolo unico.
Sulla rivista comparvero esempi di fumetti avventurosi americani (*Rip Kirby* di Prentice, *Big Ben Bolt* di Murphy, *Brick Bradford* di Norris, *Dateline Danger* di Saunders, *Valiant* di Foster), italiani (*O'Hara* di Pratt, *Anita* di Crepax, *Diabolik*, *Zorro della Metropoli*, creazioni di Bonvi, Gomboli e Buzzelli), francesi (*Hypocrite* di Forrest e storie di Loro e di Robert Gigi), inglesi (*Jane* di Hubbard) e argentini (brevi storie di Alberto Breccia).
Per quanto riguarda la parte comico-satirica vi figurarono esempi di strisce delle più disparate produzioni, da quella anglo-americana (*Moose* di Weber Bob, *Mis Peach* di Lazarus, *Mrs Fitz* di Frank Roberge, *Sam* di M. Walker e Jerry Dumas) a quella francese (*Nimbus* di Darthel, storie di Gotlib-Mandrykà, *Achille Talon* di Greg), a quella italiana più recente (*Ancillotto* di Enzo Jannuzzi, *Zio Boris* di Castelli e Peroni, *La linea* di Cavandoli, *Il palafita* di Berardi e Milazzi, *Ilea* di Pier Carpi e Rostagno e i fantascientifici *Robbit* e *Moog* di Ezio Savazzi).

(44) Sulla natura, il ruolo, i bersagli e gli equivoci di questa satira si veda Oreste DEL BUONO, *op. cit.*, pp. 123-143.

(45) Ricordiamo fra gli autori italiani Battaglia, H. Pratt con *Gli scorpioni del deserto*, G. Buzzelli con *I labirinti*, Crepax con *Valentina pirata*, Rosco-Lazzarini con *Mike Cacace*, Manara con *Lo Scimmiotto*; fra quelli spagnoli e sudamericani Alberto e Enrique Breccia, V. Mora, Ventura Nieto, Fernado-Fernandez, Muñoz e

Sampayo con *Alac Sinner*, C. Giménez, Enric Sió, Palacios con *McCoy*; fra quelli francesi Serres con *Yves Sinclair*, Fahrer con *Harry Chase*, Lob-Pichard con *Ulysse*, Pichard-Wolinski con *Paulette*, J.C. Forest con *I naufraghi del tempo*, Philippe Druillet, Moebius con *Arzach*, Gottlib, J.C. Gal, Loro, Tardi, e poi l'americano Richard Corben con *Rolf* e gli inglesi S. Jordan con *Jeff Hawke* e Bill Tidy con *Fosdyke Saga*.
Sulla rivista è stato regolarmente pubblicato *Dick Tracy* e sono comparsi noti *characters* comico-umoristici come *Little Nemo* di W. McCay jr., *Popeye* di Bud Sagendorf, *Wizard of Id*, *Dropouts*, *Snoopy*, *Moomin* degli svedesi Tove e Lars Jannson e strisce del brasiliano Miguel Paiva. Sulle pagine di *Alterlinus* hanno figurato anche lavori di alcuni giovani disegnatori italiani (Enzo Sferra, Fabio Bonzi, Filippo Scozzari, Valeriana Maspero, Alighiero) il cui segno grafico non pare talvolta del tutto maturo.

(46) A riprova del disinteresse che gli appassionati del fumetto provano per questo genere di pubblicazione ci pare significativo il fatto che l'*Intrepido* e *Il Monello* abbiano quotazioni irrisorie sul mercato del fumetto d'occasione. Ciò non toglie che godano del favore di ampi strati popolari per i quali le letture di storie rosa costituiscono motivo di consolatoria e sognante evasione.

(47) Più esattamente la Eura Editoriale di Roma con *Lancio Story* (1975 e *Skorpio* (1977) e la Mondadori con pubblicazioni di questi ultimi anni (*Audax*, *Thrilling*, *Secret*, *Kosmos*) non proprio identiche ma similari nel senso che — pur non ospitando rubriche di varietà e attualità — presentano storie a fumetti complete, disegnate approssimativamente e ricalcanti gli stessi schemi narrativi.

(48) *Lancio Story*, pubblicata a partire dal 1975 e diretta da Stelio Rizzo, presenta in genere storie contemporanee o western legate ad alcuni *characters* fissi tra cui i moderni *Larry Mannino*, *Tiger Kiss*; i western *Biondo e Rampino*, *Canada Joe*, *Alamo Kid*, *Watami* di J. Moliterni,, *L'uomo di Richmond* di Ernesto Garcia Seijas, *Il Cobra* di Miguel A. Repetto e il primitivo fantascientifico *Mor il temerario* di Zanotto.

(49) Per esempio, *Totò* (*Dennis the Menace*) di H. Ketcham, *Brancaleone (Tigre)* di B. Blake, *Pippo e Lalla (Hi & Lois)* di M Walkers.

(50) Segnaliamo i nuovi personaggi comici *I Puffi* (*Les Schtroumpfs*) di Peyo, *Gastone* (*Gaston Lagaffe*) e gli avventurosi *Dan Cooper* di A. Weinberg, *Bernard Prince* di Hermann e Greg, *Ric Roland* di Tibet e Duchateu, *Luc Orient* di E. Paape, *Corentin* di P. Cuvelier, *Michel Vailant* di J. Graton.

(51) Tra i recuperi ricordiamo *Arcibaldo*, *Mio Mao*, *Bibì e Bibò*, *Bonaventura*. Per i nuovi personaggi segnaliamo *Gianconiglio* di Triberti e Peroni, *Piero*, *Patti e Passatù* di Enrico Bagnoli, *Gennarino Tarantella* di Squilante, *Mago Magonzo* di Tonna, *Johnny Bassotto* di Sclavi e Bozzetto, *Pimpa* di Altan e *Le grandi invenzioni* di Marciante.

(52) Ricordiamo gli avventurosi *Corto Maltese* di Pratt, *Agente senza nome* di Castelli e Tuis, *L'ombra* di Castelli e Cubbino, *Gli aristocratici* di Castelli e Tacconi, *La donna eterna* di Buzzelli e *Lord Shark* di Mino Milano e Enrico Siò e i comici *Valentina mela verde* di Grazia Nidasio, *Zorry Kid* di Jacovitti, *Sturmtruppen* e *Nick Carter* di Bonvi, *Lupo Alberto* di Silver, *La contea di Colbrino* di Carnevali e poi ricostruzioni di fatti di cronaca, di eventi bellici, di accadimenti storici disegnate da Manara, Battaglia, Toppi spesso su sceneggiature di Mino Milani.

(53) Un'eccezione è forse rappresentata dal personaggio *Magrin della Padella* disegnato e portato avanti per anni (1932-1946) da Mussino sulle pagine del *Giornalino* con un segno graffiante che ben si prestava a tratteggiare un ragazzotto male in arnese, vestito di cenci, di stampo non certo convenzionale.

(54) Indichiamo i nomi di alcuni dei più assidui collaboratori del *Giornalino* segnalando per ciascuno i personaggi di maggior successo
— Per il fumetto comico-umoristico: Giovanni Boselli. *Bellocchio e Leccafumo* su testi di Corrado Blasetti. Osvaldo Cavandoli: *La linea*. Lino Landolfi: *La famiglia Bertolini*, *Colonnello Caster'Bum*, *I viaggi di Gulliver*. Massimo Mattioli: *Vermetto Sigh*, *Pinky* Carlo Peroni. *Spugna* su testi di L. De Luca.
— Per il fumetto avventuroso: Dino Battaglia· *Till Eulenspiegel*, riduzione di Piero Zanotto Carlo Boscarato *Larry Yuma* e *Nico e Pepo* su testi di Claudio Nizzi. Franco Caprioli: riduzioni da romanzi di Verne. Gianni De Luca: *Il commissario Spada* su testi di Giobbe e Gonano; riduzioni shakespeariane de *La tempesta*, *Amleto*, *Romeo e Giulietta*. Ruggero Giovannini e poi Micheluzzi: *Capitan Erik* su testi di Claudio Nizzi. Renato Polese *Babe Ford* su testi di Mario Basari e *Mister Charade* su testi di Marsia. Antonio Sciotti: *Dev Bardai* e *Ben Hur* su testi di Renata Gelardini. Gino Sorgini: *Piuma Rossa* su testi di Mario Bosari. Sergio Zaniboni: *Il campione* su testi di O. Alberti. Nevio Zeccara:*Krys Boyd* e *Max Martin* su testi di Mario Basari. Stelio Fenzo: *Amar Singh* su testi di Geri e *Saloon* su testi di Sanmauro. E. Zoppi: *El gaucho* su testi di Wadel. A. Micheluzzi: *Petra Chèrie*.

(55) Ricordiamo Dino Battaglia, Sergio Toppi, Piero Mancini, Giorgio Trevisan, Lino Landolfi e Giorgio Cavazzano.

(56) Menzioniamo tra queste il *Giudice Dee* di van Gulik e Kloezeman, *Yoko Tsuno* di Leloup, *Spirou* di Franquin, *La combriccola* di Roba e Tillieux e *Robinson Crusoe* di Jaun Arranz.

(57) Tra i *characters*, tutti avventurosi, figurano *Blake* e *Mortimer* di Jacobs, *Ric Roland* di Duchateaux, *Dan Cooper* di Weinberg, *Michel Vaillant* di Graton, *Marc Franval* di Duval e *Blueberry* di Giraud, *Michel Tanguy* di Jijé, *Jim Torrent* di Reeding.

(58) Tra i *characters* comici figurano *Mignolino e Clorofilla* di Machérot, *Luky Luke* di Morris, *La combricola* di Roba, *I puffi* e *Poldino spaccaferro* di Peyo; tra quelli avventurosi, *Ric Roland*, *Michel Vaillant*, *Marco Franval*, *Dan Cooper*, *Bruno Brazil* e *Bob Morane* di Vance, *Luc Orient* di Poope.

(59) Tra cui *Cino e Franco*, *L'uomo mascherato*, *Mandrake*, *X-9*, *Rip Kirby*, *Brick Bradford*, *Gordon* e *Valiant*, *Big Ben Bolt*.

(60) Ricordiamo: *Superalbo*, *Classici dell'Avventura*, *Avventure americane*, *Il vascello*, *I giganti*, *Avventuroso*, *Prince Valiant*, *Gordon*, *I quaderni del fumetto*, *Albi Spada*.

(61) *Tarzan*, *Tarzan gigante*, *Tarzan special*, *Tarzan extra*.

(62) Le ultime tavole del decimo albo, a causa della prematura scomparsa di Albertarelli, sono di mano di Sergio Toppi.

(63) Pubblicato dall'editore milanese Gino Sansoni dal 1966 al 1972 era disegnato da Giorgio Montorio, Dauro e Gamba. Dopo il 134° numero *Teddy Bob* imboccò la via del 'sexy'

(64) Gli autori dei dieci albi che costituiscono la collana sono: Toppi, D'Antonio, Battaglia, Pratt, Tacconi, Gattia, Polese, Breccia, Siò, Muñoz e Sampajo.

Conclusione

Note·

(1) Desumiamo dall'articolo "8 miliardi di fumetti" di Domenico Volpi, apparso in *Segno del mondo* e riportato in "Documentazione UISPER" D/62 maggio 1976, i seguenti dati relativi al mercato italiano.

a) Presenti, ai primi d'aprile 1976, 205 pubblicazioni o testate diverse a fumetti così distribuite per generi:

'per adulti' (1)	63 testate	30,8% del totale delle testate.
neri (2)	5 testate	2,4% del totale delle testate.
avventurosi (3)	54 testate	26,3% del totale delle testate.
di guerra	7 testate	3,4% del totale delle testate.
umoristici	47 testate	23% del totale delle testate.
riviste specializzate (4)	7 testate	3,4% del totale delle testate.
giornalini per i più piccini (5)	6 testate	2,9% del totale delle testate.
giornalini per ragazzi (6)	16 testate	7,8% (7) del totale delle testate

(1) Comprendenti gli albi definiti altresì nero-sexy, sexy o pornofumetti.
(2) Es. *Diabolik*, *Kriminal*.
(3) Comprendenti oltre agli avventurosi in genere, i western e le varie collane dei supereroi.
(4) Es. *Eureka*, *Linus*, *Il Mago* e numeri unici dedicati a qualche autore celebre
(5) Pubblicazioni destinate ai bambini fino ai 6/7 anni circa, caratterizzate dalla predominanza delle illustrazioni, accompagnate da testi facili e scarni e da indicazioni per giochi e lavoretti — es. *Corriere dei Piccoli*, *La Giostra*.
(6) Pubblicazioni che non sono centrate su un solo personaggio fisso e su pagine esclusivamente di comics, ma che affiancano a fumetti di personaggi e generi diversi, pagine di attualità, servizi giornalistici, foto, narrativa, giochi ed eventualmente documentazione parascolastica. Es. *Corriere dei Ragazzi*, *Il Monello*, *Il Giornalino*.
(7) Con riferimento alla tiratura, la presenza dei giornalini incide per un 20% sulla produzione totale di fumetti.

b) Totale delle copie di albi a fumetti e di giornalini per ragazzi (esclusi i fotoromanzi) editi mensilmente: 24 milioni circa.
c) Giro d'affari mensile: 8 miliardi circa.

Anno II - N° 38 — Firenze, 22 Settembre 1946 — Una copia L. 10

IL CORRIERE DEI RAGAZZI

ABBONAMENTI
Anno L. 450 – Sem. L. 240

Direttore ALDO CROCINI

Sulla piazza del mercato
Gasparone si è recato

che propizia è l'occasione
per tentar qualche aggressione

E perciò vicino a un canto
or s'apposta che, frattanto,

sopraggiunge, vispo e arzillo,
il ricchissimo Camillo

N. 216 — 30 Centesimi

Mastro Remo

Centesimi 30 — Trieste, 10 - 17 Gennaio 1935-XIII — Anno II - N. 36

Abbonamenti: Anno L. 15.— Semestre L. 8.— Estero il doppio — C.c postale

1 Oli e Stan con le ossa rotte
tutte ancora per le botte

dopo l'ultimo sconquasso
nuovamente sono a spasso

2 Quando, a un tratto, li abbacina
la speranza d'una taglia

se potranno metter mano
sul bandito messicano

Anno II - N. 6 - 17-24 febbraio 1946
Spedizione in abb. post.
L. 12
L'OMETTO PIC
nel mondo dei piccoli
BRIVIDO contro SGANASCIA
DEL TUO AIUTO
MA BRIVIDO
Urrà!
L'uomo d'acciaio
GIRAMONDO
33
RAFF

APPENDICE A

Elenco delle più importanti testate di giornalini nel periodo 1932-1945

Forniamo un elenco, non certo esaustivo, delle maggiori testate in ordine cronologico, indicandone alcune caratteristiche di fondo e segnalando la tiratura approssimativa di punta presunta. Nella compilazione dell'elenco ci siamo avvalsi, tra l'altro, di molti dati forniti da S.TRINCHERO e G. SALVUCCI in *I Giornaletti (1899-1944), cit.* e da E. FERRARO in *Lotario Vecchi Editori, cit.*

EDITORE VECCHI (pubblicò sotto la sigla S.A.E.V., Società Anonima Editrice Vecchi - Milano)

Jumbo (vedi testo)

Rin Tin Tin (pubblicato dal 12 maggio al 24 giugno 1937; 120.000 copie): ispirato, quanto al titolo, al nome del celebre cane lupo del cinema americano. Il materiale comico e avventuroso era preminentemente d'origine inglese ma vi figurò anche materiale americano. Vi fu pure un modesto apporto dei disegnatori italiani Franco Chiletto e Vittorio Cossio.

Tigre Tino (pubblicato dal 21 ottobre 1933 al 25 maggio 1935; 65.000 copie): copia del settimanale inglese *Rainbow*, con qualche eroe di carta adulto e molti animaletti antropomorfi disegnati da Foxwell.

Primarosa (pubblicato dal 18 giugno 1938 al 26 settembre 1937, salvo breve interruzione; 110.000 copie) giornaletto destinato al pubblico delle bimbette e signorinelle, con giovani eroine inglesi (es. *Primarosa*) e orfanelle americane (es: *Little Annie Rooney*, ribattezzata *Fragoletta*).

Audace (vedi testo)

Bombolo (pubblicato dal 20 giugno 1934 al 21 marzo 1935): richiamava il titolo di una canzonetta allora popolare di Mascheroni ma conteneva *strips* comiche inglesi.

Cine Comico (pubblicato dal 28 marzo 1935 al 25 maggio 1936; tiratura 90.000 copie): sulla falsariga del britannico *Film Fun* presentava in strisce le gags di celebri attori dell'epoca (Stanlio e Olio, Shirley Temple, Buster Keaton) ma anche storie comiche di personaggi inglesi, *Stromboli (Tired Tim), Panna (Weary Willie),* e americani, *Bob (Boob McNutt* di Bud Fisceh) e *Billo Billo (Bill)* e qualche riduzione di storie gangsteristiche.

Pinocchio (pubblicato dal 30 maggio 1937 al 2 gennaio 1938): realizzato quasi completamente da disegnatori italiani. Le storie del burattino erano illustrate da Carlo Cossio che disegnava anche l'avventuroso *Alaska Jim.* G.L. Bonelli su disegno di Marcatali inaugurava la serie dei tarzanidi italiani con *Artagow* al quale si accompagnò anche il *Tarzan* di Maxon.

EDITORE NERBINI (pubblicò come Casa Editrice G. Nerbini-Firenze)

Topolino e *Supplemento di Topolino* (vedi testo)

L'Avventuroso (vedi testo)

Il giornale di Cino e Franco (pubblicato dall'11 agosto 1935 al 2 gennaio 1938; tiratura 200.000 copie): mantiene le avventure della coppia americana appoggiate da *Jim della Jungla (Jungle Jim)* di J. Raymond e *Radio Pattuglia (Radio Patrol)* di Ad Carter.

Tra le storie italiane, *Saetta* di Bongrani, *Pisellino* di Buriko, *Giammarco* di C. Cossio, *Fragolino* di V. Cossio, *Il gringo* e *Romolo* di G. Scudellari, *Le avventure di Ciuffettino* di Yambo, *Francesco Ferrucci* e *Il messaggero di Vittorio Amedeo II* di Tancredi Scarpelli, *L'ultimo della gente Scapia* di F. Vichi. Sulle pagine del giornale comparve anche *Il principe Valentino* di Foster.

Il Piccolo Avventuroso (pubblicato dall'11 ottobre 1936 al 1° agosto 1937, tiratura 100.000 copie): ripeté in formato ridotto le caratteristiche del fratello maggiore senza riscuoterne il successo. *L'Ispettore Wade (Inspector Wade* di *L. Anderson)* e *Jim della Giungla* furono i due unici personaggi americani affogati in una serie di storie italiane di G. Toppi, Scudellari e Sguazzotti.

Giungla! (mensile pubblicato dal luglio 1937 al dicembre 1937): presentato come « rivista di letture avventurose e poliziesche » conteneva racconti scritti di Luigi Motta, R. Whitfield, Emilio Fancelli, Yambo illustrati da G. Toppi, G. Scudellari, G. Fantoni, F. Vichi. Sui 6 numeri della rivista comparvero tre storie a fumetti dalla trama poliziesca disegnati da G. Scudellari.

Giungla! (settimanale pubblicato dal 9 gennaio 1938 al 22 ottobre 1939; tiratura 200.000 copie): fu la continuazione del defunto *« Il giornale di Cino e Franco »* di cui riproponeva le avventure insieme a quelle di *Jim della giungla* aggiungendovi *Mandrake* e *Bob Star (Red Barry)* di W. Gould, *Ming-Fu* di N. Fansky. Per il resto, storie a fumetti italiane tra cui *Sugriva il fachiro* di Guido Fantoni, *Alla ricerca di Ophir* di Guido Zamperoni, *Al servizio della civiltà* di Ferdinando Vichi e Gaetano Vitelli.

Pinocchio (pubblicato dal 15 maggio 1938 al 10 novembre 1938; tiratura da 200.000 a 80.000 copie): nacque per poter pubblicare tutto il materiale italiano che lo staff redazionale della Nerbini produceva. Interno ad un *Pinocchio* giramondo disegnato da Scudellari si adunarono storie di disegnatori italiani da Gino Schiatti a Leo Senese da Giove Toppi e Z. Baggioni e poi *La piccola Betta (Annie Rooney* di Darrel McClure) e *Il Principe Valentino.*

Pisellino (pubblicato dal 6 marzo 1939 al 13 aprile 1941): sostituì il defunto *Pinocchio* radunando intorno al personaggio di Buriko storie di disegnatori italiani e gli americani *Annibale (Just Kids)* e *il Principe Valentino.* Tra il '40 e il '41 vi fu una ripresa di personaggi americani: *Cino e Franco, Mandrake, il Solitario della Foresta (Lone Ranger* di C. Flanders).

FRATELLI DEL DUCA EDITORI (pubblicarono sotto la sigla Casa Editrice Moderna, Milano e dal 1936 Casa Editoriale Universo, Milano)

Il Monello (pubblicato dal 19 maggio 1933 al 27 settembre 1939; tiratura 80.000 copie circa) (vedi testo).

La Risata (pubblicato a partire dal 14 dicembre, tiratura 50.000 copie circa) nato come giornale umoristico finì per assumere un taglio avventuroso. Pubblicò materiale americano, *Balbo (Donnie)* di Darrel McClure, *Bob Star (Red Barry* di Will Gould), *Buck Rogers* di D. Calkins, *Terry* di Milton Caniff, *Don Winson (Don Winslow* di C. Hammond), *Trottolino (The Gumps* di Sidney Smith), *Gordon Fife* di Hales e materiale di disegnatori italiani (Sergio Papini, Antonio Solemme, Achille Patitucci, Cesare Avai o Caesar) molti dei quali s'ispirarono pesantemente ai *characters* americani.

L'Intrepido (vedi testo)

La Folgore (pubblicato dal 29 gennaio 1937 al 9 luglio 1937; tiratura 50.000 copie circa) fu la sfortunata continuazione de *La risata* di cui proseguì la numerazione. Vi comparvero una biografia di *Cristoforo Colombo* e di *Garibaldi* orrendamente disegnate da Cesare Avai, un *Audax* ribattezzato *Maresciallo Raimondi, Don Winson, Gordon Fife* e *Don Mixon* di C. Pfenfer, pedissequa imitazione di Gordon.

EDITORE MONDADORI (pubblicò prima sotto la sigla S.A.M.E. - Soc. Anonima Milanese Editrice e poi A.P.I. - Anonima Periodici Italiani-Milano)

Tre porcellini (pubblicato dal 28 marzo 1935 al 4 marzo 1937; tiratura 100.000 copie circa): lanciato sull'onda del successo del cartone animato « Silly Simphonies » del 1933 pubblicò strisce ricavate da Floyd Gotfredson. *I tre porcellini, Pasticciapoli, La cicala e la formica, Max Leprotto* e *Tobia Tartaruga,* ecc. Destinato originariamente all'infan-

zia aprì le sue pagine anche a temi avventurosi e a disegnatori italiani. Vi comparvero il primo western italiano di un certo impegno, *Ulceda* di G. Moroni Gelsi, *Robotino* di Yambo, il fantascientifico *Rebo* di Zavattini-Pedrocchi-Scolari. Tra i *characters* americani: *Cupidini* di O'Neill, *Pieri Patt* di Moleff, *Gianni Giramondo (Johnny round-the- world)* di W. La Varre, *Giorgio Ventura (Brik Bradford)* di C. Gray, *Susetta Runi (Little Annie Roonie)*, *Piccolo Pussi (Little Jimmy* di Swinnerton).
Topolino (passato a Mondadori l'11 agosto 1935 fu pubblicato fino al 21 dicembre 1943) (vedi testo).
Paperino (pubblicato dal 30 dicembre 1937 al 26 ottobre 1940; tiratura 100.000 copie circa): si sviluppò dalla convinzione che il personaggio avesse una vitalità tale da farne il nume tutelare di un giornale autonomo. F. Pedrocchi scrisse e disegnò alcune storie che ottenuta l'approvazione di Disney furono pubblicate e seguite da altre disegnate da Mario Pinocchi e Nino Pagot. Comparvero sul giornalino altre importanti storie italiane: *Zorro della Metropoli* del trio Pedrocchi-Zavattini-Molino, *Il Corsaro Nero* di R. Albertarelli, *Kit Carson* su testi di Pedrocchi e ripreso da Walter Molino, *La primula rossa del Risorgimento* di Pier Luigi De Vita su testi di Zavattini e *Willy Sparrow* realizzato da Caesar su testi di L. Cordero prima e F. Pedrocchi poi. Esempio interessante, quest'ultimo, in quanto si trattava del primo *villain* o eroe cattivo del fumetto italiano. I comics americani vi figuravano camuffati per eludere i divieti del Minculpop: *Mario e Furio (Cino e Franco)*, *Silve (Tarzan)* di Hogarth, *Ella Parella (Ella Cinders)*, *Braccio di Ferro* e *Elio Fiamma (Buddy Deering)* eroe spaziale.

ALTRI EDITORI

Il giovedì dei ragazzi (1934): pubblicato a Torino, ripeteva la struttura ormai arcaica dei fumetti degli anni '20 provvisti di didascalia ed ispirati allo stile francese di Forton.

Modellina (1934): nacque come supplemento de « *Il Mattino di Napoli* ». Vi collaborò per i testi Andrea Lavezzolo e vi debuttò Aurelio Galeppini. Presentava storielline e rubriche per bambine oltre ad un carta-modello per apprendere l'arte del taglio e cucito.

L'Ardimentoso Illustrato (1935): modestissimo settimanale romano pubblicato per circa un anno.

Il giornalino di nonno Ebe (1936): destinato ai piccini dall'Editore Boschi, ripeteva la formula di analoghi giornaletti degli anni '20. Vi disegnò alcune storie realistiche (es. *Giovanni dalle Bande Nere)* Nino Pagot.

Robinson (1936): pubblicato a Varese dalla Casa Editrice ALA e poi a Milano dalle Arti Grafiche Bertarelli, durò solo per 13 numeri. Richiamandosi al personaggio di Robinson Crusoè intendeva offrire ai lettori avventure esotiche e fantastiche (*I falchi grigi* di Vittorio Cossio, *Franco di Portovenere* di Carlo Cossio, *Orlando Furioso* di Bilietta e *Alaska Jim)* che non commossero nessuno.

Il Saladino (1936): fu una prosecuzione di breve durata de *Il Giovedì dei Ragazzi* e s'ispirò, quanto al titolo, alla celebre figurina del concorso Perugina. Ne fu *magna pars* Andrea Lavezzolo autore delle novelle e dei fumetti disegnati alla buona da Vittorio e Carlo Cossio.

Argento Vivo! fu pubblicato a partire dal 19 dicembre 1936 come supplemento al quotidiano « *La Tribuna* » e presentò esclusivamente materiale di autori italiani tra i quali R Albertarelli (*Capitan Tempesta*), F. Caprioli (al suo debutto con « *La tribù degli uomini del fiume* »), De Seta (*Capitan Rosmarino*), B. Leporini (*Il tesoro dei ghiacci*), L'esperimento dette discreti risultati sul piano artistico ma fallì sul piano commerciale per mancanza di quei mezzi di cui disponevano altri editori, Mondadori e A V.E., che raccolsero l'eredità dell'iniziativa di *Argento Vivo!* diretta a liberare il fumetto italiano da sudditanze straniere.

Giornale dei viaggi e delle avventure (1937): era la prosecuzione dell'annoso periodico Sonzogno riproposto in nuova veste editoriale che faceva leva su abbondanti illustrazioni e su storie disegnate.

Superavventure: rappresentò il tentativo della Casa Editrice Carroccio dei F.lli Boschi di adeguare il « *Giornalino di nonno Ebe* » ad un pubblico più cresciuto e bramoso di avventure. Vi comparvero in *Zampa di pantera* di V. Cossio, un tarzanide nostrano e le prime storie disegnate da Antonio Canale ed ambientate nel regno degli Incas e nella Cina dei Ming.

Cappuccetto Rosso (1939): fu un supplemento de « *Il Mattino* » di Napoli destinato, sulla falsariga del precedente *Modellina*, alle bambine.

Grandi avventure (1942) (Vedi testo).

APPENDICE B

Elenco delle più importanti testate di giornalini nel periodo 1944/45 - 1965
Nella compilazione dell'elenco ci siamo avvalsi, tra l'altro, di molti dati forniti da E. FERRARI in *Il Giornalinismo Italiano del dopoguerra*, cit.

Avventura: settimanale pubblicato dal 6 agosto 1944 al 5 marzo 1950. Edito dalla SEPI (Società Editrice Periodi Illustrati), Roma e poi da Capriotti Editore. Gli ultimi numeri uscirono in formato tascabile (vedi testo).

Giramondo: settimanale pubblicato dal 6 agosto 1944 dalle Edizioni Pegaso e rilevato ai primi del 1947 da Capriotti. Nato come contraltare dell'*Avventura*, si basò esclusivamente sulla collaborazione di scrittori e disegnatori italiani. Riducendo le numerose pagine di testo iniziale, diede sempre più spazio ai fumetti tra i quali si distinguono le avventure fantascientifiche di *Raff, pugno d'acciaio*, disegnato dignitosamente da Vittorio Cossio su testi di A. Guerri. Vi comparvero anche alcune avventure marinare di Caprioli. Totale 113 numeri.

Robinson: settimanale pubblicato dal 22 aprile 1945 al 12 aprile 1947 per un totale di 90 numeri. Edito dalla E.S.I. (Editrice Settimanali Illustrati) di Roma (vedi testo).
Giovedì: settimanale pubblicato dal 30 aprile 1945 dall'Editore Lozzi come concorrente del *Corriere dei Piccoli* per il Sud d'Italia. Sopravvisse per 70 numeri e diffuse *Felix* di Sullivan, *The Captain & the Kids* di Kneer, *Cirillino* di McManus, *Braccio di Ferro* e due personaggi avventurosi, *La piccola Minny* di Fanny y Cory e *Radio Patrol* di Schmidt.

L'Ometto Pic: settimanale pubblicato dal 6 maggio 1945 al 31 marzo 1946 per un totale di 30 numeri dalle Edizioni Pegaso. Prese nome dall'omonimo personaggio di Zedda e fu destinato ai bambini ai quali presentò *characters* di modesta levatura

Illustrazione dei ragazzi: settimanale romano pubblicato per 8 numeri nel 1945 poi fusosi col vecchio settimanale romano *Pupazzetto* che ebbe a sua volta vita breve. *Pupazzetto* presentò per la prima volta in Italia le strisce di *Johnny Hazard*.

L'Eroico: settimanale pubblicato dal 1° luglio 1945 dall'Editore Mancuso per un totale di 24 numeri. Fu una brutta copia dell'*Intrepido* e pubblicò materiale che aveva

il sapore degli anni '30 realizzato da Cappadonia, Scudellari e Pedrazza che disegnava *Akim*.

Il Cow Boy: settimanale pubblicato dal 12 agosto 1945 dall'Editore De Leo di Genova per un totale di 63 numeri. Ai modesti ed anonimi disegnatori iniziali furono sostituiti R. Albertarelli creatore di *Big Bill* e Canale disegnatore di *Yorga* su testi di Bonelli e Scudellari senza che riuscissero a risollevare le sorti del giornalino sulle cui pagine fu presentato anche *Alley Oop* di Hamblin.

Il Moschettiere: settimanale pubblicato dal 13 settembre 1945 per una cinquantina di numeri; presentò lavori di Guido Grilli, E. Cassone, De Fiore, graficamente superati.

Il giornale di Fulmine: settimanale pubblicato dal 19 agosto 1945 per un totale di 34 numeri dall'Editore Motta. Presentò principalmente storie di *Dick Fulmine* già pubblicate in gran parte dall'*Albo giornale*, oltre a *Gordon Fife* di Hales e *Terry e i pirati* di Caniff.

Dinamite: settimanale di formato gigante pubblicato dal 1° novembre 1945 per un totale di 10 numeri.

Asso di Picche: fu pubblicato con periodicità alterna dal 1945 al 1947 dalla Editrice « Uragano Comics Inc. » di Venezia (vedi testo).

Cantastorie: settimanale pubblicato dal 6 dicembre 1945 al giugno 1946 per un totale di 27 numeri dalla Editrice La Meridiana, emanazione della S.E.P.I.. Pubblicò sia testi ampiamente illustrati che fumetti. Tra questi ultimi comparvero *Jim della Jungla, Marco Spada (Brick Bradford), Lone Ranger* di Flanders, l'*Ispettore Wade* di Neil O'Keefe e il *Principe Valentino*.

Topolino: settimanale pubblicato da Mondadori dal 15 dicembre 1945 al 1948, allorché divenne mensile. (vedi testo).

Salgari: settimanale pubblicato dall'8 maggio 1946 al 18 gennaio 1947 per un totale di 30 numeri, accuratamente stampati con numerose tavole a colori dall'Istituto Geografico De Agostini di Novara. Propose la riduzione a fumetti delle epopee salgariane: la serie della *Frontiera del Far West* fu realizzata da W. Molino, quella del ciclo dei corsari da F. Chiletto, R. Albertarelli s'interessò al ciclo della Malesia e Paparella si dedicò ad alcuni romanzi isolati. Tra il 1948 e il 1949 si ebbe, ad opera di un diverso editore, una seconda edizione del settimanale in formato ridotto che durò solo 28 numeri. Novità di rilievo rispetto alla prima edizione fu la pubblicazione della storia *Red Bill contro l'atomica* di sapore antiamericano.

L'Italo Americano Illustrato: settimanale pubblicato dall'8 dicembre 1946 al 15 giugno 1947 dall'Editore Nerbini per un totale di 28 numeri. Col n° 17 il titolo della testata mutò in *Mistero* (vedi testo).

Il Carroccio: quindicinale pubblicato dal 1° gennaio al 1° dicembre 1947 dalla Casa Editrice Carroccio dei F.lli Boschi per un totale di 23 numeri. Raccolta di racconti interrotti da tavole comiche entrambi di scarso valore. Col n° 16 mutò nome in « Cine Romanzi Salgari » e fu completamente ma poveramente illustrato da G. Zamperoni con un intervento di E. Bagnoli.

Urrà: settimanale pubblicato dal 27 aprile 1947 al 2 novembre 1947 per un totale di 28 numeri dalle Edizioni Mondiali (di Cino Del Duca) di Milano. Il periodico che si rifaceva ad una omonima celebre testata francese presentò *Nembo Kid* e *Batman* di Bob Kane, *Tarzan* di Rex Maxon, *I predoni del mare di* Will Rensie (alias Will Eisner) e l'allora inedito per l'Italia *Red Ryder* di Fred Harman. Vi comparvero anche tavole disegnate da B. Leporini e dal francese Renè Giffei.

La pagina comica della domenica: foglio di due facciate, una a colori e l'altra in bianco e nero, edito dall'Editore Nerbini dal 9 giugno al 24 agosto 1947 per un totale di 12 numeri. Vi comparvero strisce di *Annibale, Bibì e Bibò* di Knerr, *La Piccola Nancy* di Buschmiller e *Captain Eeasy* di Turner

Il giornale dell'Uomo Mascherato: settimanale di formato gigante pubblicato dal 28 marzo 1948 al 20 febbraio 1949 per un totale di 48 numeri dall'Editore Nerbini. Col n° 17 assunse il formato albo e col n°33 ritornò al formato giornale (vedi testo).

Goal!: settimanale che uscì dall'8 ottobre 1949 in concomitanza col campionato di calcio 1949/50 per illustrare a fumetti le partite della precedente domenica. Pubblicato dalla Sidera (di Vincenzo Baggioli) durò solo una decina di numeri.

Il Pioniere: settimanale pubblicato dal 17 ottobre 1949 come organo dell'« Associazione Pionieri d'Italia », comunista. Cessò la pubblicazione nel 1964, per poi riapparire come inserto ne l'« Unità » del giovedì fino ai primi del 1967. Il titolo è stato ripreso per un inserto del settimanale « Noi donne » (vedi testo).

Storia d'America: albo giornale settimanale pubblicato tra il 1951 e il 1952 dalla ATLAS di Roma su incarico dell'United States Information Service per divulgare a scopo propagandistico la storia degli Stati Uniti. Raccontata da Guasta fu illustrata a fumetti da V. Cossio. Vi furono inserite, dopo i primi numeri, tavole di *Steve Canyon* e di *Gordon* di McRaboy e di *Johnny Hazard*. Uscirono 40 numeri senza data.

Avventure: giornalino di grande formato pubblicato per soli 7 numeri negli ultimi mesi del 1952 dall'Editore Giovanni De Leo. Vi figurarono *Il pirata delle stelle* di M.L. Hitnian, *Fantax* di Pierre Mouchott, *Jim della Jungla* di Paul Norris, *Falco dei Mari* di Willis Rensie e alcune storie di Scudellari.

Il Monello: giornalino pubblicato a partire dal 18 aprile 1953 dall'Editoriale Universo dei Del Duca. (vedi testo).

Ardito: testata a metà strada tra l'albo e il giornalino, pubblicata dalla Casa Editrice Dardo dal 24 maggio al 15 novembre 1952. Propose a puntate le avventure di *Drago* di Hogarth, di *Red Ryder* di Harman e, per la prima volta in Italia, le storie dal sapore naturalistico di *Mark Trail* di Ed Dodd

Il Disco Volante: giornalino pubblicato a partire dal 10 gennaio 1954 dall'Editrice Cappelli per un totale di 11 numeri. Consisteva nella traduzione italiana del celebre giornalino inglese *Eagle* lanciato nel 1950 che vantava una tiratura di 800 000 copie. Presentò le tavole del fantascientifico *Dan Dare* di Frank Hampson e il western *Jeff Arnold* di Frank Hamphris (vedi testo).

Il Giornalino di Lucky: testata a metà strada tra l'albo e il giornalino, pubblicata per 22 numeri nel 1954 dalla Casa Editrice Dardo. Propose lavori di Perego, Muzzi, Terenghi e alcune avventure western del personaggio inglese *Buck Jones*

Tin Tin: settimanale poi quindicinale pubblicato dal 29 settembre 1955 al 20 maggio 1956 per un totale di 25 numeri dall'Editore Francesco Vallardi. Versione italiana del celebre settimanale belga *Le journal de Tin Tin* (1946) presentò per la prima volta in Italia i lavori della rinomata scuola franco-belga del fumetto, tra i quali spiccarono

Tin Tin di Hergé, *Blake e Mortimer* di F.P. Jacobs, *Lambic* di Willy Vandersteen, *Pom e Teddy* di F. Craenhals, *Corentin* di P. Cuvelier, e *Clorofilla* di R. Macherot.

Il Giornale dei Ragazzi: supplemento del giovedì del quotidiano « Il Giorno » di Milano pubblicato dal 28 marzo 1957 ai primi del 1969. Oltre ai fumetti più importanti di origine inglese ricordiamo: *Dan Dare*, pilota del futuro, di F. Hampson; *Jeff Arnold* di F. Hamphris; *Kid Tempesta*, avventuriero del mare; *Luk il sergente della legione straniera; Flash cane lupo*. Fra quelli comici: *Cocco Bill; Gionni Galassia e Tom Ficcanaso* di Jacovitti e *Poldo e Poldino* di A. Lavezzolo e G. Perego. Nel 1967 l'inserto perde la collaborazione di Jacovitti passato al *Corrierino*, e cala di tono. I fumetti che pubblica sono soprattutto di autori italiani: gli avventurosi *Kriss Boyd, Gigi strip* e *Oltre il sole* di Nevio Zeccara; *Lancillotto* di P. Carpi, M. Gazzoni e S. Zaniboni; e i comici *Pier Lambicchi* di G. Manca; *Ultrasson il vichingo* di Remacle e Denis; *Bull e Bill* di J. Roba. Il *caracter* più originale di quest'ultimo periodo è *Vip, mio fratello superuomo* di B. Bozzetto.

L'Ardimentoso: serie di albi pubblicati a partire dal 1° luglio 1960 per un totale di 14 numeri, dall'Editoriale Corno di Milano. Diffuse personaggi di autori americani (*X-9* di Graff, *Brick Bradford, Gordon* di Don Barry, *Principe Valentino* e *Rip Kirby*) di cui fornì cenni biografici e aprì una rubrica di scambi presentando delle tabelle di valutazione delle vecchie raccolte.

Tipitì: versione italiana in formato tascabile del settimanale belga *Spirou* (concorrente di *Tin Tin*) pubblicata dal 1° luglio 1962 al 15 dicembre 1963 per un totale di 36 numeri. Tra gli altri vi fecero la loro prima apparizione in Italia il comico-avventuroso *Gill Jourdan* di Max Tillieux, l'avventuroso *Ric Ronald* di Tibete Duchateau e il western *Jerry Spring* di Jijè. Il giornalino cessò le pubblicazioni per carenza di materiale d'importazione a causa dei sostenuti ritmi di pubblicazione in Italia.

A B C dei Ragazzi: supplemento gratuito del settimanale ABC pubblicato dal 1964 al 1966. Oltre a rubriche illustrate presentò numerose storie in bianco e nero a fumetti di produzione soprattutto inglese tra le quali *L'artiglio d'acciaio* di Jesus Blasco su testi di Tom Tolly.

APPENDICE C

Elenco dei più importanti albi a fumetti nel periodo 1945-1965

Risulta impossibile in questa sede anche solo una semplice elencazione delle numerosissime collane di albi uscite in Italia dal 1945 alla metà degli anni '60. Ci limiteremo quindi ad elencare alcune tra le più note, rammentando al contempo che, salvo qualche articolo monografico, non esiste alcun studio generale o catalogo concernente questo specifico settore. L'unico elenco completo delle numerose collane, privo però di annotazioni e qualche volta delle date di pubblicazione, è rappresentato dal *Prezziario A.N.A.F.* (a cura di Luciano Tamagnini), supplemento alla rivista *Il Fumetto* n. 18, Bologna, giugno 1975.

Edizioni Adriana/Aurelia. Proposero le avventure di « eroi classici » quali *Mandrake, l'Uomo mascherato, Gordon* di McRaboy e di Don Barry, *Jim della Jungla, Lone Ranger* e *Cisco Kid* di Joseè Luis Salinas in numerose collane tra le quali· *Albi azzurri* (1952-53), *Albi Traguardo* (1952-53); *Albi Vulcano* (1953-54); *Albi Furore* (1953-54).

Edizioni Alpe/Subalpino. Specializzate in *characters* comici ed avventurosi di produzione italiana, diffusi attraverso varie serie di albi tra i quali: *Misterix* (1947-48); *Gey Carioca* (1949); *Cucciolo* (1952-56); *Picchiarello* (1956); *Tiramolla* (1953-56).

Edizioni Audace/Sepim/Araldo. Specializzate in *characters* avventurosi di produzione italiana, pubblicarono numerose collane tra le quali: *Furio* (1946-47); *Furio Mascherato* (1948-49); *Pattuglia dei senza paura* (1948-49); *Mani in alto* (1949-52); *Plutos* (1940-50);*Tex* (ininterrottamente dal 1948); *Za La Mort* (1954); *Il Piccolo Ranger* (dal 1960); *Zagor* (dal 1960).

Edizioni AVE. L'editrice del *Vittorioso* dopo un esperimento con gli *Albi Roma* (1945) pubblicò a partire dal 1947 una nutrita serie di albi tra i quali: *Albi dei 4 cerchi* (1947), *Albi Vitt serie Giraffone* (1949-51), *serie Pippo, serie Ted; Albi Capitan Walter* (1952-56); *Albi Jolly* (1957-60).

Edizioni Sepi/Capriotti. Riproposero numerose storie di eroi americani *(Mandrake, Uomo Mascherato, Cino e Franco, Brick Bradford, Audax, Radio Pattuglia)* e italiani (Ragg) pubblicate su *L'Avventura* in varie collane tra cui: *Albi Avventura* (1946-48); *Albi Avventuroso* (1948).

Edizioni Cenisio. Dopo che la Mondadori, per evitare la concorrenza ai personaggi Disney, dovette abbandonare la diffusione della produzione comica del duo Hanna e Barbera, questa fu pubblicata dalle edizioni Cenisio sugli albi *Tom e Jerry* (dal 1959). La stessa editrice pubblica la produzione comica del Trio McKimpson-Jones-Freleng sugli albi *Bunny* (1959-60) e *Silvestro* (dal 1961) e le avventure di personaggi televisivi per ragazzi sugli albi *Lassie* (1961-62) e *Rin Tin Tin* (dal 1960). Quest'ultimo è un mensile che nell'ultimo decennio ha presentato anche storie avventurose a puntate di buona fattura, tra le quali spiccano quelle aviatorie di *Buck Danny* del belga Victor Hubinon, e quelle western di *Ralph Kendall*.

Editoriale Corno. Pubblicò a partire dal 1960 storie avventurose di produzione americana, inglese ed italiana in alcune collane tra le quali: *Albi Giganti Classici del Fumetto* (1961); *I Classici del Fumetto* (1961-62); *Gordon* (1960-63); *Kansas Kid* (1963-64); *Maschera Nera* (1963-64) *Kriminal* (dal 1964) *Satanik* (dal 1964) *Dennis Cobb* (dal 1965) *El Gringo* (dal 1965).

Edizioni Cremona Nuova/Juventus. Diffusero soprattutto eroi avventurosi di produzione italiana in collane di albi che spesso ne portavano il nome: *Dick Fulmine Albi dell'Audacia* (1945-1950); *Ciclone Albogiornale* (1946-47); *Gim Toro* (1946-49); *Fulmine Mascherato* (1947); *Amok* (1947-49); *Kansas Kid* (1948-50); *Yorga* (1949-50); *Blek e Gionni* (1948).

*Edizioni Dardo.*Diffusero numerosi personaggi di autori italiani in albi quali *Dixy Scott il Piccolo Sergente* (1949-50), *Capitan Miki* (dal 1950), *Il grande Blek* (dal 1953), *Kinowa* (1950-53). Inoltre nel 1963 fu lanciata la collana *Eroica* che proponeva storie di guerra, ben realizzate sul piano grafico, distribuite dalla Fleetway inglese e prodotte da disegnatori inglesi, spagnoli, e italiani.

Edizioni De Leo/Arcobaleno. Diffusero varie collane tra le quali *Big Bill* (1949); *Fantax* (1949) e *Robin Hood* (1949) di produzione francese; *Maskar* (1951).

Edizioni E S I.. Pubblicarono la collana di *Albi Costellazioni* che offriva le storie di personaggi (*Dick Tracy, Giudice Morris, Li'l Abner, Rip Kirby, Tarzan, Terry e i Pirati, X-9*, etc.) già apparse a puntate sul settimanale *Robinson*.

Edizioni Gioggi. Diffusero soprattutto *characters* americani (*Jim della Jungla, Roy Rogers, Lome Ranger, Mandrake, Uomo Mascherato, Gordon J. Azzardo, Zorro, Cisco Kid* di Salinas e il comico *Felix*) in alcune collane come *Albi Giganti, Celebri eroi dell'avventura, Mio Mao (Felix)* uscite nel periodo 1954-57.

Edizioni La Freccia/Americane. Rappresentarono l'ultima attività editoriale di Mario Nerbini (trasferitosi a Roma dopo la chiusura dell'omonima editrice a Firenze) che subentrò alle Edizioni Goggi continuando la diffusione dei personaggi da questa proposti, con l'aggiunta di *Cino e Franco,* in numerose serie di albi, dai formati più disparati, tra i quali: *Avventure Americane* (1956-58); *Il Vascello* (1958); *Cino e Franco-Albi La Freccia* (1961-62); *Buffalo Bill* (1961-63); *Superalbo* (dal 1962); *Dik L'Audace* (1962 -63) ; *Lo Sceriffo Slade* (1964-65).

Edizioni Mondadori. A partire dal 1946, con la celebre collana degli *Albi d'oro* (1946-56) oltre a riproporre storie già comparse sul *Topolino* anteguerra diffusero le avventure di *Pecos Bill* e di personaggi Disney Materiale disneyano originale o « made in Italy » fu diffuso sugli *Albi tascabili di Topolino* (1948-52), sul *Topolino* libretto (dal 1949) sui vari *Almanacchi,* sugli *Albi della Rosa,* etc. Sugli *Albi del Falco, Nembo Kid-Batman* e *Batman,* fu pubblicato materiale, originale e non, relativo ai super-eroi americani *Superman* e *Batman.* Sui *Classici dell'Audacia* a partire dal dicembre 1963 furono pubblicate storie complete di personaggi avventurosi della scuola franco-belga.

Edizioni Mondiali. Create nel dopoguerra a Milano da Cino Del Duca diffusero vari *characters* in diverse collane: *Albi di Pippo* (1946-47); *Collezione Uomo Mascherato e Uomo d'acciaio* (1946-47); *Don Winslow* (1948); *Maciste* (1948); *Tarzan Urrà* (1947-51).

Edizioni Nerbini. Diffusero nel periodo 1946-50 soprattutto *characters* americani in numerosissime serie di albi, dai formati più disparati: *Serie Grandi Avventure (Uomo Mascherato, Mandrake, Cino e Franco, Radiopattuglia, Ispettore Wade, Lone Ranger, J. Azzardo, Bob Star, X-9,* etc.); *Ristampa di Grandi Successi; Collana Smeraldo (Annibale, Piccola Betta,* etc.); *Collana Rubino (Ming Fu, Principe Valentino); Gordon; I Romanzi Polizieschi a fumetti; I Comics Avventurosi della Prateria; Dik Person; Morgan il Pirata.*

Edizioni F.lli Spada. Dopo l'esperienza romana con le Edizioni La Freccia, Mario Nerbini cedette tutto ai F.lli Spada che affiancarono alla loro precedente attività tipografica su scala industriale, quella di editori di fumetti. La produzione in questo settore fu imperniata sulla diffusione di materiale americano *(Mandrake, Uomo Mascherato, Cino e Franco, Bat Star, Rip Kirby, Principe Valiant, Gordon, X-9,* etc.) in una interminabile serie di albi tra i quali: *Super Albo, Classici dell'Avventura, Avventuroso, Avventure Americane, Vascello, Gordon, Rip Kirby, I Giganti, Principe Valiant.*

Edizioni Tedeschi. Specializzato in pubblicazioni enigmistiche l'editore Tedeschi di Firenze, svolse anche, tra il 1947 e il 1954, un'interessante attività come editore di albi a fumetti pubblicando vari personaggi (*Arcibaldo e Petronilla, Braccio di Ferro, Bibì e Bibò, Cirillino, Felix, Uomo Mascherato, Genny la Volante, Don Winslow, Audax, Lone Ranger, Red Ryder,* etc.) in numerose collane tra cui: *Albi Nuove Avventure* (1947-48); *Albi Colibrì* (1948-53); *Collezione tascabile* (1948-49); *Corrierino tascabile* (1953-53).

Edizioni Tomasina. Prolifico editore di albi a fumetti di tipo soprattutto avventuroso tra i quali risultarono interessanti alcune collane d'autori italiani: *Mirko* (1947; 1952-53); *Tanks* (1947-48; 1950-51), *Dick Lepre* (1948-49); *Scugnizzo* (1949-50); *Akim* (dal 1950); *Dix* (1951-52); *Il Piccolo Capitano* (1954-55).

Edizioni Torelli/Tori/Fasani/Sepim. Ebbero successo soprattutto per la pubblicazione delle avventure di intrepidi adolescenti. Tra le numerose collane: *Carnera* (1948-50); *Ridolini* (1948-52); *Il Piccolo Sceriffo* (1948-58); *Suscià* (1949-55); *Nat di Santa Cruz* (1951-52); *Piccola Freccia* (1952-53); *Pecos Bill* (1962-67).

APPENDICE D

Elenco dei più importanti *personaggi* italiani comparsi sugli albi del periodo 1945-1965.
Senza pretesa di esaustività, forniamo un elenco, suddiviso, dei più importanti personaggi creati in Italia nel dopoguerra e diffusi su albi che spesso portavano lo stesso titolo dell'eroe. La data tra parentesi indica l'anno di comparizione dei *characters* ai quali spesso posero mano numerosi autori dei quali ci siamo limitati ad indicare i più noti.

MASCHERATI (quasi tutti giustizieri).

Asso di Picche (1954) di Faustinelli e Pratt (vedi testo).

Misterix (1946) di Paul Campani. Eroe potenziato da una minuscola pila atomica portata alla cintura; nel disegno sono rintracciabili influenze caniffiane e del Batman di Bob Kane.

Ragar (1946) di Charles Rooney (Carlo Salvi). Ladro gentiluomo in abiti sportivi e dal fisico atletico che le inquadrature dinamiche del disegno seppero valorizzare.

Amok (1946) di Tony Chan (Antonio Canale) su testi di Phil Anderson (Cesare Solini). Presenta alcuni punti di contatto con l'uomo mascherato, opera nell'isola di Giava con spostamenti in vari punti del mondo occidentale alla ricerca della sua amata rapita da una banda di avventurieri.

Plutos (1949) di Leone Cimpellin su testi di Bonelli. Un giustiziere vistosamente mascherato, munito di pistole narcotizzanti, che opera in una anonima metropoli americana.

Maskar (1949) di Gallieno Ferri (e poi Orru, Follis e Locci) su testi di Giovanni De Leo. Giornalista che all'occorrenza si trasforma in giustiziere mascherato, Sostituì *Fantax* (1947) (realizzato dal francese Pierre Mouchott e pubblicato contemporaneamente in Francia ed in Italia) un giustiziere in calzamaglia, inesorabile con i nemici, che in un certo senso anticipò la moda dei fumetti neri. La violenza delle sue storie gli procurò, in Francia, noie con la censura.

TARZANIDI (ispirati, in grado maggiore o minore, all'eroe di E.R. Burroughs)

Pantera Bionda (1948) di Ingam (Magni) — Specie di amazzone abbigliata con un bikini di pelle di leopardo, combatte nella giungla del Borneo dapprima contro i giapponesi invasori e poi contro avventurieri senza scrupoli. — Vive con una vecchia cinese ed il fido scimpanzé Tao ed amoreggia con un giovane americano. Indubbiamente *sexy* per l'epoca senza aver nulla di volgare, ebbe noie con la censura. Si richiamava a *Sheena,* eroina americana creata nel 1939 e diffusa in Italia negli anni 1949-50.

Yorga (1949) di Antonio Canale su testi di Gianluigi Bonelli. Giovane europeo allevato da un fachiro indiano che gli ha permesso di esercitare poteri paranormali (es. bilocazione).

Akim (1950) di Augusto Pedrazza. E' una modesta copia di Tarzan e vive circondato da una specie di famiglia composta da scimmie, una ragazza e un giovanetto.

Tigre Bianca (1950) di Fernando Corbella. E' una imitazione di Pantera Bionda.

Zembla (1963) di Nolita su testi di Cesare Solini. E' un tarzanide in chiave un po' parodistica soprattutto per la 'famiglia' che lo circonda e che gli fa da spalla.

Mowgli (1955) di Pedrazza — Imitazione di Akim di cui non ha eguagliato il successo.

Kiwi (1936) di Stelio Fenzo, (le prime sei tavole sono di H. Pratt) su testi di Giancarlo Ottani e poi di Loredana Fenzo. Giovanetto allevato nella giungla che senza compiere imprese eccezionali si trova coinvolto in una serie di avvincenti avventure. — Il disegno altamente espressivo ne fa una storia a fumetti di qualità.

Kim della giungla (1964) di Rony Arnold (Arnaldo Rosin). Eroe dotato anche di poteri paranormali, già diffuso in Francia a partire dal 1961.

Zorak (1965) su disegni di Erminio Ardigo e testi di Esselle (Luciano Secchi). Giovane muscoloso dotato di poteri paranormali.

WESTERN

Tex Willer (1948) di Aurelio Galeppini (cui seguirono numerosi disegnatori tra cui Zamperoni, Mussi, Letteri, Ricci, Nicolò), su testi di Gianluigi Bonelli — Non si tratta di un violento vendicatore, ma di un onesto 'eroe' che si batte, seppure a suon di pugni e a colpi di pistola, per far trionfare la giustizia anche a favore degli indiani. Sposato ad una indiana, ha un figlio che lo aiuta nelle sue imprese assieme ad un amico bianco ed a un indiano. Gli intrecci particolarmente avventurosi ed il disegno efficace che non concede nulla ad estetici grafismi, ne hanno determinato il trentennale successo in Italia e all'estero.

Kid, il Piccolo Sceriffo (1948) di L. Zuffi su testi di L. Torelli e Giana Anguissola. Coraggioso adolescente che per vendicare il padre si trasforma in piccolo eroe. Nonostante il disegno poco felice e l'ingenuità delle storie, ebbe successo tra i giovani per evidenti tendenze all'identifizione.

Il Giustiziere del West (1948) di Giorgio Scudellari su testi di G.L. Bonelli. Un « Lone Ranger » *made in Italy*.

Pecos Bill (1949) di Pier Luigi De Vita (e poi R. Paparella, R. D'Ami, D. Battaglia, F. Gamba, G. D'Antonio, ecc.) su testi di Guido Martina. Nemico della violenza, combatte col suo infallibile lazo onde ristabilire la pace nel Texas per poi scomparire fino a che non ci sarà nuovamente bisogno di lui. Certe caratterizzazioni di personaggi in chiave parodistica, la fantasia di certi costumi, e gli ambienti descritti con tono fabulatorio, danno alle storie un sapore mitico, da leggenda.

Kinowa (1950) di Essegesse (Sinchetto, Guzzon, Sartoris) e poi Pietro Gamba su testi di Andrew Lawson (Andrea Lavezzolo). Un vendicatore senza pietà che si batte contro i « musi rossi » che lo hanno scotennato e gli hanno mosso contro la famiglia, per scoprire che il figlio creduto morto è stato allevato dagli indiani.

Capitan Miki (1951) testo e disegni di Essegesse (Sinchetto, Guzzon, Sartoris) e poi disegni di Franco Bignotti e altri. Giovanetto arruolatosi nei « Rangers del Nevada » che, spalleggiato da un medico scombinato e da un vecchio ubriacone, affronta avventure dall'intreccio semplice ma di simpatico effetto.

Oklahoma (1952) di P.L. De Vita, R. Paparella, D. Battaglia, L. Cimpellin, su testi di Guido Martina. Indiano adolescente, cresciuto dai bianchi coi quali ha combattuto per il Sud nella guerra di secessione, vive dopo il conflitto varie avventure all'insegna del coraggio e dell'onore della bandiera. Ripete molti stilemi di Pecos Bill e tra questi quello fantastico-fabulatorio.

Mani in alto! (1952) testo e disegni di Roy d'Amy o D'Ami (Rinaldo Dami) Una complessa fantasiosa 'corale' avventura western di un gruppo di simpatici amici, d'entrambi i sessi, giovani e vecchi. Il disegno espressivo e leggermente parodistico dona alla storia particolare efficacia.

Il Grande Blek (1954) testo e disegno di Essegesse e poi di altri. Erculeo eroe che all'epoca del dominio coloniale inglese nel Nord-America, si batte contro gli occupanti spalleggiato da un paio di simpatiche 'spalle'.

Gordon Jim (1954) testo e disegno di Roy D'Amy. Eroe che agisce sullo sfondo delle settecentesche guerre franco-inglesi per il dominio sul Nord-America.

Yuma Kid (1954) testo e disegni di Roy D'Amy. Avventure di una specie di legione straniera del West piena di coloriti personaggi.

I tre Bill (1955) di Giovanni Benvenuti, Roy D'Amy, Renzo Calegari, su testi di G.L. Bonelli. Un western che ha come protagonisti tre chiassosi fratelli.

El Kid (1955) di Dino Battaglia, G. D'Antonio e R. Calegari su testi di G.L. Bonelli. Un western classico incentrato su un personaggio problematizzato che l'ottimo disegno di Battaglia ha saputo rendere con efficacia.

Comandante Mark (1956) della Essegesse. Capo di un gruppo di volontari che si batte contro gli inglesi nella zona dei grandi laghi e sullo sfondo della guerra di indipendenza americana.

La pattuglia dei bufali (1956) testo e disegni di Roy D'Ami. Una ennesima 'pattuglia' a difesa della sopravvivenza di una stirpe animale in via d'estinzione.

Davy Crocket (1956) di R. Calegari su testi di G.L. Bonelli. Avventure del celebre eroe western.

Hondo (1958) di F. Bignotti su testi di G.L. Bonelli. Un giustiziere che all'occorrenza difende bianchi ed indiani. « Un Bufalo Bill con il carattere di Tex Willer ».

Kociss (1958) di M. Uggeri su testi di G.L. Bonelli. Avventure dell'eroe indiano che si batte in difesa del proprio popolo.

Piccolo Ranger (1958) di Francesco Gamba su testi di A. Lavezzola. Giovanetto che per vendicare la memoria del padre diventa ranger e raddrizzatore di torti.

Zagor (1961) di Gallieno Ferri e altri, su testi di G. Nolitta (Sergio Bonelli). Eroe western che vive in una zona paludosa e si batte con i pugni e una mazza più che con la pistola.

Maschera Nera (1962) di Max Bunker con disegni di Paolo Piffarerio (poi Saverio Micheloni, Maurizio Ricci, Luigi Corteggi). Avvocato timido e pavido che nasconde l'identità del giustiziere mascherato. Western ricco di spunti e tagli nuovi dove abbondano i caratteristi con una scenografia del West tra le più attendibili.

El Gringo (1965) di Max Bunker su disegno di Paolo Piffarerio. È il primo « anti-eroe » western e presenta con una ottica nuova, più cruda e più realistica, il favoloso Far-West.

Zorro Tra le varie versioni ricordiamo quella del 1956 disegnata da Guido Buzzelli per l'editore Gabriele Gioggi.

Jane Calamity di Lina Buffolente, una delle rarissime disegnatrici italiane di fumetti di successo. Sono le avventure

di una coraggiosa ragazza di buona famiglia che sa mostrare agli uomini quanto possa valere e aver coraggio una donna anche nel West.

FANTASCIENTIFICI

Raff, pugno d'acciaio (1944) di Vittorio Cossio su testi di Mario Guerri. Iniziato sulle pagine di *Giramondo* (1944-46) fu poi continuato sull'*Avventura* (1947-48) ed ebbe alcune serie di albi. E' il corrispondente italiano di Gordon. Riscosse un buon successo per l'intreccio fantasioso e avvincente, la scorrevolezza narrativa ed il tratto semplice ma efficace.

Tanks, l'uomo d'acciaio (1945) di Carlo Cossio. Individuo prestante ma pacioso, le cui erculee avventure pur svolgendosi su questa terra sono degne delle imprese di un super-eroe grazie all'invulnerabilità che gli proviene da un siero speciale. Gli spunti caricaturali del disegno e l'esagerazione delle imprese compiute forniscono alle storie una vena comica surreale.

Mistero (1946) di Frank Well (Franco Donatelli). Un personaggio con caratteri di Gordon e dell'Uomo Mascherato che si batte contro popoli immaginari.

Mirko (1947) di Vittorio Cossio su testi di Carlo Cossio. Un gigante buono che in una saga fantascientifica dai toni parodistici si schiera per il bene e la libertà contro il male e l'autoritarismo.

Kolosso (1964) di Carlo Porciani e poi di A. Canale e Franco Paludetti su testi di Mario Faustinelli e C. Porciani. Gigante generoso e allegro, sbattuto attraverso i secoli da una macchina manovrata dal suo avversario.

AVVENTUROSI

Dick Fulmine. Creato nel 1938 da Carlo Cossio su una idea di Vincenzo Baggioli, fu continuato a lungo nel dopoguerra dallo stesso Cossio su testi di vari sceneggiatori tra cui Lavezzolo. Il personaggio passò anche per le mani di altri disegnatori (G. Scudellari, Cappadonia, Sinchetto) che lavorarono su testi di Della Casa, Solini, F. Baglioni e Lavezzolo. Ne fu anche proposta una versione mascherata. A dimostrazione della complessa varietà della produzione a fumetti relativa a numerosi eroi del dopoguerra si veda l'articolo *Dick Fulmine eroe in orbace?* di Luciano Tamagnini e *L'Albero Fulminologico* di Roberto Catalano apparsi sul mensile *L'Avventuroso,* A.I. n. 3 (nuova serie), S.E.A., giugno 1975. L'eroe italo-americano il cui segreto consiste nel risolvere — con spavaldo ed incosciente coraggio — le situazioni a suoni di cazzotti, l'unica arma di cui si avvale, trae risalto da una serie di coloriti e fantasiosi antagonisti (es. *Zambo, Flattavion, Maschera Bianca)* che nel dopoguerra si convertirono al bene diventando eroi positivi ed acquistando vita autonoma. Accusato di fascismo e di razzismo, pare piuttosto caratterizzato — durante il periodo fascista — da una bonaria vena ironica nei confronti dell'ambiente politico al quale dovette adeguarsi.

Ciclone (1945) di Carlo Cossio, fu poi continuato da Cappadonia su testi di Solini. D'aspetto piuttosto corpulento ma buffo per la totale calvizie, perennemente vestito in tight è dotato di una smisurata forza fisica che ne fa un « uomo atomico ». Semplice, bonario, è caratterizzato da una buona dose di grottesco.

Franca (1946) di Carlo Cossio. La prima eroina del fumetto italiano, esempio di muscolosa determinazione a dispetto delle graziose fattezze.

Gim Toro (1946) di Edgardo Dell'Acqua e poi Guido Cappadonia e Giuseppe Perego su testi di A. Lavezzolo. Eroe italo-americano che, spalleggiato da due fidi e simpatici amici, si batte coraggiosamente per l'amore e l'umanità contro alcune associazioni a delinquere internazionali d'origine orientale. Il complicato intreccio delle avventure, la disparata ambientazione delle stesse ed una vena sentimentale affiorante con una certa costanza ne fanno un *feuilleton* a fumetti del XX° sec. dal notevole successo.

Ipnos (1947) di Gino Cossio, Paolo Piffarerio, Sandra Angiolini e Mario Uggeri su testi di Franco Baglioni. Un misto di Mandrake e Gim Toro.

Pattuglia dei senza paura (1948) di Guido Zamperoni e F. Donatelli su testi di G.L. Bonelli. Episodi di lotta contro la malavita ad opera di un reparto speciale della polizia americana.

Frisco Bill (1948) di G Zamperoni su testi di Franco Baglioni. Le avventure di un dinamico giornalista in Sudamerica.

Tony Falco (1948) di Andrea Bresciani su testi di A. Lavezzolo. Un vero romanzo a fumetti, variamente ambientato in atmosfere esotiche, ricco di spunti sentimentali che non condizionano la trama avventurosa ben bilanciata tra elementi fantastici e realistici.

Geky Dor (1949) di A. Bresciani su testi di A. Lavezzolo. Un giallo a fumetti avente a protagonista uno spigliato adolescente a cui fa da spalla un simpatico barbone.

Dixy Scott (1949) di Giuseppe Perego su testi di Rinaldo Dami. Avventure di un adolescente in un reggimento inglese di stanza in India.

Sciuscià (1949) di Franco Paludetti, Fernando Tacconi e poi Lina Buffolente, su testi di Tristano Torelli e Giana Anguissola. Avventure di uno scugnizzo, Nino, dapprima in Italia con gli alleati contro i tedeschi e poi in varie parti del mondo. Sempre all'insegna dell'altruismo e dei buoni sentimenti, Sciuscià godette di ampia popolarità tra i ragazzi.

Gey Carioca (1949) di Paul Campani su testi di Max Massimino Garnier. Avventure in terra messicana di una giovane pimpante e sexy ereditiera statunitense, preda appetita per il gallismo sudamericano. I tratti comico-caricaturali sono piacevoli.

Nat del Santa Cruz (1951) di F. Tacconi su testi di Dalmasso. Avventure di un mozzo adolescente in giro per il mondo.

Bleke e Gionni (1949) di Roy D'Ami e Donatelli. Avventure di una simpatica e ben assortita (uno è bianco e l'altro è nero) coppia di giovani americani.

COMICI

Tra la vasta messe di *characters* comici italiani comparsi nel dopoguerra in numerose pubblicazioni (quali *Cucciolo, Pepito, Tiramolla,* delle Ed. Alpe; *Trottolino* e *Soldino* delle E. Bianconi; *Albi dell'Intrepido* e *Il Monello* delle Ed. Universo) menzioniamo a scopo orientativo:

Cucciolo e Beppe; creati agli inizi degli anni quaranta da Rino Anzi come imitazione di Topolino e Pippo. Furono ripresi agli inizi degli anni '50 da Rebuffi che li tramutò umanizzandoli ulteriormente

Tiramolla, Lupo Pugacioff, Lo Sceriffo Fox, Tom Porcello, Il Volpone Dulcamara di Rebuffi.

PROFILO STORICO-CRITICO

Araldo, Pepito, Capitan Bomba, Marameo, Lola e Otello di Bottaro.

Pik e Pok di Bottaro su testi di Chendi.

Pedrito il Drito, Pantaleo, Poldo e Poldino, Tarzanetto, Teddy Sberla, Caribù di Terenghi.

Gervasio, Mago Merletto, Teddy West, Cosmo Pym di Peroni.

Buffalo Bill di Perego.

Serafino, Il Signor Giulivo, Marcello e *Gianni* di Gherlizza.

Soldino e Nonna Abelarda di Giovan Battista Carpi.

Bingo Bongo di Sergio Asteriti.

Coriolano di Walter Faccini.

Slimmy Luger di Attilio Ortolani.

Nonno Bigio di Gino Gavioli.

Torello e *Gonfiamuscoli* di Mario Fantoni.

Top Mix di Bramante.

Teo di Bortoloto.

Ridolini di Paolo Piffarerio.

Pinotto di Sandro Angiolini.

INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE

Per una esauriente rassegna comprendente altresì le opere straniere, gli articoli e i saggi pubblicati su quotidiani e periodici e le prefazioni ai volumi a fumetti editi in Italia si vedano le ampie bibliografie riportate in:

— C. BERTIERI (a cura di), *AZ Comics*, Roma, 1969.

— L. BECCIU, *Il fumetto in Italia*, Firenze, 1971.

— G. GENOVESI, *La stampa periodica per ragazzi*, Parma, 1972.

— C. IMBASCIATI e C. CASTELLI, *Psicologia del fumetto*, 1975.

— R. TRAINI (a cura di), *Rapporto sulla stampa a fumetti*, Roma, 1971.

Volumi sul fumetto editi in Italia

AA.VV., *Almanacco Bompiani 1973 - L'altra grafica* (a cura di Rita Cirio e Pietro Favari), Bompiani, Milano, 1972.

AA.VV., *Almanacco Letterario Bompiani 1963 - La civiltà dell'immagine* (a cura di Sergio Morandi), Bompiani, Milano, 1962.

AA.VV., *Arcana. Il meraviglioso, l'erotico, il surreale, il nero, l'insolito nelle letterature di tutti i tempi e paesi, nelle arti figurative e plastiche, nel cinema e nei mass-media moderni*. Ed. Sugar, Milano, 2 voll., 1969, 1971.

AA.VV., *AZ Comics* (a cura di Claudio Bertieri), Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti, Roma, 1969.

AA.VV., *Cento anni di pubblicità nello sviluppo economico e nel costume italiano*, 2 voll., Ed. SIPRA, Torino, 1975

AA.VV., *Comics, arti figurative e spettacolo* (a cura di Romano Calisi), Istituto per la Ricerca sulle Comunicazioni di Massa, Roma, 1971.

AA.VV., *Dirty Comics. I pornofumetti americani degli anni '30* (a cura di Marco Giovannini), Ed Savelli, Roma, 1977.

AA.VV., *Enciclopedia del fumetto 1*. Milano Libri, Milano, 1969.

AA.VV., *Enciclopedia del fumetto* (a cura di Gaetano Strazzulla), Sansoni, Firenze, 1970/71, in 2 volumi di 20 fascicoli ciascuno o in 10 volumi di 4 fascicoli ciascuno.

AA.VV., *Guida alla Mostra Internazionale dei Cartoonists* (a cura di Carlo Chendi), Rapallo, 1973.

AA.VV., *Guida alla Mostra Internazionale dei Cartoonists* (a cura di Carlo Chendi), Rapallo, 1974.

AA.VV., *Guida alla Mostra Internazionale dei Cartoonists* (a cura di Carlo Chendi), Rapallo, 1975.

AA.VV., *Guida alla Mostra Internazionale dei Cartoonists* (a cura di Carlo Chendi), Rapallo, 1976.

AA.VV., *I fumetti di Mao* (a cura di G. Nebiolo), Laterza, Bari, 1971.

AA.VV., *Il fumetto !?!?*, Comune di Forlì, Forlì, 1974.

AA.VV., *L'umorismo e la satira*, Istituto Geografico De Agostini, Novara, 1977.

AA.VV., *Il mito dei mari del Sud nel fumetto di Caprioli e Pratt* (a cura di Piero Zanotto), Assessorato alle Attività Culturali della Provincia Autonoma di Trento, Trento, 1976.

AA.VV., *Nero a strisce. La reazione a fumetti*, Istituto di Storia dell'Arte dell'Università di Parma, Parma, 1971

AA.VV., *No al fascismo! La Resistenza nella narrativa grafica*, INDIM, Sansepolcro, 1975.

AA.VV., *Radiografia del fumetto* (a cura di Enzo Natta), Ministero della Pubblica Istruzione, Roma, 1969

AA.VV., *Sociologia del fumetto americano* (a cura di David Manning White e Robert H. Abel), Bompiani, Milano, 1966.

Antonio ABBA' e Francesco ROSSI, *I fumetti-Indagine comparativa sulle letture dei ragazzi*, in. « Letteratura giovanile e cultura popolare in Italia », la Nuova Italia, Firenze, 1962, pp. 279-380

M. ADDIS SABA, *Gioventù Italiana del Littorio. La stampa dei giovani nella guerra fascista*, Feltrinelli, Milano, 1973

Arthur ASA BERGER, *L'americano a fumetti*, Milano Libri, Milano, 1976.

Leonardo BECCIU, *Il fumetto in Italia*, Sansoni, Firenze, 1971.

Claudio BERTIERI, *Gli eroi del tempo libero*, Ed. R.A.D.A.R., Padova, 1968.

Claudio BERTIERI, *Comicar, l'auto nei fumetti*, Fiat, Torino, 1975.

Claudio BERTIERI, *Graphicar, l'auto nella grafica*, Fiat, Torino, 1976

Claudio BERTIERI, *Humourcar, l'auto nell'umorismo*, Fiat, Torino, 1977

wilhelm busch

max e moritz
e altre storie

1 filatterio

lerici editore

Gianni BONO, *Appunti sul fumetto italiano del dopoguerra*, Club gli Amici del Fumetto, Genova, 1972.

B. Palmiro BOSCHESI, *Smash! L'epoca d'oro dei fumetti*, Mondadori, Milano, 1975

B. Palmiro BOSCHESI, *Manuale dei fumetti*, Mondadori, Milano, 1976.

Claudio CARABBA, *Il fascismo a fumetti*, Guaraldi Editore, Firenze, 1973.

Saverio BRUSCHINI e Pietro DI VITA, *Come disegnare i fumetti*, Edizioni Il Castello, Milano, 1977.

François CARADEC, *I primi eroi*, Garzanti, Milano, 1962.

Carlo DELLA CORTE, *I fumetti*, Mondadori, Milano, 1961.

Oreste DEL BUONO, *Poco da ridere. Storia privata della satira politica dall'« Asino » a « Linus »*, De Donato Ed., Bari, 1976.

Marco DALLARI e Roberto FARNE', *Scuola e fumetto. Proposte per l'introduzione nella scuola del linguaggio dei comics*, Emme Edizioni, Milano, 1977.

Ariel DORFMAN e Armand MATTELART, *Come leggere Paperino. Ideologia e politica nel mondo di Disney*, Feltrinelli, Milano, 1972.

Umberto ECO, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 1964.

Antonio FAETI, *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Einaudi, Torino, 1972.

Cristopher FINCH, *L'arte di Walt Disney, da Topolino a Walt Disney World*, Mondadori, Milano, 1977.

Gioacchino FORTE, *Gli eroi di carta*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 1965.

Franco FOSSATI, *Liguria a strisce*, Edit, Genova, 1976.

Franco FOSSATI, *I fumetti in 100 personaggi*, Longanesi, Milano, 1977.

Pierre FRESNAULT-DERUELLE, *Il linguaggio dei fumetti*, Sellerio Editore, Palermo, 1977.

Enrico FULCHIGNONI, *L'immagine nell'era cosmica*, A. Armando Editore, Roma, 1972.

Giovanni GENOVESI, *La stampa periodica per ragazzi: da « Cuore » a Charlie Brown*, Guanda Editore, Parma, 1972.

Giovanni GENOVESI, *La stampa periodica per ragazzi*, in. AA.VV., « Storia della stampa italiana » (a cura di V. Castronovo e N. Tranfaglia), Vol 5°, Laterza, Bari, 1976, pp. 377-453

Roberto GIAMMANCO, *Gulp! Il sortilegio a fumetti*, Mondadori, Milano, 1965

Roberto GIAMMANCO, *Dialogo sulla società americana*, Einaudi, Torino, 1964

Renato GIANI, *Lo specchio del costume*, A. Armando Editore, Roma, 1965.

Ernst H GOMBRICH, *A cavallo di un manico di scopa. Saggi di teoria sull'arte*, Einaudi, Torino, 1971.

GRASSO-AMASSARI-VOLPI, *Le letture dei ragazzi dai 9 ai 14 anni*, Ed Ricerche e Studi Formez n. 9, Roma, 1974.

Romàn GUBERN, *Il fumetto*, Istituto Geografico De Agostini, Novara, 1976

Romàn GUBERN, *Il linguaggio dei comics*, Milano Libri, Milano, 1975.

Lancelot HOGBEN, *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*, Mondadori, Milano, 1952

Carlo IMBASCIATI e Carlo CASTELLI, *Psicologia del fumetto*, Guaraldi Editore, Firenze, 1975

Mario ISNENGHI, *I giornali di trincea (1915-1918)*, Einaudi, Torino, 1977.

Rosathea LI PERA PIGNATO, *Attraverso il fumetto - Alla ricerca dei meccanismi - Alla ricerca dei personaggi*, D'Anna, Firenze, 1977.

Aldo LOMBEZZI, *Fumetti per raccontare storie*, in· AA.VV., « Le tecniche dell'immagine », A Armando Editore, Roma, 1975, pp. 145-170.

Jeffrey H LORIA, *Dati da fare Charlie Brown*, Gribaudi, Torino, 1969

Marshall McLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967

P. MAROVELLI, E. PAOLINI, G. SACCOMANNO, *Introduzione a Paperino. La fenomenologia sociale nei fumetti di Carl Barks*, Sansoni, Firenze, 1974.

Graziano ORIGA, *Enciclopedia del fumetto (fantastico-thrilling)*, Edizioni Ottaviano, Milano, 1977.

Graziano ORIGA, *Enciclopedia del fumetto (avventura)*, Ed. Ottaviano, Milano, 1977

Alberto PELLEGRINO, *Il mondo a strisce. Fumetti e società*, Bulgarini Editore, Firenze, 1973.

Hugo PRATT, *Le pulci penetranti*, Ed Alfieri, Venezia, 1971.

Franco RATANO, *La satira italiana del dopoguerra*, Casa Ed. D'Anna, Firenze, 1976.

Gianni RONDOLINO, *Storia del cinema d'animazione*, Einaudi, Torino, 1974.

ROVERI, *Oggi disegno io! (I pupazzi. Gli animali. I paesaggi)*, Rino Fabbri Editore, Milano, 3 voll, 1973.

Jacques SADOUL, *Le supersexy del fumetto*, Elvipress, Milano, 1971.

Robert SHORT, *Il vangelo secondo Charlie Brown*, Gribaudi, Torino, 1968.

Gaetano STRAZZULLA, *I fumetti*, Sansoni, Firenze, 1970.

Gaetano STRAZZULLA, *I fumetti di ieri e di oggi*, Cappelli, Bologna, 1977.

Nazareno TADDEI, *Lettura strutturale della foto e del fumetto*, Ed CISCS, Roma

Nazareno TADDEI, *Panorama metodologico di educazione all'immagine e con l'immagine*, Ed. CISCS, Roma.

Rinaldo TRAINI (a cura di), *Autobiografia del fumetto americano*, Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti, Roma 1971.

Rinaldo TRAINI (a cura di), *Rapporto sulla stampa a fumetti*, Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti, Roma, 1971

Rinaldo TRAINI e Sergio TRINCHERO, *I fumetti*, Editrice R.A.D.A R., Padova, 1968

Sergio TRINCHERO, *I miei fumetti*, Ed. Comic Art, Roma, 1967.

Sergio TRINCHERO, *I grandi eroi del cartone animato americano*, Editore Gremese, Roma, 1972.

Sergio TRINCHERO e Giovanni SALVUCCI, *I giornaletti (1° vol., periodo 1899-1944)*, Edizioni Revival, Roma, 1971

Rita TRIPODI, *La scuola dei fumetti*, Tattilo Editrice, Roma, 1974

UISPER, *Stampa per ragazzi (Atti del 1° Congresso Nazionale)*, Ed SALES, Roma, 1957

UISPER, *Stampa per ragazzi, scuola e famiglia (Atti del 2° Congresso Nazionale)*, Roma, 1961

UISPER, *I ragazzi e i loro giornali* (Convegni 1962-63), Roma.

PROFILO STORICO-CRITICO

Paolo UVA, *Storia del fumetto*, Fratelli Conti Editori, Napoli, 1977.

Luigi VOLPICELLI, *L'educazione contemporanea*, Vol. 3°, A. Armando Editore, Roma, 1966.

Domenico VOLPI, *Didattica dei fumetti*, Editrice la Scuola, Brescia, 1977.

Walt DISNEY, *L'arte dei cartoni animati* (a cura di Bob Thomas), Mondadori, Milano, 1967.

Piero ZANOTTO, *Il giallo a fumetti*, Milano Libri, Milano, 1976.

Piero ZANOTTO, *L'impero di Walt Disney*, Editrice R.A.D.A.R., Padova, 1966

Piero ZANOTTO, *I disegni animati*, Editrice R.A.D.A.R., Padova, 1968.

Piero ZANOTTO, *La fantascienza*, Editrice R.A.D.A.R., Padova, 1967.

Piero ZANOTTO e F. ZANGRANDO, *L'Italia di cartone*, Liviana Editrice, Padova, 1973.

R. ZAVALLONE e M.L. BERTOLINI, *La metodologia dei fumetti applicata ai subnormali*, Editrice La Scuola, Brescia, 1973.

Opuscoli e numeri monografici di riviste dedicati al fumetto e pubblicati in Italia

AA.VV., *Fumetto fra arte e impegno*, Circolo Dipendenti Comune di Bologna - Quartiere Irnerio, Bologna, 1975.

AA.VV., *Fumetti*, numero monografico della rivista « Comma », dicembre 1968 - gennaio 1969, Firenze.

AA.VV., *I fumetti*, Quaderno n° 9, 1967 de « I problemi della Pedagogia », Roma

AA.VV., *I fumetti e l'infanzia*, « Quaderni di IKON », n° 1, 1968, Milano.

AA.VV., *L'erotismo nella musica leggera, nel fumetto, nel cinema*, « Quaderni di IKON », n° 8, 1969, Milano

AA.VV., *Problemi della Stampa a fumetti*, in « Comunicazioni di Massa », n° 6, 1965, Roma.

Gianni BRUNORO, *Amleto di Gianni De Luca*, supplemento a « Il fumetto » n° 22, giugno 1976.

Gianni BRUNORO, *Special Galeppini*, supplemento a « Il fumetto » n° 27, ottobre 1977.

Silvano CAROTI e Francesco CONIGLIO, *Speciale orrore (Appunti per una storia dell'orrore nel fumetto italiano)*, supplemento a « Wow » n° 11, estate 1977

Mario CHIARAVELLI, Francesco CONIGLIO, Franco EUGENI, *Flash Gordon, biopsia di un personaggio*, numero monografico della collana Comic Research, Comics Library, Roma, 1977.

Catalogo Italiano del Fumetto Amatoriale (a cura di Luigi F Bona e Paolo Meloni), Sorry Club, Roma, 1975.

Comics Almanacco (a cura di R Traini), Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti, Roma, 1967

Comics Club (a cura di Alfredo Castelli), numero 1, monografico, aprile-maggio 1967, Editoriale Comics, Milano

Oreste DEL BUONO, *Storia dei fumetti*, inserto-ricerche de « L'Europeo », n° 13, 28 marzo 1974.

Dossier fumetto: una guida completa al fumetto sexy, supplemento al n° 1 di « Odeon » del 6 luglio 1977, Edifumetto, Milano.

Umberto ECO, *Fascio e fumetto*, « Espresso Colore », n° 13, 28 marzo 1971.

Umberto ECO, *Il fumetto rosso di Mao*, « Espresso Colore », n° 32, 8 agosto 1971.

Umberto ECO, *L'industria della nostalgia*, « Espresso Colore », n° 18, 6 maggio 1973.

Corrado FARINA, *Guido Crepax o... del fumetto*, Collana di Studi e ricerche sulla Pubblicità n° 9, supplemento di « SIPRADUE », n° 3, 1969, Edizioni SIPRA, Torino.

Pietro FAVARI, *Professor Snoopy. Fumetti: i nuovissimi e gli immortali*, supplemento al n° 42 de « L'Espresso », 23 ottobre 1977

Ezio FERRARO, *Lotario Vecchi Editore*, « Comics » n° 14, dicembre 1974, Roma.

Ezio FERRARO, *Il giornalismo italiano del dopoguerra*, « Comics » n° 32, novembre 1976, Roma

Zeno GHIRINGHELLI, *Erotismo & Fumetti*, Ed. Erregi, Milano, 1969.

Dennis GIFFORD, *100 anni 100 eroi - Il fumetto inglese*, « Comics » n° 21, novembre 1975, Roma.

I Fumetti (presentazione di C. Della Corte), n° 14 della rivista «SKEMA», dicembre 1970, Bologna.

Manlio MARADEI, Bernardino ZAPPONI, Sergio SAVIANE, *La freccia avvelenata· satira 1977, antologia critica*, supplemento al n° 46 de « L'Espresso », 20 novembre 1977.

Prezziario A.N.A.F. (a cura di Luciano Tamagnini), supplemento a « Il fumetto » n° 18, giugno 1975.

Specchio del libro per Ragazzi, n° 82 settembre-ottobre 1977, Padova. Numero parzialmente dedicato al fumetto.

Valerio RIVA, *Che orrore!* « Espresso Colore », n°41, 14 ottobre 1973.

Elenco delle riviste specializzate contenenti articoli critici sul fumetto pubblicate in Italia al 1° gennaio 1977

In vendita in edicola e per abbonamento:

— EUREKA, mensile diretto da Luciano Secchi, Editoriale Corno, Milano
— LINUS, mensile diretto da Oreste del Buono, Milano Libri, Milano.
— IL MAGO, mensile diretto da Beppi Zancan, Mondadori, Milano.

In vendita nelle librerie specializzate o per abbonamento.

— COMICS (mensile di critica storia e informazione sul cartooning edito a cura del Salone Internazionale dei Comics di Lucca) - Archivio Internazionale della Stampa a Fumetti, Roma.
— COMICSCUOLA, bimestrale edito dall'Indim (Istituto Nazionale per la Documentazione sull'Immagine) - Sansepolcro (Arezzo).
— GULLIVER (rivista di comics, fantascienza, fantasy e altre storie) Edizioni Grandi Avventure, Roma. Periodicità non indicata.
— IL FUMETTO (rivista dei comics a cura dell'Associazione Nazionale Amici del Fumetto). Trimestrale edito dall'A.N.A.F., Bologna-Roma.
— IF (Immagine e Fumetti), trimestrale edito dal Club degli Amici del Fumetto, Genova.
— IL NERBINIANO, bimestrale edito dalla Casa Editrice Nerbini, Firenze.
— LA VOCE DEL COLLEZIONISTA ITALIANO (mensile di cultura e fumetti, fumetti fantascienza) edito a Roma.
— Sgt. KIRK (bimestrale dei comics) pubblicato da Ivaldi Editore, Genova.
— WOW (fanzine di fumetti, fantascienza, cinema) Luigi F. Bona Editore, Milano. 10 numeri all'anno.

In vendita nelle edicole

— LA BANCARELLA, diretta da Gualtiero Schiaffino. Compare settimanalmente come inserto del quotidiano *Il lavoro* di Genova ed è edita anche come rivista autonoma con cadenza mensile.

VOCI ALFABETICHE

AASNES, HAKON (1943-   ) Disegnatore norvegese nato il 13 Febbraio 1943 ad Oslo e cresciuto nel piccolo villaggio di Aurskog. Sin da piccolo dimostrò una spiccata tendenza per il disegno tanto che i suoi primi tratti risalgono a quando aveva l'età di due anni, quando abbozzava delle figure su carta da pacchi usando una matita da falegname. A cinque anni, già affascinato da *l'Uomo Mascherato*, decise di diventare un disegnatore di fumetti. Del personaggio appena citato disegnò una versione del tutto personale ed a dieci anni aveva al suo attivo la creazione di una cinquantina di eroi che abbandonava a se stessi dopo due o tre strisce. A diciassette anni disegnò la prima versione di *Tobram*, ma dovette aspettare sino al 6 Agosto del 1972 per vedere pubblicata sui giornali norvegesi la versione aggiornata di *Seidel og Tobram* (Seidel e Tobram). Prima di ottenere questo riconoscimento pubblico, Aasnes si cimentò in parecchi lavori che nulla avevano a che fare con il mondo del fumetto: dal venditore all'operaio, in quest'ultima veste si ritrovò anche in Germania ed in Sud Africa. Tutte esperienze, queste, che gli sarebbero servite in futuro per trasmettere ai suoi eroi una personalità reale e per ambientarli in luoghi pregni di una atmosfera credibile.

All'inizio Seidel e Tobram sono due zoticoni di campagna che si trasformano poi in due degli abitanti dell'immaginario villaggio di Ulvedal dove i due vivono le loro avventure perseguitati per lo più dalla sfortuna. Seidel e Tobram, per la semplicità del suo dialogo e della sua narrazione e per l'immediatezza istintiva del disegno, rappresenta si può dire la saga popolaresca che si contrappone al provincialismo intellettuale norvegese. Lo stile di Hakon Aasnes risente molto delle influenze dell'*Uomo Mascherato* di Sy Barry il personaggio, come si è detto all'inizio, che ha affascinato da sempre questo giovane disegnatore norvegese che continua tutt'oggi la sua professione impegnandosi al massimo anche se la contropartita economica è piuttosto modesta. In Norvegia, infatti, questo tipo di professionalità viene considerata alla stregua di un qualsiasi altro lavoro. Per Hakon va bene poiché è riuscito a far diventare realtà il sogno su cui ha fantasticato sin dall'età di cinque anni.

W.F.

ABBIE AN' SLATS (Stati Uniti) Serie creata nel 1937 dal giovane Al Capp, fresco del successo ottenuto con *Li'l Abner* e da Raeburn Van Buren, un illustratore già piuttosto affermato che decise di dedicarsi ai fumetti convinto dall'asserzione di Al Capp secondo il quale la radio, nel giro di poco tempo, sarebbe riuscita ad annientare la presenza e la validità dei settimanali.

Al Capp scrisse le storie di questa serie per i primi nove anni e venne quindi sostituito dal fratello, Elliot Caplin, che avrebbe dovuto occuparsene per un periodo di transizione e che invece si dedicò ad essa sino alla fine.

La striscia era ambientata in un piccolo villaggio e praticamente tutti i cittadini erano coinvolti in avventure che li portavano da un capo all'altro del mondo. Crabtree Corners, il luogo dell'azione, non aveva una locazione chiara e ciò valeva sia per i creatori che per i lettori. Van Buren ne illustrò i dintorni prendendo qualcosa da un villaggio di pescatori del New England e attingendo dei particolari dalla piccola cittadina di Ozark dove andava di solito a far villeggiatura.

Tra i personaggi spiccavano l'anziana zitella Aunt Abbie, che non emerse mai quale personaggio principale ma la cui presenza fu pressochè continua. Ricordava una vecchia insegnante di Van Buren, brusca, piuttosto rozza ma dal cuore d'oro; Slats Scrapple, un bel ragazzotto di campagna, la sua amichetta Becky, affascinante bellezza dai capelli neri; sua sorella Sue, che offriva gli spunti romantici nelle ultime storie, ed il padre di Sue, Bathless Groggins, senza dubbio uno dei personaggi più significativi del mondo del fumetto. Groggins, come tutti gli altri che gli facevano da contorno, era una presenza caratteristica, una di quelle persone di carta che non poteva che essere amata e benvoluta dai suoi fans. Le storie erano costruite molto bene offrendo al lettore suspense, azione ed umorismo ed erano adeguatamente tradotte dai segni grafici di Van Buren che ben amalgamavano le componenti sofisticate ed umoristiche che li caratterizzavano. Un disegno per un certo senso affascinante che spinse Becker ad affermare: « ... lo spirito fantasioso di Van Buren è senza dubbio il migliore nel mondo del fumetto dai tempi di Winsor McCoy ».

Abbie an' Slats iniziò come striscia giornaliera il 7 Lu-

glio 1937 e terminò il 30 Gennaio 1971. La tavola domenicale iniziò invece il 15 Gennaio 1939 per finire parecchi mesi prima della versione quotidiana. In Italia il personaggio è apparso dal 1946 al 1948 su « *Robinson* » sotto il titolo de « *Ritorno dal Pacifico* » e negli anni settanta è stato ripreso dal mensile « *Linus* ».

R.M.

« *Abbie an'Slats* ». *Raeburn von Buren © United Feature Syndicate*

ABIE THE AGENT (Stati Uniti) Personaggio creato da Harry Hershfield sull'onda del successo ottenuto da *Desperate Desmond*, *Abie the Agent* vide la luce il 2 Febbraio 1914 sul *New York Journal*. Abe Mendel Kabibble, il baffuto protagonista di Abie, era apparso già come personaggio di secondo piano in *Desmond* ed in Abe ebbe la funzione di rappresentare vicende e costumi della prima striscia a carattere prettamente etnico. I *Katzenjammer Kids* (Bibì e Bibò), ad esempio, erano tedeschi, *Happy Hooligan* e *Yellow Kid* rappresentavano invece la caricatura del mondo irlandese. Abie era vero, reale, inserito nell'attualità ebraica del tempo, così come lo erano Abe Potash e Morris Perlmutter della famosissima serie di Montague Glass apparsa sul *Saturday Evening Post*.
Abie Kabibble si muoveva nel mondo degli affari di New York, era un venditore di auto, un « agente » (lui stesso si definiva Presidente dalla Complex Auto Co.) e tutti i suoi sforzi erano tesi solo verso l'incremento delle sue entrate anche se, di sotto fondo, vi si potevano trovare dei piccoli fermenti di ordine politico connessi alla realtà di allora. Abie the Agent riflette, più di qualsiasi altra striscia dell'epoca, la condizione vissuta dalla classe media newyorkese negli anni che vanno dal 1910 al 1920. E, in linea con un processo evolutivo pressochè inarrestabile, Abie ascende nella scala sociale presentandoci questo cammino con tocchi a volte decisamente umoristici.
A differenza di *Desmond Durham*, piacevole dal punto di vista grafico ma piuttosto vuoto a livello di contenuti e quindi vittima di una certa stanchezza da parte del pubblico, Abie riscosse molto successo soprattutto perché il personaggio era sostenuto da una sottile vena umoristica e le sue vicende implicavano a livello umano la vita di tutti i giorni dell'americano medio. Hershfield trasse parecchia soddisfazione dal consenso ottenuto dalla sua striscia tanto che alla versione quotidiana aggiunse quella domenicale che proseguì sino agli anni '30. La sua diffusione, sia a livello nazionale che provinciale, fu assai notevole, in particolare nelle piccole cittadine dove assunse la stessa notorietà di *Krazy Kat*. In Abie, oltre al personaggio che dà nome alla striscia, non ce ne sono altri di memorabili comunque Benny Sparkman, il suo rivale in affari e Rosa Mine Gold Pearlman, la sua ragazza (che più tardi diventerà sua moglie) hanno una presenza assai valida nella striscia. Un'altra caratteristica essenziale fu il linguaggio usato da Abie che, intorno agli anni trenta, divenne talmente curioso, per un certo tono cabarettistico, da spingere alla creazione di una nuova pagina, *Kabibble Kabaret*, in cui appariva il solo testo redatto sulla scia di domande che, presumibilmente, avrebbero dovuto essere poste dal pubblico. Il personaggio continuò ad apparire sino al 1940 nella sola versione domenicale.

B.B.

« *Abie the Agent* ». *Harry Hershfield © King Feature Syndicate*

ACE DRUMOND (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1934 da Eddie Rickenbocker, un capitano d'aviazione pluridecorato durante la Grande Guerra, e realizzato per i disegni da Clayton Knight. A quei tempi, vale a dire nel corso degli anni '30, le imprese che parlavano di cielo e di aviazione erano molto in voga ed *Ace Drumond* nacque su questa scia. Ace era un pilota dell'aria, spericolato, senza alcuna tema di agire, un cavaliere di cappa e spada che aveva in pratica fatto un balzo in avanti. Militava nelle linee civili « Super » e, in tutte le sue manifestazioni, preconizzava l'avvento di *Steve Canyon* e di *Johnny Hazard*. Ovvio che tutte le sue azioni fossero caratterizzate da una tempestività addirittura fiabesca poiché Ace giungeva sempre al momento giusto e nel luogo giusto per riparare ai torti dei malvagi e riequilibrare le forze opponenti del bene e del male. In Italia venne pubblicato sul finire degli anni '30 su « *Jumbo* », « *Pinocchio* » e « *Rin-Tin-Tin* » dopo essere stato ribattezzato Fulmine Rosso. Ai tempi della sua apparizione italiana fece scattare la molla concorrenziale tra lui e *Lucio l'Avanguardista*, altro eroe emblematico degli anni trenta-quaranta. *Ace Drumond* smise di apparire nel 1935. Del personaggio venne fatta una curiosa e gustosa parodia da Al Capp che giocò abilmente sul nome di Rickenbocker, l'autore, e sulla sua assonanza con i knickerbocker, i pantaloni che costituivano in pratica la divisa del prode Ace Drumond.

M.G.P.

ACHILLE TALON (Francia) Personaggio creato il 7 Febbraio 1963 da Greg (Michel Régnier) per la rivista francese « *Pilote* ». Achille Talon, un ometto di mezza età, è l'archetipo del piccolo borghese nato in Francia: calvo, con pancetta, sciovinista sino ai limiti sopportabili. Le sue parole sono dense di luoghi comuni, il suo modo di agire riflette l'atteggiamento del sempliciotto che non crede di essere tale per via della scarsa cultura che lo ha formato. La sua superficialità, la sua arroganza non hanno limiti, arriccia disgustato il naso davanti alla gente che appartiene ad un ceto inferiore al suo e considera valida solo la superiorità che deriva dai beni prettamente materiali. Suo padre, Alambic Dieudonné Corydon Talon, ha un solo scopo nella vita, quello di riuscire ad ingollare il maggior numero possibile di pinte di birra. Ascolta con ammirazione e orgoglio bolso le sentenze piene di saputaggine del figlio e spesso lo incoraggia a realizzare i progetti che lo stolto elabora ad occhi aperti. L'unico a restare almeno impassibile alle stolte considerazioni di Achille è il suo vicino di casa, Hilarion Lefuneste, che spesso riesce ad abbattere la sua stupidità ed a riportare le cose e le situazioni nella loro giusta dimensione, sconfitta e lezione di umiltà che Talon accetta con molta filosofia, forte della sicumera che lo accompagna e che gli fa dire che un giorno o l'altro la stupidità riuscirà ad alzare nuovamente la cresta.

Achille Talon è uno dei personaggi più divertenti che abbiano visto la luce in Europa in questi ultimi dieci anni e ciò è dovuto soprattutto al forte contenuto satirico che può paragonarlo al *Bouvard et Pécuchet* di Flaubert.

M.H.

« *Achille Talon* », *Greg © Editions Dargaud*

ADAMS, NEAL (1941-) Disegnatore e soggettista americano nato il 6 Giugno 1941 nell'isola Gowernor (New York). Dopo aver frequentato la Scuola di Disegno Industriale, Adams entrò nel mondo del fumetto nel 1959, realizzando diversi albi per la Archie e disegnando per tre mesi il personaggio di *Bat Masterson*. Il suo primo importante lavoro risale però alla striscia di *Ben Casey* che realizzò nel 1962 per la Newspaper Enterprise. Il personaggio, ispirato ad una serie di telefilm di successo, durò per l'arco di tempo dal 26 Novembre 1962 al 31 Luglio 1966, data in cui conobbe la fine. Adam disegnò quindi per un mese *Peter Scratch* di Lou Fine ed entrò alla National realizzando *Deadman*, eroe la cui prima apparizione è fissata nell'albo *Strange Adventures* del Novembre 1967.

La serie, scritta da Jack Miller, un soggettista veterano nel mondo dei fumetti di questo tipo, presentava le avventure di Boston Brand, un acrobata da circo che non avrebbe mai potuto trovare la pace eterna sino al giorno in cui non avesse vendicato il suo assassinio grazie all'intervento di una serie di poteri sovrannaturali. Premesse, queste, non certo ad un tipo di dialogo e di azione realistici e serrati che invece, grazie alla esecuzione grafica di Adams e alla stringatezza di Miller, diedero credibilità e concretezza al personaggio. Adams, da parte sua, continuò con successo nella ricerca costante di nuove soluzioni grafiche che dessero vita alle sue pagine. Nel Febbraio del 1969 *Deadman* venne eliminato e Adams cominciò a diversificare la sua attività: realizzò parecchie storie degli *X-Men* per la Marvel, di *Teen Titans* e *Superman* per la National e contribuì alla rinascita, sul piano di una esecuzione grafica altamente qualificata, di *Batman* che parve tornare per breve tempo agli splendori degli anni quaranta. Nell'Aprile del 1970 insieme al soggettista Danny O'Neal, diede il via ad una nuova serie su cui la National puntava molto: *Green Lantern & Green Arrow* (Lanterna Verde e Freccia Verde). Nata dapprima sul filone dei super-eroi, la serie si discostò a poco a poco dall'argomento per affrontarne di altri, senza dubbio meno vicini al mondo dei fumetti e più aderenti ai problemi scottanti di un certo tipo di attualità. Le storie di O'Neal vennero considerate tra le più evolute a livello contenutistico ed i disegni di Adams vennero accolti come antesignani di un realismo che ancora non aveva fatto capolino ma purtroppo Adams cominciò ad accumulare parecchi ritardi nella produzione e le vendite dell'albo non raggiungevano il livello dell'entusiasmo espresso dalla critica e fu così che la serie venne interrotta, dopo solo 13 storie, nel Maggio del 1972. Dopo questa interruzione, Adams ha continuato a lavorare per la Marvel, la National e la Warren oltre ad occuparsi di pubblicità e di scenografie teatrali. A quest'ultimo proposito, si ricordano i costumi eseguiti per lo spettacolo « Warp ». Lo studio di disegnatori di cui è a capo produce, anche se ciò non è ufficialmente dichiarato, diverse strisce sindacate. Adams è stato per lungo tempo presidente della Academy of Comic Book Art .

J.B.

ADAMSON (Svezia) Personaggio creato nel 1920 dal disegnatore e soggettista svedese Oscar Jacobsson per il *Söndags-Nisse* (Lo gnomo della domenica), settimanale umoristico svedese. *Adamson* era un ometto completamente calvo, fatta eccezione per tre capelli sulla cima della testa. In bocca aveva un eterno sigaro e la sua occupazione era quella di risolvere qualsivoglia problema si trovasse per le mani. L'autore, realizzando il suo Adamson, non fece che continuare e perfezionare la tradizione della striscia quale fatto pantomimico. Quando il personaggio apparve nel 1922 negli Stati Uniti (primo caso, questo, nella storia del fumetto scandinavo) venne ribattezzato *Silent Man* (L'uomo silenzioso), ma la sua apparizione, fuori dalla sua terra natale, non si limitò all'America e raggiunse la Cina, il Giappone e molte nazioni europee. A Berlino (1925-1928), a Londra (1928) ed a Parigi (1929) vennero pubblicate delle antologie delle sue strisce. In Svezia le pubblicazioni speciali, con cadenza annuale, apparvero per la prima volta nel 1921 e nel 1944 ne venne dedicata una a questo personaggio con il titolo di *Adamson basta under 25 ar* (Il meglio di Adamson in 25 anni). Nel periodo a cavallo tra il 1925 ed il 1926, l'autore fece un viaggio in Grecia ed in Italia e queste esperienze apparvero in un volume intitolato *Adamsons resa* (Il viaggio di Adamson).

Il personaggio incontrò il favore del pubblico grazie soprattutto allo stile del disegno, semplice ed immediato, ed agli spunti originali e bizzarri che ancor oggi mantengono la stessa freschezza che lo caratterizzarono all'epoca della sua prima apparizione. Adamson sopravvisse alla morte del suo autore, che avvenne nel 1945, e venne continuato dal disegnatore danese Viggo Ludvigsen che lo portò avanti sino al 1965, quando il personaggio venne abbandonato pur continuando a riapparire in una serie di ristampe. Adamson, grazie al successo che aveva avuto nella storia del fumetto mondiale, è diventato una statuetta — una sorta di Oscar — che viene annualmente assegnata al miglior disegnatore svedese ed al miglior disegnatore straniero. Un tributo, questo, giustamente pagato ad Oscar Jacobsson e alla popolarità ottenuta dal suo personaggio che resta una delle pietre miliari nella storia del fumetto mondiale.

W.F.

« Adamson », Oscar Jacobsson © Consolidated News Features

ADAM STRANGE (Stati Uniti) Personaggio creato dallo sceneggiatore Gardner Fox e dal disegnatore Carmine Infantino ed apparso per la prima volta nel N. 53 dell'Agosto 1959 di *Mistery in Space* edito dalla National.

La fantascienza è sempre stato un argomento molto importante nel campo del fumetto ed il meglio, a questo riguardo, è sempre stato prodotto nel campo delle strisce quotidiane e delle tavole domenicali. Basti ricordare *Flash Gordon* di Raymond, *Brick Bradford* di Gray o *Buck Rogers* di Calkins e Nowlan. In quanto agli albi, invece, la produzione ha sempre lasciato a desiderare. Le varie case editrici che tentavano i passi in questo campo peccavano in più costrizioni, la Fiction House, ad esempio, puntava tutto l'interesse del lettore su donnine procaci e poco vestite, la Orbit offriva una fantascienza noiosa, piatta, vestita solo di anonimato, la EC, il cui materiale in genere era considerato il migliore, dava troppo spazio ai cosiddetti « mostri » cadendo spesso nel ridicolo, il promettente *Spacehawk* di Basil Wolverton cadde anch'esso quando i dirigenti della casa editrice, la Target Comics, decisero che non era molto patriottico il fatto che Spacehawk se ne stesse a vagare nello spazio mentre il mondo era sconvolto dalla seconda guerra mondiale. Toccò quindi a Gardner Fox e a Carmine Infantino riempire una lacuna con il loro *Adam Strange*. Le premesse da cui prendeva il via il personaggio erano molto semplici: lo scienziato terrestre Adam Strange veniva colpito da un raggio « zeta » e trasportato immediatamente nel pianeta Rann, nella galassia Alfa Centauri. Non appena messo piede su Rann, Adam si innamorava di Alanna e quindi, calandosi perfettamente negli usi e costumi del pianeta, diventava un residente del pianeta stesso. Dopo la vestizione di un costume rosso e bianco, completo di elmetto, Adam si nominava di fatto il protettore di Rann. I soggetti vennero scritti tutti da Gardner Fox che riuscì ad amalgamare una ferrea conoscenza scientifica ad una sbrigliata fantasia per dar luce alle avventure di Adam Strange. Adam e Alanna vivevano le loro avventure su *Mistery in Space*, vagando per gli spazi celesti, risolvendo enigmi polizieschi e proteggendo così sia Rann che la Terra. La loro relazione amorosa si limitava allo scambio di qualche affettuosità. Per quanto riguarda la parte grafica, Infantino si occupò delle matite lasciando le chine a Murphy Anderson che succedette a Bernard Sachs, che lasciò l'inchiostratura del personaggio dopo i primi numeri. Infantino adottò nella realizzazione grafica alcune sottigliezze di grande effetto, ai tempi usate da Hal Foster, elevando notevolmente il livello qualitativo. Ciò che lasciava senza fiato erano i paesaggi futuristici, le riprese notturne, l'uso dei chiari scuri, un insieme che conferiva una drammaticità di sicuro effetto. Infantino ed Anderson abbandonarono il personaggio poco prima che venisse terminato e lasciarono il compito della realizzazione a Lee Elias. *Adam Strange* apparve per l'ultima volta nel n. 102 di *Mistery in Space* uscito nel Settembre 1965. Il personaggio venne ripreso dalla National negli anni settanta senza tuttavia riuscire ad ottenere il successo riscontrato nella prima edizione.

J.B.

ADDISON
vedi Walker Mort

ADVENTURES OF PATSY, THE
vedi Patsy

AGACHADOS, LOS (Messico) Serie creata da Eduardo del Rio (Ríus) ed uscita per la prima volta il 14 Settembre 1968 con una periodicità quattordicinale. Gli *Agachados*, cioè quelli che stanno « piegati su se stessi », sono in pratica i messicani che appartengono alla parte più misera della nazione e che passano la tradizionale siesta chinati sui gradini delle chiese, ed è attraverso gli «Agachados» che l'autore intese far opera di politica sociale. Nei primi due numeri Ríus riprese i personaggi che aveva creato in una serie precedente, « *Los Supermachos* », ma successivamente preferì trattare un diverso tema in ciascun numero. Non ci sono quindi dei protagonisti, visto che è il popolo a vivere nelle sue pagine, ed i drammi che vengono presentati di vol-

« Los Agachados », Ríus © Ríus

«Pinoy Moreno», Dani Aguila © Filipino Reporter

ta in volta sono resi dall'autore con autentica veridicità. Così facendo, Rius narra la storia della sua terra, della colonizzazione dapprima spagnola e poi americana, delle sue tradizioni, dei suoi usi, dei suoi difetti ed anche delle sue virtù. Cristo, Lenin, le Olimpiadi, i problemi della casa e della sopravvivenza, la Coca Cola, i fumetti messicani, sono temi, questi, che vengono sviscerati ed espressi con un linguaggio dialettale che si discosta parecchio dal classico castigliano. L'impostazione grafica abbandona decisamente la linea convenzionale ed il supporto del colore è assai determinante ai fini della descrizione degli ambienti. Rius ha scritto anche un libro ispirato al suo lavoro, *La Iglesia de los Agachados* (La chiesa degli Agachados). I significati politici, sociali ed artistici di questa serie l'hanno messa al primo posto nel campo messicano del fumetto.

L.G.

AGENTE SEGRETO X 9
vedi Secret Agent X 9

AGENTI TUONO
vedi Thunder Agents

AGHARDI (Spagna) Serie creata da Eric Sio nel 1969 e pubblicata nella rivista spagnola *Mundo Joven.* I presupposti narrativi della striscia escono decisamente dalla convenzionalità: la storia narra delle spedizioni di un gruppo di scienziati guidati dalla professoressa antropologa Samantha Jordan e della sua assistente Martha, unite vicendevolmente da fattori emotivi di natura omosessuale. Del gruppo fanno parte anche Steve, un fotografo e Jo, professore umanista. Nel loro vagabondare speculativo, il gruppo raggiunge il Messico, la Bolivia, il Perù e la situazione raggiunge il suo apice nel Tibet. La storia viene continuamente infarcita di riferimenti alle leggende Maya e Inca, soprattutto a quella di Matreya, il dio del regno sotterraneo di Aghardi. In questo suo esperimento grafico in bianco e nero, Sio cuce una storia « fanta-realistica » che basa le sue fondamenta su quelle tracce che potrebbero essere state lasciate da esseri extraterrestri durante le loro spedizioni sulla terra. Caratteristica predominante è il mélange di avventure, di agganci dichiaratamente surreali e di un certo tipo di contesto socio-politico. I testi sono scritti da Sio stesso che si cimenta per la prima volta anche nella sceneggiatura. Innovazioni di tipo estetico (le due protagoniste sono ispirate a Veroushka e alla cantante Guillermina Motta) e divagazioni grafiche di un certo effetto sortiscono in un risultato assai pregevole, reso a volte di difficile comprensione per l'uso del lessico, chiaramente lontano dal dialogo tradizionale del fumetto. La serie appare regolarmente sul mensile italiano « *Linus* ».

L.G.

AGUILA, DANI (1928-) Disegnatore filippino nato il 24 Settembre 1928 nelle Filippine. Dopo un'infanzia ed una adolescenza vissute all'ombra della normalità, Aguila Dani si iscrisse all'Università delle Filippine e risale a quel tempo, nel 1949, la creazione della sua prima striscia. Nel 1952 conseguì il diploma di laurea in Belle Arti. Subito dopo diede vita alla sua seconda striscia, *Student Life* (Vita studentesca) che abbandonò per recarsi negli Stati Uniti per poter continuare e perfezionare gli studi. Nel 1965 frequentò i corsi di comunicazione di massa all'Università Syracuse di New York. Ritornò quindi nelle Filippine per militare nel Movimento per la Ricostruzione Rurale della sua terra e fu in quel periodo che creò una striscia intitolata *Kamagong* (così viene denominato, nella sua terra, un legno nero molto duro). Protagonista principale di questa striscia era un raro ippopotamo bianco e l'autore disse che il nome, per quanto ironico potesse apparire, in realtà voleva sottintendere una forza vitale in pieno atto. Negli anni tra il 1960 e il 1962 diede il via ad una serie intitolata *Barrio Breeze* e dal 1962 al 1965 si impegnò nella realizzazione di una striscia prodotta per l'Asian Newsweekly Examiner, *The Cock and the Bull* (Il gallo ed il toro), densa di spunti e di caricature politici che ottenne subito un largo consenso. Dopo aver fatto spola per parecchio tempo tra le Filippine e New York, Aguila Dani si trasferì definitivamente a Nashville, nel Tennessee, e qui la sua attività ebbe modo di diversificarsi e di allargarsi; ebbe infatti modo di occuparsi, quale direttore artistico, di una stazione televisiva disegnando nel contempo dei fumetti e delle illustrazioni per un periodico locale. Nel corso della sua carriera ha ricevuto parecchie attestazioni di merito ed i lavori che gli hanno fatto ottenere tali riconoscimenti sono stati raccolti in parecchie serie antologiche. È da poco tempo che realizza per il *Filipino Reporter*, settimanale americo-filippino, una nuova striscia intitolata *Pinoy Moreno*, in cui l'umorismo gioca gran parte e serve da spunto per estrapolare gli aspetti più piccanti e satirici della integrazione sia sociale che culturale. Nella sua terra d'origine Aguila è un uomo di punta nella « Society of Illustrators and Cartoonists » (Società degli illustratori e dei disegnatori di fumetti) ed ha curato un'antologia che comprende i nomi più importanti del fumetto filippino.

O.J.

AHERN, GENE (1895-1960) Disegnatore e soggettista americano nato nella zona a sud di Chicago nel 1895. Egli stesso, per via di questi natali, soleva definirsi un « sudista ». Sin da ragazzo dimostrò una forte predisposizione per il genere comico ed è a quei tempi che risale la sua grande decisione, quella appunto di diventare uno « scrittore di cose leggere ». Incontrò però, in seguito, il fumetto e, quando ne ebbe l'età, decise di sfruttare la sua vena indirizzandosi verso questo genere. Per tre anni frequentò l'Istituto Artistico di Chicago, affinando la sua istintiva tecnica dissacratoria che, tutto sommato, sarebbe emersa senza le migliorie prodottegli dagli studi, poiché Ahern, come Segar, Dorgan e molti altri, era un artista sui-generis, cioè quello che faceva riusciva ad accattivargli immediatamente la simpatia del lettore che non dava alcuna importanza al fatto grafico. Gli addetti ai lavori dell'epoca, cioè gli editori e i direttori dei vari sindacati si accorsero di lui e intorno al 1910 il NEA Syndicate gli affidò l'illustrazione della pagina sportiva dei quotidiani della Scripps-Howard la cui diffusione era piuttosto larga. Fu in quei tempi che l'autore elaborò idee e concetti per delle strisce come ad esempio per *Taking Her To The Ball Game* (Portandola alla partita di baseball), una serie molto divertente che risale al 1914 in cui l'autore disamina l'atteggiamento e le reazioni delle donne nei confronti delle partite di baseball. Più tardi appaiono *Fathead Fritz* e *Dream Drope* (vignette sportive) che poi Ahern riunirà con il titolo di *Squirrel Food* (Mangime per scoiattoli) dove prendono vita i due personaggi più duraturi: Ches e Val, ovvero *The Nut Brothers* (I fratelli pazzerelli). Il giovane disegnatore di fumetti trovò la cosiddetta « grande occasione » nel 1923 quando il NEA Syndicate cominciò a distribuire la sua nuova striscia giornaliera « *Our Boarding House* »(La nostra casa di legno), caratterizzata da un linguaggio sovente esilarante che catturò subito la simpatia del pubblico tanto che, poco dopo al protagonista, *Major Hoople* (Il Maggiore Hoople) venne dedicata una tavola domenicale. Nel 1936 Ahern era già famoso in tutto il territorio nazionale ed accettò di produrre per la King Features una elaborazione di *Our Boarding House*. Quel che ne risultò venne intitolato *Room and Board* (Vitto e alloggio) ed era incentrato sulla figura che rappresentava il simulacro di Hoople, Judge Puffle (Il giudice Puffle). La tavola domenicale di questa nuova produzione presentava anche una mezza pagina di *Squirrel Cage* (La gabbia di scoiattoli) dove appariva un nuovo personaggio ovvero il vagabondo, diventato famosissimo, dalla cui bocca usciva l'ancor più celebre frase: « Nov Schmoz ka pop? ». Il 17 Novembre 1960 Ahern morì e, con lui, la sua striscia.

B.B.

Gene Ahern, « *Room and Board* » © *King Feature Syndicate*

« *Airboy* », *Fred Kida* © *Hillman Periodicals*

AIRBOY (Stati Uniti) Personaggio creato nel Novembre 1942 da Charles Biro e apparso per la prima volta nel numero due di *AirFighters*, editato dalla Hillman. *Airboy* (il ragazzo dell'aria) presentava le avventure di Davy (Airboy) Nelson e del suo fantastico aereo « Birdie » e divenne in breve tempo il personaggio preferito dai ragazzi dell'epoca, secondo solo a *Blackhawk* edito dalla Quality Comics. Il personaggio principale, se così vogliamo chiamarlo, non era comunque il ragazzo-dell'aria bensì Birdie, il suo aereo, che era stato progettato e costruito da un monaco di nome Martier. Birdie aveva l'eccezionalità di una invenzione senza precedenti: due grandi ali grigie che battevano come quelle di un pipistrello, due mitragliatori calibro 50 le cui prestazioni erano invero fuori dal pensabile ed una serie immaginifica di controlli a distanza. Creato durante il conflitto mondiale, pregno quindi di uno spirito patriottico più che accentuato, Airboy si trovava ad affrontare più che altro orde di aerei controllati e pilotati dai nazi-fascisti. Non era infatti cosa insolita che Birdie riuscisse ad abbattere cinquanta o sessanta aerei nazisti o giapponesi nel corso di una singola battaglia aerea, e questo fu il colpo d'ingegno, la trovata per ottenere un larghissimo successo sul piano delle vendite. Il perché è presto spiegato: la fantasia sbrigliata dell'autore, la descrizione grafica di tali confronti non facevano che distrarre l'attenzione del pubblico dalla tragedia della guerra reale. Nel Dicembre del 1945 Airboy acquisì la sua propria testata. Il personaggio principale continuava ad essere l'aereo e passando nella mano di altri soggettisti, Birdie raggiunse ad un certo punto un li-

vello tale di esaltazione quasi lirica che disegnatori come Bernie Sachs, Carmine Infantino e Tony Di Preta quasi non avevano più occasioni di disegnare personaggi in carne ed ossa. Fu solo con Fred Kida che Airboy assurse al ruolo di personaggio, configurato nel suo costume bianco, rosso e blu e tale maturazione non l'ebbe solo a livello esteriore bensì anche intimo in quanto da ragazzo che praticamente giocava col suo aereo miracoloso divenne un vero e proprio soldato di ventura, non più sottomesso alla sofisticata tecnologia del suo aereo ma padrone con poteri autodecisionali. Kida disegnò la più parte delle storie nel periodo compreso tra il 1943 ed il 1946 e venne coralmente riconosciuto il miglior disegnatore del personaggio. Nel dopoguerra sia Airboy che Birdie incontrarono delle difficoltà poichè non vi erano più nemici da combattere e quindi volsero la loro attenzione al mondo del crimine comune, mondo col quale nè Birdie nè Airboy avevano molto da spartire e quindi la serie venne conclusa nel 1953 col n. 111 di *Airboy*.

J.B.

AIR HAWK AND THE FLYING DOCTORS (Australia) Serie creata, nella sola versione domenicale, da John Dixon e apparsa per la prima volta sul *Sydney Sun Herald* il 14 Giugno 1959. Il successo che lo accolse sin dalla sua prima apparizione costrinse praticamente gli editori a pubblicare anche la versione in striscia quotidiana che prese il via quattro anni dopo nel Maggio del 1963. *Air Hawk* (Il falco dell'aria) è il nome che viene conferito ad un servizio charter diretto da un ex-asso dell'aviazione bellica, un prestante giovanotto biondo di nome Jim Hawk. Oltre a questa attività, Jim ha dalla sua anche quella di collaborare con il Royal Flying Doctor Service (Servizio medico reale volante) offrendo le prestazioni delle sue unità di soccorso e di emergenza. Funzione precipua di questa unità è di soccorrere ogni base del servizio medico volante nell'evenienza di casi che richiedano una particolare emergenza. Accanto a Jim, quale personaggio comprimario, si muove il dottor Hal Mathews che è stato distaccato dal R.F.D.S. per associarsi all'Unità di Jim. Lo spunto romantico è fornito dalla presenza di Sorella Janet Grant, ex-infermiera della Australian Inland Mission, assistente ora a tempo pieno del dottor Mathews. L'autore ha avuto la furbizia di presentare il suo eroe con le caratteristiche archetipiche dell'australiano, alto, biondo, abbronzato, caro quindi alla tradizione popolare conferendogli però, in aggiunta, una cultura di tutto rilievo ed un tecnicismo che lo contrappongono al suo alter-ego leggendario. I soggetti sono densi di azione e, sotto questo aspetto, piuttosto ben confezionati, la drammaticità, derivata sia dai contenuti che dalle ambientazioni, sortisce sempre buoni effetti, l'unico neo è costituito da un atteggiamento fin troppo conservatore che rende il personaggio piuttosto superficiale, lontano e distaccato dai problemi reali. Pregevole è invece il tessuto ambientale che immette il lettore nei paesaggi tipici australiani e diventa documentario di vita aborigena, ottenendo risultati di rara autenticità. Subito dopo l'aggiunta della striscia quotidiana, il disegnatore Mike Tabrett prese ad occuparsi della versione domenicale sempre sotto la direzione di Dixon Nel Marzo 1970 questi venne sostituito da Hart Amos, la cui abilità soprattutto nel presentare particolari di ordine tecnico eguagliava quasi quella di Dixon. Air Hawk viene pubblicato praticamente in tutti gli stati australiani, in Nuova Zelanda, ad Hong Kong, in Sud-Africa, Irlanda, Spagna, Germania, Svezia ed Argentina. Negli Stati Uniti ha fatto la sua apparizione solamente sul *Menomonee Falls Gazette*, un periodico amatoriale a tiratura molto limitata.

In Italia è stato pubblicato nel 1968 sul mensile «*Eureka*», edito dalla Editoriale Corno ed in una serie di albi dei Fratelli Spada dove la serie prese il nome di *Air Falk*.

J.R.

« Air Hawk », John Dixon © The Herald and Weekly Times Ltd.

AIRSHIP MAN, THE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1902 dal disegnatore e soggettista C.W. Khales e pubblicato, in forma di mezza tavola domenicale, nel *Philadelphia North American* dal Marzo 1902 all'Ottobre 1903. Oltre ad essere una delle prime creazioni del suo autore, *The Airship Man* (L'uomo dell'aerostato) è anche uno dei primi e forse il primo tentativo di unire l'azione al fattore umoristico. Sandy Highflier, ovvero The Airship Man, era un giovane avventuriero che girava il mondo a bordo del suo dirigibile (fatto con una barca a motore appesa ad un pallone) con lo scopo di riparare i torti subiti dagli innocenti o di salvare ingenue damigelle dai pericoli cui andavano incontro. L'azione più che emozionante era divertente, soprattutto quando l'eroe si trovava in serie difficoltà per degli incidenti all'insegna della banalità: l'apparecchio che si impigliava nei fili del telegrafo oppure la giraffa che riusciva a disarcionare Sandy dal suo cavallo volante. Le sue imprese sortivano sempre in successi, sia che avesse a che fare con dei pirati o con dei cannibali e la buona riuscita era più che altro dovuta alla sua incredibile fortuna. L'autore prenderà alcuni degli spunti usati in questa serie per riproporli nell'altro suo più celebrato personaggio, *Hairbreadth Harry*. Sandy si merita comunque un posto di riguardo nella storia del fumetto per essere stato il primo eroe dell'aria in assoluto.

M.H.

AIRY ALF AND BOUNCING BILLY (Gran Bretagna) Serie creata nel 1897 da Tom Browne, il miglior disegnatore inglese dell'epoca, e apparsa la prima volta nella prima pagina del *The Big Budget*, numero uno, albo di 24 pagine messo in vendita ad un penny. La data d'uscita era il 19 Giugno 1897 ed era quella un'edizione speciale per festeggiare il giubileo della Regina Vittoria. *The Adventures and Misadventures of Airy Alf and Bouncing Bill* (Avventure e disavventure di Airy Alf e Bouncing Bill) narravano le imprese di questi due ragazzi, uno grasso e l'altro magro, richiamando così a livello grafico Weary Willie e Tired Tim, impegnati in una sequela di situazioni

« *The Airship Man* », *C. W. Kahles*

che inevitabilmente, alla fine di ogni avventura, li conduceva in prigione. I due andavano sempre in bicicletta, l'hobby più amato dall'autore che, particolare curioso, per tutto il tempo che disegnò le imprese di Alf e Bill continuò ad andare anch'egli in bicicletta. A differenza di Weary Willie e Tired Tim, appartenenti ad una classe sociale decisamente bassa, Alf e Bill si trovano qualche gradino più in su e nel corso delle loro storie si trovano a contatto con l'altra faccia della società vittoriana, una società che si riuniva intorno ai campi di cricket oppure alle regate e gare di cannottaggio, società in cui facevano spicco il Primo Ministro Joseph Chamberlain, Dan Leon ed altri personaggi di massimo riguardo con i quali i due avevano inevitabilmente dei contatti. Nel 1898 l'esecuzione grafica passò nelle mani di Ralph Hodgson che si firmava « Yorick ». Dapprima egli seguì lo stile di Browne poi, passando alla direzione artistica del *Big Budget*, sperimentò parecchi processi evolutivi arrivando persino ad aggiungere la « pipa » all'interno del disegno, allineandosi ai canoni espressi dal fumetto americano.
Airy Alf and Boucing Bill continuarono ad apparire sino al 1908, anno della loro soppressione. Nel 1975 molte delle loro avventure sono state ristampate nel *Victorian Comics.*

D.G.

« *Airy Alf and Bouncing Billy* », *Ralph Hodgson*

AKADŌ SUZUNOSUKE (Giappone) Personaggio creato nel 1954 da Eiichi Fukui e pubblicato per la prima volta nell'Agosto dello stesso anno sul mensile giapponese *Shō nen Gahō*. Il suo autore morì all'improvviso prima di poter mettere mano alla seconda storia e *Akadō* passò quindi nelle mani di Tsunayoshi Takeuchi che lo disegnò sino alla sua conclusione.
Akadō Suzunosuke è un giovane che vive ai tempi dei samurai e viene quindi allevato, secondo la tradizione giapponese, all'arte della scherma che gli viene insegnata in una piccola scuola del paese. Il ragazzo dimostra subito la sua promettente predisposizione per questa disciplina e diviene pupillo del famoso Chiba a Edo (l'antico nome di Tokyo). Gentile, onesto, generoso, Akadō (che prende tale soprannome da come viene definito, in giapponese, lo scudo rosso che porta con sè) lavora con tenacia ed alacrità e si conquista la simpatia e la stima dei suoi compagni e persino del suo rivale massimo, Rainoshin Tatsumaki, che sconfigge in un duello per poi diventarne amico. Akadō combatte contro i briganti e criminali ed esce sempre vittorioso sia per la sua intelligenza che per la sua indiscussa abilità. In Giappone il personaggio ha riscosso parecchio successo, tanto che ne sono state fatte delle trasposizioni radiofoniche, televisive ed in cartoni animati. Nel 1958 alla Concert Hall Hibiya di Tokio si è tenuto un festival « Akadō ». Nel Dicembre 1960 il personaggio venne concluso non appena cominciarono a manifestarsi segni di stanchezza da parte dei lettori.

H.K.

AKATSUKA, FUJIO (1935-) Disegnatore giapponese nato nel Settembre del 1935 in Cina da dove la madre, dopo la Guerra del Pacifico (2ª guerra mondiale) lo portò in Giappone. Qui iniziò e proseguì gli studi regolari diplomandosi alla scuola superiore ed impiegandosi presso un'industria chimica. Il lavoro di questo tipo gli era decisamente in odio e, nel tempo libero, Akatsuka si dilettava a disegnare delle strisce che regolarmente spediva in vi-

« *Akadō Suzunosuke* », Eiichi Fukui © *Shōnen Gahō*

sione a varie riviste con la speranza che venissero pubblicate. Nel 1955 creò la sua prima vera striscia, con continuità, *Arashio Koete*, la cui protagonista principale era una ragazza che raccolse ben pochi consensi. Per sopravvivere, e furono questi anni che l'autore in seguito definì i più miserabili della sua vita, lavorò come assistente di Mitsuteru Yokoyama dal Giugno del 1955 al Gennaio del 1958, anno in cui riuscì finalmente a vendere una sua striscia al mensile *Manga Ō*. La striscia si intitolava *Namachan*. Nel 1962 conseguì il suo primo successo a livello popolare con *Osomatsukun*, nello stesso anno creò una striscia che riscosse notevole successo, con protagonista una donna, *Himitsu no Akko chan* e da quel momento in avanti, Akatsuka portò alla luce un successo dopo l'altro: *Otasukekun* (striscia umoristica, 1963), *Shibire no Skatan* (sempre di genere umoristico, 1966), *Ijiwaru Ikka* (La famiglia dispettosa, 1966), *Tensai Bakabon*, forse la migliore nel genere umoristico (1967), *Moretsu Ataro* (sempre nel filone comico, 1967) e *Waru Waru World*, l'ultima sua creazione che risale al 1974. Il maggior merito ascrivibile all'autore è senza dubbio quello di aver saputo rinnovare la tradizione della striscia umoristica in un'epoca dominata dal fumetto avventuroso. Dopo Osamu Tezuka, Akatsuka si merita il secondo posto nel panorama del fumetto giapponese in quanto è stato quello che ha dato vita al maggior numero di personaggi e, sul piano umoristico, è senza dubbio il più grande autore tuttora operante nella sua patria. Molte delle sue creazioni, in particolar modo *Osamatsu-kun, Tensai Bakabon, Moretsu Ataro* e *Himitsu no Akkochan* hanno avuto una trasposizione in cartoni animati. Lo stile grafico dell'autore è semplice, immediato, essenziale ed i suoi personaggi hanno il merito di non essere dei super-eroi ma degli anti-eroi per antonomasia le cui vicende affondano le radici nel filone dell'assurdo.

H.K.

AKIM (Italia) Personaggio realizzato da Augusto Pedrazza e apparso per la prima volta il 10 Febbraio 1950 in un albo di 32 pagine (a striscia) della serie « Albo Gioiello » delle Edizioni Tommasina. *Akim* nacque sulla scia di una moda cui aveva dato il via *Tarzan*, molto più popolare sullo schermo che non nei fumetti, facendo nascere molti personaggi che ad esso si ispirarono. Akim, di tutti questi, fu forse quello che ottenne una diffusione maggiore. Nel primo episodio le origini dell'eroe vengono presentate sulla falsariga usata da Borroughs: Akim è figlio del console inglese di Calcutta. Durante il viaggio di ritorno in patria la nave affonda ed il padre muore. Akim e la madre sono i soli superstiti e approdano su una terra sconosciuta. La madre viene sbranata da una pantera che poi porta via il bambino ed in seguito viene attaccata da un gorilla. Il gorilla salva il bambino e... e la storia, in tutte le componenti, segue molto da vicina quella del Tarzan cinematografico con l'unica eccezione che Akim è legato a Rita, la ragazza bianca della quale si innamora perdutamente, da un contratto che non è quello matrimoniale. Anche per quanto riguarda la resa grafica, Akim non si distaccava da questa falsariga semplicistica e sortiva comunque in effetti di facile comunicabilità. Dopo più di mille storie Akim scomparve dal mercato italiano continuando però ad essere presente in quelli esteri. In Francia l'albo di Akim esce tutt'oggi con la sua propria testata, disegnato sempre da Augusto Pedrazza. Nel 1976 la Daim Press ha iniziato a pubblicare le storie francesi, tuttora inedite in Italia.

M.G.P.

« *Akim* », Augusto Pedrazza © *Daim Press*

« Alan Ford », Max Bunker e Paolo Piffarerio © Max Bunker

ALAN FORD (Italia) Serie creata nel 1968 da Max Bunker (pseudonimo di Luciano Secchi) e apparsa per la prima volta nel numero 1 dell'albo « *Alan Ford* » del Maggio 1969.
E' questo il fenomeno più rilevante che si è registrato nella produzione a fumetti italiana negli ultimi dieci anni, un fenomeno che ha prodotto dei notevoli cambiamenti nella struttura e soprattutto nei contenuti della narrazione. Per quanto riguarda la struttura, è questo il primo fumetto che presenti un gruppo in azione, i componenti del cast di questo gruppo T.N.T., tale è infatti la sua denominazione, sono sette, ognuno dei quali diviene comprimario con gli altri; in quanto a contenuti, l'autore ha dato il via alla satira e all'ironia, spesso condite con il grottesco e a volte con l'astratto, quali mezzi eccellenti per tradurre in un linguaggio d'immediata comprensione ed assimilazione le denunce nei confronti di una società ingiusta. Un fumetto, questo, che è uscito dai canoni del convenzionale e dello scontato per aprire una strada nuova che tuttavia nessuno è riuscito a seguire, poiché quei pochi che hanno tentato di intraprenderla sono caduti nella pedissequa imitazione creando delle disdicevoli brutte copie. Max Bunker approntò la prima sceneggiatura nel 1968 e la tenne nel cassetto per circa un anno lavorando nel contempo alla caratterizzazione sia esteriore che interiore di ogni singolo personaggio avvalendosi, per quanto riguardava il disegno, dell'operato di Magnus (Roberto Raviola).
Il primo numero non riscosse molto successo di pubblico, proprio per le particolarità che lo distaccavano da ciò che sino a quel momento era stato prodotto ma in seguito, numero per numero, si accattivò il consenso sempre maggiore dei lettori per trovare la definitiva consacrazione nel numero 11 in cui appare per la prima volta il Numero Uno il terribile vecchio, capo supremo del gruppo T.N.T. (sigla questa dell'esplosivo Tri-Nitro-Toluene). Gli elementi che fanno parte di questo manipolo di agenti segreti hanno ciascuno una struttura ed una personalità assolutamente contrastanti. Alan Ford è un grafico pubblicitario squattrinato che entra per equivoco nel gruppo. E' bello, alto, magro, biondo, vittima di una timidezza quasi patologica che lo rende insicuro e quando riesce a portare a termine qualche missione, deve il successo più ad un certo tipo di fortuna che lo segue che non ad una tempra coraggiosa, del resto assolutamente forzata, o a lucidità decisionali che non sono certo il suo forte. Bob Rock è la sua antitesi; piccolo, brutto, afflitto dalla presenza di un terrificante naso, fonte per lui, insieme alla bassa statura, di una serie inesauribile di complessi che lo costringono ad essere aggressivo ed iracondo, anche se il suo animo è buono. E' più che polemico nei confronti del Numero Uno, ovvero del capo supremo, che dai membri del suo gruppo e da coloro che in un modo o nell'altro sono legati a lui, si fa chiamare Sua Eccellenza. Questi è un vecchio paralitico, d'età assolutamente indefinibile, dispotico, prepotente, aggressivo, caustico, opportunista. La sua mente è più lucida che mai. Spesso ama raccontare episodi della storia passata, episodi riveduti e corretti secondo la sua personale interpretazione visto che, stando a quanto dice, lui è sempre stato presente. Celebre è ormai diventata la sua frase che pronuncia quando si trova a narrare gli incontri con gli uomini del tempo che fu « ... caro mio, io sono troppo vecchio ma... ». Braccio destro del Numero Uno è Cariatide, ovvero Gervasius De Statuis che al suo attivo, prima di entrare nel gruppo, ha un passato di scrivano comunale lento ma di bella calligrafia. E' pigro, apatico, sonnecchia avvolto nella sua grande sciarpa nella quale trova asilo la Squitty, una cavietta, alla quale è molto affezionato e che difende in continuazione dalle insidie di Cirano, il bracco italiano, che è entrato nel gruppo nel n. 18 (Un cane da un milione di dollari). Geremia Lettiga è un vecchietto ossuto, d'origine italiana, prima di

entrare nel cast faceva il venditore di limoni. La sua caratteristica principale è quella di essere afflitto da tutti i mali di questo mondo e la sua attività principale consiste nell'accudire al negozio di fiori, sede segreta del gruppo. Gli altri componenti sono Otto Grunf, emigrato tedesco che in Germania si chiamava Grunt, un vecchio ardito dedito al dovere che indossa sempre una camicia o una maglietta scura inneggianti ai motti del tempo che fu. E' un discreto inventore che, con pochi dollari e molta fantasia, riesce a mettere insieme i mezzi di locomozione più inimmaginabili ed armi di difesa che qualche volta sortiscono buoni effetti. Il Conte Oliver Oliver, apparso per la prima volta nel N. 2, è un titolato sangue blu inglese fuggito negli Stati Uniti poiché nella sua terra natale aveva dei conti in sospeso con la giustizia. Il Numero Uno riesce a tenerlo per così dire al guinzaglio poiché conosce i suoi trascorsi, come conosce, del resto, i trascorsi di parecchia gente tenendoli annotati su un suo libriccino che, alla bisogna, sfoglia davanti alle sue consapevoli vittime. Sede del gruppo è uno scalcinato negozietto che si trova nella parte sud della sesta strada di New York. Il Numero Uno ha un rifugio segreto, personalissimo, sotto la metropolitana. Parecchi sono i nemici che si sono confrontati col gruppo T.N.T. e ognuno ha delle caratteristiche che li evince dalla normalità. Da Margot, la spia che riesce a condir via il Numero Uno, a Baby Kate, la donna fantasma degli anni trenta, fatta ritornare sulla terra dal sortilegio di un mago pasticcione di nome Drake che, senza nemmeno sapere come, è riuscito a spezzare la barriera spazio-temporale, al professor Kroizer, dalla testa a forma di lampadina, al Grande Cesare, vecchio gangster una volta soprannominato lo « zar del crimine » che poi viene redento dal Numero Uno che gli affida la filiale di Los Angeles, ai tre fratelli di Bob Rock, Tim, Tom e Tumb, tre lestofanti che compiono misfatti a non finire e che rappresentano la spina nel fianco dell'onesto Bob. Il cattivo più popolare è senza dubbio Superciuk, uno spazzino che odia i poveri perché gli imbrattano le strade e che in seguito all'esplosione di una centrifuga piena di vino sofisticato, acquisisce dei super-poteri (la famosa « fiatata alcolica ») che usa per rubare ai poveri e dare ai ricchi. La sua prima apparizione si ha nel numero 26 (Agosto 1971) e, per la prima volta nella storia di questo fumetto, vengono dedicate tre storie di fila allo stesso nemico. Tra gli altri personaggi cosiddetti negativi, spiccano il Centurione, ovvero Peter Duls, un ricco e bel giovane che si innamora della Signorina Boia, la donna delle pulizie, che a sua volta lo respinge perché il suo ideale di uomo è Superciuk e chiunque sfidi la legge. Ed ecco che il probo si trasforma in delinquente per una questione di cuore. Ci sono poi Aseptik, un pazzoide sfrenato, con mire di potere, che con l'inquinamento vuole distruggere il mondo, Mister Tromb, Il Cospiratore, che è l'unico a « morire » in tutta la sequela di azioni del gruppo, la Dozzina del Pentagramma, Arsenico Lupon assai galante e molto ladron (una satira, ovvio, di Arsenio Lupin), il gruppo di Vampiri condotti dal farsesco Wurdalac, Icskappa ed il suo aiutante Sguattero, un duo nato dall'immaginifica inventiva di Max Bunker e molti altri ancora sono i fantastici personaggi che popolano questo particolarissimo mondo. Anche le comparse in Alan Ford hanno una loro precisa caratterizzazione tanto da divenire, quando appaiono con una certa costanza, dei personaggi comprimari. Si ricordano i due postini, Sigmund Mail e Pisistrate Nelson, sempre in lotta con i componenti del gruppo per riuscire a strappare un qualcosa di mancia; gli uomini dell'agenzia speciale « Ricerche minerarie e perdite di tempo », paravento questo ad un servizio di spionaggio del governo cui fanno capo l'agente Bert e il Generale War, quest'ultimo orbo di un occhio, guerrafondaio e mestatore di istinto. Un universo, come si può capire, denso di

« Alan Ford »,Max Bunker e Piffarerio © Max Bunker

situazioni che mettono in evidenza le assurdità e le incongruenze di una società divenuta consumistica e vessillifera di falsi miti e di ingiustizie sul piano umano, una società in cui questo gruppo vive credendo ancora nei valori della solidarietà che li unisce tra di loro nella speranza di un domani migliore. Magnus ha eseguito i disegni di Alan Ford, caratterizzando ciascuno col suo segno grottesco la cui forza sta nella grande comunicabilità con il lettore, sino al numero 75, avvalendosi sin dal numero 26 del passaggio a china di Giovanni Romanini e di Paolo Chiarini, inchiostratori che hanno continuato tale lavoro anche dal numero 76 in avanti, quando le matite sono state passate a Paolo Piffarerio.

Il personaggio è stato pubblicato, in versione a striscia, anche su La *Gazzetta di Parma* (1972), su *Il Giorno* (1974) e su *Il Corriere d'Informazione* (1976) ed ha al suo attivo parecchi premi e riconoscimenti derivatigli sia da referendum popolari che da giurie di critici, tra questi si ricordano il premio quale miglior personaggio dell'anno vinto nel 1971 a Genova alle « 3 giornate del fumetto » e il dattero d'oro nel 1973 al Salone dell'Umorismo di Bordighera quale miglior fumetto dell'anno. La Editoriale Corno, la casa editrice della testata « *Alan Ford* », ha editato un volume nella serie Comics Cartoons in cui sono raccolte le storie raccontate dal Numero Uno, intitolato *La storia rivisitata dal Numero Uno*. Alan Ford è stato inoltre il personaggio che ha raccolto maggior successo nella serie televisiva « Super Gulp, fumetti in TV » cui ha partecipato con una serie di avventure contro « Gommaflex, il bandito dalla faccia di gomma ».

M.G P.

« Alan Ford », Max Bunker e Magnus © Max Bunker

ALBERTARELLI, RINO (1908-1974) Disegnatore ed illustratore italiano nato a Cesena nel 1908. Da giovane fu costretto ad interrompere gli studi per le difficoltà economiche in cui versava la sua famiglia e si guadagnò la vita nel modo che oggi viene considerato molto poetico, facendo cioè un po' di tutto, dal garzone di bottega, al commesso, all'imbianchino, all'attore. Nel 1928 si trasferì a Milano e cominciò a mandare alcuni dei suoi disegni a diversi periodici riuscendo alfine a farsi pubblicare sul « *Balilla* » dove fece la conoscenza di Antonio Rubino. Dopo il servizio militare, iniziò a collaborare in maniera piuttosto continuativa con *Viaggi e Avventure* e con il *Cartoccino dei Piccoli* del quale, nel 1933, divenne direttore, Il 1936 fu la data in cui egli cominciò la sua vera e propria produzione a fumetti. Su *Argento vivo* pubblicò *I Pirati del Pacifico* e ne *L'Audace*, *Capitan Fortuna* e *Big Bill*. Nel 1937 passò a collaborare con la Mondadori e qui diede il suo meglio con le tavole che vennero pubblicate su *Paperino* e *Topolino*. Tra tutti questi personaggi, il più celebre è *Kit Carson* ma meritano di essere ricordati altri, come i giovani coloniali *Gino e Gianni*, *il Dottor Faust*, colorato ad acquarelli, *Mefistofele*, *Un Gentiluomo di Sedici Anni* ed una versione a fumetti di personaggi salgariani tra i quali spicca quella che narra le gesta del *Corsaro Nero*. Collaborò inoltre con diversi periodici satirici, quali *Bertoldo*, *Marc'Aurelio*, *Il Galantuomo*, *Fra Diavolo* e *Le Grandi Firme*. Nel 1942 venne chiamato alla guerra e, alla fine del conflitto, memore di quelli che erano stati i suoi inizi, tentò la strada della farsa teatrale scrivendone una, *Il Simulatore*, in collaborazione con Peppino De Filippo. Riprese anche il fumetto e sino al 1948 continuò a realizzare parecchie storie per il settimanale *Salgari*. In quello stesso anno cominciò a lavorare anche per la Francia, realizzando per l'editore Cino Del Duca delle storie d'amore a fumetti che vennero pubblicate sul settimanale *Nous Deux*. Abbandonò poi il fumetto per dedicarsi completamente ad illustrazioni per diverse riviste tra le quali *Historia*, *Successo*, *Settimo Giorno* e *Tempo*. Nel 1965 la casa editrice Dardo editò una serie dei suoi acquarelli. Alcune sue illustrazioni sono apparse anche sul mensile *Linus*. Nel 1973, dopo essersi documentato a fondo, realizzò per la Daim Press una serie chiamata *I protagonisti del West* con opere monografiche dedicate ai più noti eroi delle praterie quali Toro Seduto, il generale Custer, Billy The Kid, una serie questa da lui lasciata incompiuta in quanto la morte lo prese all'improvviso il 21 Settembre 1974 nella sua città d'adozione, Milano.

L.S.

Rino Albertarelli

ALCALA, ALFREDO P. (1925-) Disegnatore filippino nato il 23 Agosto 1925 a Talisay, Negros Occidentali (Filippine). Alcala abbandonò ben presto gli studi per seguire quello che fu sempre, sin dall'infanzia, il suo grande amore: il disegno. Cominciò questa sua attività dipingendo insegne di negozi. Un anno dopo entrò in una piccola azienda disegnando i progetti per candelieri, lampade da tavola e mobili da giardino. Gli venne persino affidato il progetto per il pulpito di una chiesa. Di sera passava il tempo a studiare *Prince Valiant* di Harold Foster e *Flash Gordon* di Alex Raymond. Il disegnatore che comunque ebbe su di lui miglior influenza fu Louis K. Fine (Lou Fine), l'autore di *Black Condor*, *Uncle Sam*, *The Dollman* etc. Il primo racconto a fumetti di Alcala apparve nel 1948 su *Bituin Komiks*, nel Novembre dello stesso anno cominciò a disegnare per la più importante casa editrice filippina di fumetti, la Ace Publications. Dapprima iniziò con due albi intitolati *Filippine Komiks* e *Tagalog Klassiks* e, dopo alcuni anni, diede il via a due nuove serie, *Espesial Komiks* e *Hiwaga Komiks*. Tutti avevano una periodicità quattordicinale e Alcala riuscì a portarli avanti da solo, senza l'aiuto nè di un inchiostratore nè di un calligrafo, per parecchio tempo. Gli argomenti di queste storie erano i più varii, dalla commedia alla farsa dei super-eroi, al melodramma. Un autore quindi molto versatile che non incontrò mai difficoltà ad adattarsi alle più diverse esigenze di copione. Ancora oggi è considerato uno dei disegnatori più veloci delle Filippine e forse del mondo: al suo attivo ha una sorta di record poiché è riuscito a lavorare 96 ore di seguito senza dormire. Man mano che gli anni passarono, Alcala continuò a studiare quelli che considerava i grandi illustratori americani e che rispondevano a nomi quali Howard Pyle, N.C. Wyeth, Dean Cornwell, Robert Fawcett e altri. L'inglese Frank Brangwyn fu quello che, a questo stadio, ebbe maggiore influenza su Alcala. Nel corso dei primi anni del '70, un editore statunitense si recò nelle Filippine alla ricerca di giovani ingegni locali. Alcala fu uno dei primi ad essere apprezzato e da allora lavora per due delle maggiori case editrici di fumetti degli Stati Uniti, la D.C. National e la Marvel.

M.A.

ALESSANDRI, FERRUCCIO (1935-) Disegnatore illustratore e grafico italiano nato il 22 Febbraio 1935 ad Ancona. Dopo aver conseguito il diploma di maturità classica, trovò un lavoro come grafico. Il suo contatto con l'editoria avvenne nel 1960 quando cominciò a realizzare le copertine della rivista di fantascienza *Galassia*. Nel 1964 sulle pagine di *Futuria*, un'altra rivista di genere fantascientifico, realizzò una serie a fumetti intitolata *Confessioni*, un antesignano del grafismo soliloquiale, modo espressivo che troverà poi nell'americano Feiffer il suo profeta. Nel 1966 iniziò a collaborare come grafico al mensile *Linus* e, sempre sotto questa veste, nel 1969 lavorò per *Il Giornalino* Nel 1972 divenne direttore editoriale della Williams curando la versione italiana della rivista *Mad*. Dal 1973 ha scelto la strada del libero professionismo, realizzando così copertine di libri per varie case editrici, copertine di *Gamma*, alcune di *Linus* e, dal 1976, tutte le copertine del mensile *Eureka* portano la sua firma. Il poliedrico Alessandri ha al suo attivo anche la realizzazione, sia grafica che narrativa, di parecchi racconti e di saggi sul mondo dei fumetti che sono stati pubblicati in varie riviste. Tra i suoi lavori più prestigiosi, la realizzazione della copertina della edizione italiana dell'Enciclopedia Mondiale del Fumetto. Dal numero 2 di *Eureka '77*, Alessandri ha iniziato a pubblicare con regolarità tre tavole di una serie intitolata *Commentario*. Tra le sue innumerevoli prestazioni nel campo dell'immagine, vi è anche una fervida attività quale scenografo.

L.S.

« *Alfredo* », *Moco* © *PIB*

ALFREDO (Danimarca) Personaggio danese creato agli inizi degli anni cinquanta da Jrgen Mogenson, per i disegni, e Cosper Cornelius per i testi. La striscia gode tutt'oggi un interesse di rilevanza internazionale poiché la sua precipuità pantomimica assurge ad un livello di linguaggio universale. Negli Stati Uniti il personaggio è stato presentato al pubblico con il nome di *Moco* (dal Los Angeles Times Syndicate), vale a dire eseguendo una contrazione dei cognomi dei suoi creatori. *Alfredo*, come già *Ferdinando* di H. Dahl Mikkelsen e *Adamson* di Oscar Jacobsson, consacrò la veridicità dell'antico proverbio che dice: « ... il silenzio (soprattutto quello della pantomima) è d'oro ». Ed ora una breve storia biografica dei due autori. Jrgen Mogenson aveva già iniziato la sua carriera di pittore e scultore e Cosper Cornelius quella di musicista jazz quando i due si unirono nel 1940 per dedicare il loro tempo a *Hudibras*, una rivista satirica fondata da Cornelius come forum, ovvero punto di arrivo e di partenza, di artisti « folli ». Il primo lavoro realizzato da Mogenson presentava un personaggio che si adattava molto bene all'idea concettuale della rivista: l'Artista Folle. Le sue disavventure venivano tradotte dall'artista in una magistrale forma pantomimica che dava alla realizzazione un chè di surrealistico: il personaggio ebbe molto consenso, sia da parte del pubblico che della critica ma Mogenson decise di porvi fine prima di correre il rischio di ritrovarsi senza idee. Anche in Alfredo si ritrovarono gli stessi spunti pantomimici e surrealistici che raggiunsero delle punte ancor più alte proprio per il fatto che i due facevano tre strisce ciascuno alla settimana senza consultarsi in quanto alla relativa sceneggiatura. Un fatto curioso e per qualche verso pressochè incredibile fu che i due non ricorsero mai alle stesse gags. Questo particolare tipo di collaborazione permise ad entrambi gli autori di dedicarsi ad altro: Mogenson ad esempio realizzò un'altra striscia, *Posten*, i cui protagonisti erano uno scrittore e la sua famiglia. Ma si venga ora a Alfredo: costui, nonostante sia danese, è un uomo dai baffi e i capelli neri, con una grossa testa tonda e, benché sia sposato ad una donna oltremodo possessiva, non ha mai smesso di dedicarsi ad avventurette extra-coniugali. Il surrealismo deriva dal fatto che Alfredo esplica molteplici lavori, e quel che è più determinante, riesce a vivere in differenti periodi e luoghi della storia. Insomma, Alfredo potrebbe essere uno chiunque di noi ed i suoi sogni sono quelli dell'« uomo della strada » e proprio qui sta tutto il suo successo.

W.F.

ALIX L'INTREPIDE (Belgio) Personaggio creato nell'Ottobre del 1948 da Jacques Martin per il settimanale *Tintin*. Alix è il figlio del capitano dei Galli Astorix ma, in seguito, viene adottato da un governatore romano, Honorus Galla, amico e fedele luogotenente di Giulio Cesare. La situazione crea dei problemi ad Alix che, per sovrappiù, si trova a dover confrontarsi con un acerrimo nemico, il greco Arbaces, un elemento ambizioso e furbo, alleato del nemico di Cesare, Pompeo. All'inizio delle sue vicissitudini Alix era un lupo solitario poi, nel 1949, incontrò il giovane egiziano Enak e tra i due nacque una profonda amicizia nonostante le varie incomprensioni e difficoltà che non lasciavano agio ad un futuro molto tranquillo. Sin dal 1948, ovvero sin dalla sua prima apparizione, Alix visse le sue avventure da un capo all'altro dell'Impero Romano, i suoi exploit lo portarono da Roma, alla Scozia, dall'Egitto alla Germania. Le sue lotte erano dirette contro le direttive del Senato Romano, contro i megalomani piani di conquista degli usurpatori Egiziani e Parti, contro i tentativi di ammutinamento che riscontrava persino tra le fila dei suoi mercenari galli. Jacques Martin è riuscito a tener vive le sue bagatelle per più di un quarto di secolo senza con questo compromettere la realtà storica o distorcere gli eventi o, ancora, annoiare il suo pubblico con una pedante pignoleria. Alix, infatti, è un personaggio che vanta, alle sue spalle, una profonda conoscenza dell'epoca, una conoscenza che alcuni definirebbero persino archeologica. Le sue avventure sono state ristampate in volumi editi sia dalle Editions du Lombard che dalle Editions Casterman.

M.H.

ALLEN DALE
vedi Saunders, Allen

ALLEY OOP (Stati Uniti) Personaggio crato da Vincent T. Hamlin e distribuito dalla Newspaper Enterprise Association (NEA), *Alley Oop* apparve per la prima volta il 7 Agosto 1933, come striscia quotidiana cui fece seguito, il 9 Settembre dell'anno successivo, anche la versione a tavola domenicale. Alley dapprima si presentò al pubblico come un cavernicolo, piuttosto incolto ed invincibile, seguendo così la tradizione iniziata da *Braccio di Ferro*, anche Alley, infatti, ha due poderosi avambracci ed una forza erculea. A cavallo del suo fedele dinosauro Dinny, egli diviene quasi un paladino del suo regno, quello di Moo, che sta andando a rotoli sotto il malgoverno ingenuo di re Guzzle che, a sua volta, è mal consigliato dal diabolico Foozy, il Gran Visir, e ingannato dalla moglie, la regina Umpateedle. I compiti di difesa di Alley non si limitano a sventare i piani eversivi di alcuni sudditi del regno ma si allargano a schermaglie contro i nemici esterni di Moo. Il suo senso del dovere, le sue capacità marziali trovano emulazione, sul piano ideale, solo nella devozione che egli prova per la sua innamorata, Oola, una brunetta alla quale dedica tutto il tempo che gli resta libero. Nel 1939 Hamlin, stanco di questa limitazione dovuta al tempo preistorico, introdusse due nuovi protagonisti, il Professor Wonmug, inventore della macchina del tempo ed il suo folle assistente Oscar Boom. Grazie a questo marchingegno i contenuti si ampliano e così Alley ed Oola si ritrovano a spaziare nel ventesimo secolo seguiti, poco dopo, dal fedele Dinny, dal ventesimo secolo marciano di nuovo a ritroso ed ecco che incontrano Cleopatra e poi, ancora, agiscono nel mezzo delle guerre crociate, oppure incrociano le spade con i pirati del 17° secolo o, ancora, vediamo Alley mentre salva i pionieri del west dagli assalti degli indiani. A volte l'eroe torna nella sua terra di Moo, dove il tempo si è fermato e ritrova i suoi compatrioti, irascibili e litigiosi come sempre e per di più del tutto indifferenti ai suoi andirivieni. Nel 1971 V.T. Hamlin decise di abbandonare il personaggio lasciandolo nelle mani del suo ex-assistente Dave Graue. Alley Oop mantiene da più di

quarant'anni il suo legame con i lettori che, pur mutando con il passare del tempo, continuano ad apprezzarne la validità sia grafica che narrativa. A questo proposito vi sono delle tavole domenicali comprese nel periodo tra il 1936 ed il 1940 in cui l'autore ha dato un valido esempio di innovazione nell'uso del colore ciò che, insieme alla completezza di tutte le componenti sia grafiche che contenutistiche, conferisce ad Alley Ooop il ruolo di personaggio primario nel campo del fumetto degli anni trenta. Nel 1960 Alley ha ispirato una canzone con lo stesso titolo. In Italia Alley Oop è stato pubblicato nel 1946 sul settimanale *Il Cow Boy* ove appariva con il nome di Bongo, nel 1965-66 è apparso in alcuni volumetti editi dalla Comic-Art ed il suo nome venne pseudo-tradotto in « Il cavernicolo Uup » ed infine è apparso con una continuità assai costante seppur non ininterrottamente sul mensile *Eureka* dal 1968 al 1973.

M.H

« Alley Oop », V. T. Hamlin © Nea Service

ALLY SLOPER (Gran Bretagna) Personaggio creato nel 1867 da Charles Henry Ross e apparso per la prima volta il 14 Agosto dello stesso anno sul settimanale *Judy*, rivista umoristica redatta sulla falsariga di *Punch*. Alexander Sloper F.O.M. (friend of Man, ovvero amico dell'uomo) fu il primo eroe, o meglio anti-eroe britannico ed in breve tempo il suo nome divenne il sinonimo dei tanti poveracci assillati dai debiti durante l'epoca vittoriana. La sua prima avventura « *Some of the Mysteries of Loan and Discount* » venne disegnata da Charles Henry Ross che non aveva certo predisposizioni di tipo grafico, era infatti un mediocre scrittore che ad un certo punto decise di dedicarsi ai giochi di parole umoristici. Una ragazza francese, Marie Duval, il cui vero nome era Emilie de Tessier anche se era conosciuta come la signora Henry Ross, aiutò dapprima l'autore con il passaggio a china e, quando il personaggio si impose all'attenzione del pubblico, se ne occupò in maniera definitiva.
Sin dall'inizio il protagonista fu Sloper, un uomo il cui unico scopo era riuscire a trovare un qualche sistema per diventare ricco in fretta, sistemi che, inevitabilmente, finivano in insuccessi. Lo stesso dicasi per il suo compagno di sventura Isaac Moses, altrimenti chiamato Ikey Mo. Sloper divenne in breve tempo il personaggio di punta di *Judy*, su cui appariva in modo continuativo ed apparve, in ristampa, sul primo volume a fumetti del mondo intitolato *Ally Sloper: A Moral Lesson* (Ally Sloper, una lezione morale) edito nel Novembre 1873.
Dopo di allora vennero dedicati al personaggio degli almanacchi annuali, il primo dei quali era intitolato *Ally Sloper's Comic Kalendar*, seguito, nell'arco compreso tra il 1874 ed il 1887 da altri tredici edizioni similari. Nel frattempo vennero editi *Ally Sloper's Summer Number* (1880-1884) e *Ally Sloper's Comic Crackers* (1883), il trionfo supremo del personaggio fu decretato il 3 Maggio 1884 quando uscì il primo numero del settimanale a fumetti *Ally Sloper's Half Holiday* che continuò ad apparire ininterrottamente sino al 30 Maggio 1914, la testata venne quindi modificata in *Ally Sloper* e, in tale veste, uscì dal 6 Giugno 1914 al 9 Settembre 1916; ci fu poi una interruzione ed il personaggio venne ripreso, con la testata *Ally Sloper's Half Holiday*, cioè con quella originaria, il 5 Novembre 1922 per durare sino al 14 Aprile 1923. Uscirono in seguito dei numeri unici nel 1948 e nel 1949. Vennero editi anche degli « special » annuali, *Ally Sloper's Christmas Holidays* (1884-1913) ed un settimanale, *Ally Sloper's Ha'porth* che ebbe però breve vita, dal 23 Gennaio al 21 Marzo 1899. L'autore non beneficiò molto del successo che incontrò il suo personaggio in quanto ne aveva ceduto tutti i diritti a Gilbert Daziell, ex-incisore ed in seguito editore. Ross divenne comunque il direttore di *Judy* e suo figlio, Charles Jr., scrisse i testi di Tootsie Sloper. Tootsie era un membro della Famiglia Sloper di Mildew Court creata per la *Half Holiday* da W.G. Baxter un giovane disegnatore che morì all'improvviso, alcolizzato. Ally venne proseguito da W.F. Thomas che ne mantenne lo stile e che continuò a realizzarlo sino al 1920. Sloper ebbe dalla sua anche il fatto di divenire, per la prima volta nella storia dell'immagine, un prodotto da usare nella forma del « merchandising », apparvero infatti la pipa Sloper, lo Sloper Club con un medaglione di bronzo che veniva dato ai soci, la Sloper China Bust e molte altre utilizzazioni commerciali. Gli vennero dedicate molte canzoni popolari ed apparve, come personaggio principale, in alcuni film, quando questo nuovo mezzo di comunicazione stava compiendo i primi passi.

D.G.

« Ally Sloper », Charles Ross e Marie Duval

ALMA GRANDE (Messico) Personaggio creato nel 1961 da Pedro Zapiain, per i testi e realizzata per la parte grafica da Jose Suarez Lozano.
Alma Grande (La Grande Anima) aveva come sottotitolo « El yaqui justiciero » (Il giustiziere Yaqui) e venne prodotto per la pubblicazione su un albo a periodicità set-

timanale. Come parecchi albi messicani congeneri, l'azione è molto serrata e procede del tutto noncurante di quanto possa avere un valore cronologico o storico.
Alma Grande, il personaggio principale, è un mezzo sangue Yaqui e Caucasico, allevato sin da piccolo nella selvaggia valle Yaqui, a Sonora, terreno della maggior parte delle sue avventure cui prendono parte il suo amico « lo svedese », l'inseparabile Culebra Prieta (« serpente nero ») e Marcelino. La sua fidanzata, la maestra Alice, dà spesso motivo di preoccupazione ad Alma Grande poiché è su di essa che i criminali incentrano la loro attenzione. I « cattivi » offrono un quadro particolare in cui la psicopatia della violenza svolge gran ruolo. Sono capeggiati da Count Cieza, il mortale nemico di Alma Grande, e dalla bella e sadica ninfomane Laura (realizzata graficamente sul modello dell'attrice Maria Felix) crudele quanto lo era suo padre, il colonnello Venegas. Il fascino epico aleggia costantemente sia nei testi, scritti da Zapiain e Rafael Arenas, che nei disegni realizzati, oltre che da Suarez, da Othon Luna, R.R. Zambrano, Angel Jose Mora e Ricardo Reyna. Il personaggio conobbe due trasposizioni cinematografiche, *Alma Grande el Yaqui Justiciero* (Alma Grande, il Giustiziere Yaqui - 1965) e *Alma Grande en el Desierto* (Alma Grande nel deserto - 1966).

L.G.

« Alma Grande », José Suarez Lozano © Novedades

ALPHONSE AND GASTON (Stati Uniti) Personaggi creati nei primi anni del 1900 da Fred Opper per le pagine domenicali dei quotidiani del gruppo Hearst. *Alphonse and Gaston*, questi due dandy francesi, apparvero per la prima volta nel 1902 sotto forma di mezze pagine umoristiche e autoconclusive; più tardi la narrazione divenne più ariosa e le tavole erano a continuazione.
I due, a cui si aggiunse, il 13 Luglio 1902, il loro amico parigino Leon, nel corso degli anni 1902 e 1903 girarono praticamente tutto il mondo. Ciò che li caratterizzava, oltre al loro modo elegantissimo di vestire, erano i loro modi affettati (...« prima tu, mio caro Alphonse! » « ma no, mio caro Gaston, figuriamoci! prima tu! ») non condivisi però dal loro amico Leon, modi affettati che spesso li facevano precipitare in situazioni davvero incresciose quando, soprattutto laddove vi era bisogno di tempestività, essi indugiavano nello scambio di gentilezze. Il contesto era quindi assai originale e negli Stati Uniti i due incontrarono parecchio successo che avrebbe potuto continuare per anni se lo spazio sui supplementi domenicali non fosse stato tanto limitato.
Il loro creatore, inoltre, era troppo teso alla creazione di altri personaggi dal 1904 in avanti (tra cui spiccarono *Happy Holligan* e *Maud*) per occuparsi molto dei tre dandy che scomparvero quindi per riapparire, di tanto in tanto, in altre creazioni di Opper nel corso degli anni venti e all'inizio dei trenta; riapparvero poi come personaggi pubblicitari negli anni '40. Essi vennero trascurati in modo inspiegabile dai produttori di film ma ai due venne dedicato un volume (*Alphonse and Gaston* - N.Y. American & Journal - 1905) e apparvero anche in vari albi dedicati specificatamente ad *Happy Holligan* ed a *Maud*. Nel gergo americano ebbero un ruolo specifico in quanto divennero appunto sinonimi delle buone maniere portate all'eccesso.

B.B.

« Alphonse and Gaston », F. B. Opper © International Feature Service

AMAZING MAN (Stati Uniti) Personaggio creato da Bill Everett nel 1939 ed apparso per la prima volta nel Settembre dello stesso anno nel numero 5 di *Amazing Man* edito dalla Centaur. Il personaggio, benché destinato ad una breve vita per la mancanza di una casa editrice efficiente alle spalle, diventò uno degli eroi a fumetti più famosi dei suoi tempi.
Amazing Man (L'uomo straordinario) alias A-Man, era in realtà John Aman e le sue origini risalgono a quando il Consiglio dei Sette tibetano, seguendo la tradizione, scelse un orfano che aveva una struttura fisica superba (il piccolo John Aman) che in seguito venne allevato da ciascuno dei sette savi che gli conferirono la sapienza necessaria per divenire degno di dominare il mondo. Aman rimase nel seno del consiglio sino all'età di 25 anni quando dovette superare una serie di difficili prove per poter acquisire, insieme ai suoi poteri, la libertà di agire. Tra i poteri che gli vennero conferiti, vi era anche quello di potersi trasformare in una nebbia verde.
Amazing Man tornò quindi in America per combattere il mondo del crimine e della corruzione. In una serie di episodi, senza dubbio tra i più interessanti apparsi mai nella storia del fumetto, A-man dovette sostenere una dura guerra psicologica con un membro del consiglio, La Grande Domanda, che lo bombardava costantemente con l'arma della telepatia, e Amazing Man fu l'unico personaggio a fumetti della sua epoca a portare sulla scena immagini di battaglie mentali. Nelle prime avventure, Amazing Man aveva rinunciato ad indossare i soliti costumi che caratterizzavano i super eroi ed aveva preferito una

semplice calzamaglia blu. Nell'Agosto del 1941 il personaggio cambiò leggermente d'aspetto e a lui si unì Tommy, ovvero Amazing Kid (il ragazzo stupefacente). Bill Everett curò la serie per i primi due anni e molti sono i critici che considerano il suo apporto ad Amazing Man superiore a quello dato a Sub-Mariner. Egli abbandonò il personaggio nel 1940 lasciandolo nelle mani di Paul Gustavson e San Glanzman. Amazing Man terminò nel Febbraio del 1942, al 27° numero dell'albo che portava il suo nome e, nel 1941, apparve in parecchi numeri di *Stars and Stripes*.

J.B.

« Amok » Antonio Canale © Canale

AMOK (Italia) Personaggio creato nel 1947 da Cesare Solini (che si firmò, nell'occasione, Phil Anderson) per i testi, e da Antonio Canale (Tony Chan, sempre per l'occasione) per i disegni, e apparso per la prima volta il 17 Ottobre dello stesso anno in un albo di grande formato che portava lo stesso suo titolo. *Amok* fu uno dei tanti personaggi mascherati che nell'immediato dopoguerra proliferarono sulla scia del successo dell'*Uomo Mascherato*, ma fra i tanti occupa una posizione di riguardo.
Amok nacque su commissione degli editori milanesi Agostino Della Casa e Gigi Casarotti, che intendevano chiaramente contrabbandarlo come prodotto d'oltreoceano ed il gigante mascherato venne inizialmente accolto con simpatia dal pubblico. Amok è un giovane giavanese che si trasforma in un terribile giustiziere a causa del rapimento della fidanzata Nichita, la figlia dei mandorli in fiore; fin dal primo numero, Amok, accompagnato dal fido ghepardo Kio, si lancia in mirabolanti avventure dense di azione immerso in una atmosfera costantemente cupa ben resa dall'ottima inchiostrazione di Canale. La lotta contro Mr. Kroll e contro lo Scorpione, i suoi acerrimi nemici condotta senza esclusione di colpi e con la partecipazione di altri personaggi quali il giornalista americano Bill Davidson e Edmea, l'avventuriera dalle mille sfaccettature psicologiche, si protrasse per 65 numeri dell'albo, suddivisi in due serie (la seconda di formato inferiore), che terminarono il 9 Aprile 1950. La conclusione delle avventure di Amok avvenne però sul *Superalbo mensile Sitting Bull*, in quattro puntate, fra il Maggio e l'Agosto 1950.
A causa di una lunga malattia di Canale, le ultime storie del personaggio vennero illustrate da Franco Donatelli, mentre i testi erano passati da Solini a Franco Baglioni. Ceduti i diritti del personaggio in Francia alla Sagédition, Gianluigi Bonelli, l'autore di *Tex*, scrisse due nuove storie di Amok che, disegnate nuovamente da Antonio Canale, vennero prodotte in albi a colori che furono più tardi stampati anche in Italia.
Amok, come molti altri personaggi della sua epoca, fu al centro di una campagna di stampa contro i fumetti, soprattutto verso i personaggi mascherati, che alcuni affermavano produrre emozioni negative nei lettori più piccoli; in effetti, a causa di ciò, molto spesso Amok veniva presentato senza la tradizionale mascherina nera.
Separatosi da Casarotti, negli anni '50, Della Casa tentò a più riprese di riproporre *Amok* in diversi formati e in edizioni spesso incomplete e mutilate, ma senza ottenere successo. Stessa sorte toccò a un tentativo di riedizione della Dardo, agli inizi del 1970; di questa serie uscirono solo sei numeri pressoché ignorati dal pubblico.
Nel 1975 la EGA, casa editrice specializzata in ristampe amatoriali ha riproposto la cronologia integrale del personaggio in edizione anastatica.

L.S.

ANDERSON, CARL THOMAS (1865-1948) Disegnatore norvegese nato il 14 Febbraio 1865 nel distretto norvegese di Madison, Wisconsin, da genitori immigrati. Dopo i primi anni di scuola a Janesville, Wisconsin, continuò gli studi a Beatrice, Nebraska, dove la famiglia si era trasferita e divenne apprendista falegname. Abbandonò quindi gli studi e cominciò a girare per il Middle West lavorando in parecchie segherie. A 25 anni era un esperto ebanista tanto da progettare il modello di una scrivania brevettata che viene fabbricata anche ai giorni nostri. Dopo aver letto un depliant pubblicitario su una scuola per corrispondenza che insegnava le regole base del disegno a fumetti, si trasferì a Philadelphia per iscriversi alla Pennsylvania Museum and School of Industrial Art. Per mantenersi agli studi, lavorava per il *Philadelphia Times*, disegnando figurini di moda che gli venivano pagati 12 dollari alla settimana. Verso la fine degli anni '90, Arthur Brisbane del *New York World* gli offrì di andare a Manhattan per lavorare alla pagina domenicale del quotidiano. Egli accettò e creò una striscia, che ebbe breve vita, *The Filipino and the Chick*, prima di essere assunto dal *Journal* di Hearst per realizzare la striscia intitolata *Raffles and Bunny* per l'inserto domenicale del *Journal*. Nel 1903 realizzò *Herr Spiegelberger, the Amateur Cracksman* per il McClure Syndicate. Tutti questi primi lavori non ebbero molta presa sul pubblico e Anderson decise di tornare al libero professionismo e così durante i primi decenni del 1900 produsse parecchi lavori per varie testate tra le quali *Judge, Life, Puck* e *Collier's*. Le sue entrate dipendevano strettamente dal successo o meno che ottenevano i suoi lavori ed Anderson fu dunque tra quelli che subirono gli effetti della « Depressione » e, nel 1932, decise di lasciare New York per ritornare a Madison per assistere il padre agonizzante, ,fermamente deciso a riprendere il lavoro di ebanista. Insegnò quindi l'arte del disegno e del fumetto in una scuola serale e, non dimentico di quella che era stata la sua prima passione, realizzò la striscia di un ragazzino, calvo, tipico testa d'uovo di nome *Henry* e ne mandò alcune tavole al *Saturday Evening Post* sollecitando l'interesse dell'editore che cominciò a pubblicare settimanalmente le avventure di questo ragazzino nell'ultima pagina della rivista. Il personaggio piaceva ai lettori e quindi ad Anderson venne richiesto di aumentarne la produzione e così, dal 1932 al 1934, *Henry* continuò ad apparire sul *Post* dove venne notato da W.R. Hearst che contattò Anderson, nella sua citta·

dina di Madison, offrendogli di realizzare la tavola domenicale e la versione quotidiana del suo personaggio. Anderson accettò e venne assunto dalla King Features. Il pubblico, che già aveva conosciuto *Henry* sulle pagine del *Post*, accolse con grande entusiasmo questa nuova versione e continuò ad apprezzarla per due decenni successivi. Nel 1942 Anderson si ritirò per motivi di salute e passò il lavoro nelle mani dei suoi due assistenti, Don Trachte e John Liney.
Il 4 Novembre 1948 l'autore morì a Madison ed il suo personaggio gli sopravvisse per qualche tempo realizzato da Trachte e Liney.

B.B.

Lyman Anderson, illustrazione

ANDERSON, LYMAN (1907-) Disegnatore ed illustratore americano nato il 4 Maggio 1907. Sin da piccolo rivelò una forte predisposizione per il disegno tanto che dopo le scuole inferiori si iscrisse al Chicago Art Institute dove si diplomò nel 1928. Andò quindi a New York e frequentò la Grand Central Art School per apprendere gli insegnamenti del grande illustratore che rispondeva al nome di Pruett Carter. Nel 1929 Anderson cominciò a sua volta la carriera di illustratore realizzando per diversi editori dei disegni per delle novelle dai contenuti più disparati, dalle storie western a quelle d'amore, dal genere poliziesco a quello fantascientifico; nel frattempo continuava gli studi. All'inizio del 1930 un editore, Major Malcom Wheeler-Nicholson, uscì con un albo a fumetti, *New Fun*, al quale Anderson collaborò per i primi due numeri abbandonando poi il suo impegno poco prima che la pubblicazione della rivista cessasse. Sheldon Stark, un socio del *New Fun*, nel 1934 propose ad Anderson di realizzare la parte grafica di una striscia che egli stava progettando per il King Feature Syndicate e che era incentrata sulle storie poliziesche di Edgar Wallace e da questa collaborazione nacque *Inspector Wade* (L'ispettore Wade) che cominciò ad apparire sui quotidiani verso la fine di quello stesso anno. Wade era la rappresentazione quintessenziale dell'ispettore di polizia, fumava la pipa, risolveva sempre i casi che gli venivano affidati ed il suo atteggiamento esteriore mostrava una calma quasi sofisticata, intaccabile com'era da qualsiasi avversità. Lo stile piuttosto popolare del disegno di Anderson ben si addiceva a questo tipo di storie. Il disegnatore continuò nel frattempo a studiare l'arte dell'illustrazione con maestri quali Harvey Dunn e Walter Biggs e verso i primi del 1939 decise di abbandonare la realizzazione di *Wade* lasciandola nelle mani di Neil O'Keefe, dedicandosi quasi esclusivamente ad illustrazioni artistiche e a lavori di tipo pubblicitario; nel tempo che gli restava libero insegnava alla Famous Artists School di Westport, Connecticut.
Attualmente Anderson si è ritirato dal lavoro e disegna solo saltuariamente, alcune sue illustrazioni sono recentemente apparse sul *Saturday Evening Post*, ritornato in vita dopo anni di silenzio.

R.M.

ANDERSON, MURPHY (1926-) Disegnatore americano nato nel 1926 ad Asheville, Nord Carolina. Appassionato sin dalla tenera età del mondo del fumetto — suoi ispiratori furono Will Eisner, Lou Fine e Alex Raymond — Murphy si iscrisse all'Art Students League che costituì l'unica istruzione specifica nel campo del disegno. Nel 1944 iniziò a lavorare per il Fiction House Group, occupandosi delle matite e delle chine di *Suicide Smith* (1944), *Sky Rangers* (1946) e *Star Pirate* (1944-1947); sempre per la Fiction realizzò il suo primo ed unico lavoro di sceneggiatore occupandosi dei testi di un personaggio secondario del gruppo, *Life on Other Worlds* (Vita su altri mondi). Quando Dick Calkins, nel 1947, smise di disegnare la striscia di *Buck Rogers*, Anderson ne prese il posto e, pur senza quelle caratteristiche di innovazione e creatività che avevano caratterizzato il suo predecessore, Anderson mostrò di possedere delle reali qualità. Il suo disegno, dal tratto fine e delicato, rese questa striscia, le cui avventure si svolgevano nel 25° secolo, una delle migliori produzioni dei suoi tempi. Nel 1949 Anderson abbandonò *Buck Rogers* per riprenderlo più tardi, nel 1958-1959. In questo decennio di sospensione, Anderson tornò agli albi a fumetti (1950) e collaborò con diverse case editrici, fra cui la Pines (1950-53 - fantascienza), la Marvel (1950 - orrore), St. John (1953 - terrore), la Ziff-Davis (1950-53 - fantascienza) ed infine la National per la quale cominciò a lavorare nel 1950 per dare il via ad una collaborazione che sarebbe continuata indefinita nel tempo. Alla National, Anderson si distinse soprattutto come inchiostratore, forse il migliore che abbia mai collaborato con essa. Agli inizi fece coppia fissa con l'allora matitista — e successivamente editore — Carmine Infantino nella realizzazione di due importanti personaggi, *Adam Strange* e *Batman*. Il primo, di carattere fantascientifico, trovò nei due un perfetto tandem tanto da divenire nel contesto della fantascienza il personaggio più popolare degli anni sessanta. Nel 1964 quando al direttore di *Adam Strange* venne affidato anche *Batman*, il gigante ormai in netto decadimento, questi lo affidò nuovamente a Infantino e Anderson. Insieme i due abbandonarono la linea lievemente grottesca di Kane e Robinson e realizzarono il miglior Batman che fosse mai dato a vedere. La loro versione divenne talmente popolare che una loro illustrazione venne usata per fare da copertina ad una antologia di *Batman* pubblicata dalla Crown. Nel 1966 Infantino venne promosso ad alte cariche dirigenziali ed Anderson inchiostrò le matite che Gil Kane eseguiva per *Green Lantern* (Lanterna Verde) e per *Atom* ed infine fece coppia fissa con un altro veterano della National, Curt Swan, per rilanciare un altro gigante claudicante della casa editrice, *Superman*. La loro versione, riveduta con tratti più puliti e corretta con i presupposti grafici dell'immediatezza, è forse la più popolare fra quelle realizzate dell'uomo di acciaio. Sempre per la National, Anderson ha all'attivo una notevole produzione di matite: tra il 1960 ed il 1964 ha disegnato *Atomic Knights* (I cavalieri atomici), una serie di successo prodotta sulla scia del filone del « dopo-bomba-atomico ». Dal 1963 al 1967 ha realizzato invece le matite di *Hawkman* (L'uomo falco), affidando le chine a Joe Kubert, disegnatore dal tratto molto stilizzato; in-

Oskar Andersson, « Mannen som gor vad som faller honom in »

sieme fecero di *Hawkman* uno degli albi a fumetti meglio disegnati degli anni '60. Anche il suo *Spectre* (Lo spettro), prodotto nel 1966, è un lavoro di tutto rispetto.

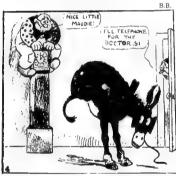
J.B.

ANDERSSON, OSKAR EMIL (1877-1906) Disegnatore svedese nato l'11 Gennaio 1877 a Stoccolma, Svezia. Crebbe a Ekero vicino alla capitale dove, dopo aver terminato gli studi, intraprese la stessa professione del padre che lavorava alla Zecca Reale; ma i suoi progetti erano ben altri, primo fra tutti quello di diventare progettista di mobili. La sua predisposizione per il disegno gli fece però mutare ancora una volta la strada da intraprendere. All'età di 20 anni cercò di vendere il suo primo personaggio a fumetti al *Söndags-Nisse*, un settimanale umoristico svedese dell'epoca. I direttori del giornale, intuendo subito le capacità del giovane disegnatore, lo assunsero come collaboratore fisso. Le sue iniziali, O.A., divennero il suo pseudonimo, ben conosciuto oggi come lo era a quei tempi.
O.A. lesse tutti i fumetti americani che gli capitavano per le mani: *Little Bears, The Yellow Kid, The Katzenjammer Kids* e nel 1902 creò per il *Söndags-Nisse* quello che ora è diventato il leggendario *Mannen som gör vad som faller honom in* (L'uomo che fa qualsiasi cosa gli venga in mente), una serie di cui, tra il 1902 ed il 1906, vennero pubblicati venti episodi. Il protagonista è un fautore del libero arbitrio che vive esternando la propria protesta, che diviene comune a tutti gli uomini, la protesta cioè dell'uomo la cui volontà, essenzialmente libera, si ribella contro i moralismi e la meccanicizzazione. Ad esempio, quando smette di piovere, lui getta via l'ombrello, quando intende fare un viaggio, prende dalla tasca una macchina ripiegata su se stessa, se stringe la mano ad una persona che non gli piace, si taglia le dita, oppure sta nei pressi del luogo dove sta per esplodere la dinamite mentre tutti gli altri stanno ad una distanza di sicurezza. L'ultimo degli episodi raccontati è uno dei pochi nei quali O.A. usò la pipa. Oltre a questo personaggio, O.A. realizzò anche *Urhunden*, ovvero la storia di un cane preistorico che, insieme al suo padrone, altrettanto preistorico, si muovevano nella civiltà contemporanea, ed una serie di vignette sempre per il *Söndags-Nisse*. Andersson si cimentò anche nell'illustrazione per libri dimostrando ancora una volta, con l'uso che faceva sia delle matite che delle chine, di essere padrone della prospettiva; in quanto ai contenuti, mostrò la sua predilezione per la satira, l'ironia, per una sorta di umorismo nero legato ad una volontà di pacata autodistruzione. La vita di O.A. terminò con un suicidio, il 28 Novembre 1906. Secondo i suoi desideri, sulla tomba fu scritto « Har vilar sig O.A. » (Qui giace O.A.).

W.F.

AND HER NAME WAS MAUD (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1926 da Fred Opper e apparso per la prima volta, il 23 Maggio dello stesso anno, nella tavola domenicale che Opper dedicava al suo *Happy Hooligan*, in tale pagina la mula Maud faceva la sua apparizione in due strisce di circa quattro vignette ciascuna. *Maud the Mule* era comunque già apparsa in molti degli episodi nelle pagine domenicali di Opper e questo sin dagli inizi del 1900, e la sua presenza, che aveva una cadenza di circa dodici volte all'anno, si alternava con quella di altri personaggi, quali *Alphonse and Gaston* e *Happy Hooligan*, il personaggio, quest'ultimo, più famoso di Fred Opper.
And her name was Maud (E si chiamò Maud) presentava le avventure della mula Maud che viveva nella fattoria di un vecchio guardiano di letame, Si, che andava in giro con in testa un cappellaccio nero e con le pezze nei gomiti, e di sua moglie Mirandy, che portava i capelli a crocchia e che ap-

parve per la prima volta nella pagina a fumetti del *Sunday* del 24 Luglio 1904 (Si, invece, era già apparso come Uncle Si (zio Si) in alcuni lavori di Opper risalenti a prima del 1900). La caratteristica principale di Maud era la sua predilezione per scalciare chiunque le capitasse sotto tiro, da Si stesso o la sua macchina nuova fiammante, provocando così il disappunto del padrone, ai visitatori indesiderati provocandone, di contro, la soddisfazione.
La forza grafica ed umoristica stava proprio nella reiterazione delle situazioni che, pur essendo praticamente quasi sempre uguali, sortivano l'effetto di produrre ilarità nel pubblico tanto che Maud divenne per i successivi trent'anni, un personaggio di punta graditissimo ad un pubblico già allora molto attento. Nel 1910 Maud venne abbandonata da Opper che voleva dedicarsi ad altri personaggi che avevano una periodicità settimanale, ma ritornò in vita nel Maggio 1926, sempre nella versione domenicale per continuare ad apparire sino al 14 Agosto 1932 quando Opper ne interruppe la produzione, avendo deciso di ridurre la sua attività.
A questo personaggio, prima del 1910, vennero dedicate delle antologie intitolate *Maud, Maud the Morthful Mule* e *Maud the Matchless.* In Italia Maud è apparso nel 1908 sul *Corriere dei Piccoli* col nome di Checca e nel 1932 su *Jumbo* col nome di Peppa. Nel 1965 l'editore Garzanti ha edito un volume intitolato *Fortunello, la Checca ed i suoi amici.*

B.B.

« *And Her Name Was Maud* » *F. B. Opper © King Features Syndicate*

ANDRAX (Germania) Personaggio creato nel 1973 dal disegnatore spagnolo Jorge Bernet e dal soggettista Miguel Cusso che lo realizzarono per gli albi della Kauka, una casa editrice tedesca. Il personaggio apparve per la prima volta nel n. 27/1973 di *Primo* e può essere considerato il miglior fumetto d'avventura edito in Germania.
Andrax è una specie di moderno Rip Van Winkle. Nel 1976, durante le Olimpiadi di Montreal, egli è noto come Michael Rush, campione supremo di decathlon. Il professor Magor, un tipo bizzarro, considerato da tutti un po' pazzo che vive su una poltrona a rotelle, lo ritiene l'esemplare perfetto per un esperimento che intende fare e lo fa rapire. A Rush viene quindi iniettato un siero che lo terrà in animazione sospesa per duemila anni, e al risveglio sarà Andrax che si troverà a vivere in una società perfetta. Contrariamente alla aspettativa, Andrax si risveglia invece in un desolato pianeta, la Terra, ritornato ai tempi barbarici, presumibilmente dopo un olocausto nucleare. Ed in questo contesto, Andrax si trova a combattere contro i nemici più imprevedibili nella cui configurazione sono determinanti gli spunti fantascientifici. H.G. Wells, Isaac Asimov, Theodore Sturgeon e Richard Matheson sono senza dubbio autori che hanno influenzato, per gli spunti narrativi, la realizzazione di Andrax che, sia dal punto grafico che concettuale, è divenuto un personaggio di punta nella editoria tedesca. Il segno di Bernet è molto fluente, padrone dell'anatomia e del dosaggio dei chiari e scuri, in certi momenti si scorge, per quanto riguarda proprio Andrax, una certa influenza di Frank Robbins ma per il resto lo stile del disegnatore ha una sua ben designata personalità. Andrax è apparso su *Primo* ed anche negli albi della *Action Comic*, della *Super Action* e nel 1975 è diventato uno dei personaggi fissi che si alternano nella *Action Comic*, albo che ha preso il posto di *Primo* dopo che questi, nel 1974, è stato chiuso. In Italia è apparso in uno special edito dalla Dardo nel 1974.

W.F.

ANDREASSON, RUNE (1925-) Disegnatore e soggettista danese nato l'11 Agosto 1925 a Lindome, vive ora a Göteborg-Viken. Dopo essersi diplomato alle scuole superiori, Andreasson frequentò la scuola di recitazione di Göteborg ma, dopo aver fatto qualche breve apparizione sia in teatro che in cinema, cominciò a lavorare soprattutto nel campo dei fumetti. Il disegno, come dicono le sue biografie, gli era un fatto quasi istintuale e infatti, al tempo del liceo, risale la sua prima striscia, *Brum* che è stata pubblicata nel Gennaio 1944 sul settimanale *Allers.* Il suo personaggio più noto, *Lille Rickard och hans katt* (Il piccolo Richard ed il suo gatto) apparve per la prima volta il 23 Dicembre 1951 sul quotidiano del pomeriggio di Stoccolma, *Aftonbladet* ed è stato venduto anche in altri paesi europei. Come tutti gli altri suoi personaggi, anche questo è diretto soprattutto ad un pubblico di bambini per i quali creò successivamente *Bamse*, ovvero le vicende di un orsacchiotto e *Pellefant* ovvero le avventure di un elefantino blu. Nel 1973 Bamse venne presentato alla televisione ottenendo un grande successo tanto che da allora divenne talmente popolare da essere realizzato oltre che nei film per la televisione, in albi da colorare ed in altri sfruttamenti di tipo commerciale.
Pellefant cominciò ad apparire in un suo albo mensile nel 1965: è un elefantino dalla pelle blu che vive, inseparabile amico, con un piccolo topolino arancione. I due si muovono in un mondo di giocattoli animati ed hanno il loro da fare per contrastare le azioni di uno spiritello maligno che non sopporta la bontà di Pellefant. Tutti i lavori di Andreasson risentono di una certa influenza di Walt Disney e di Charlie Chaplin e si distinguono per lo stile semplice e lineare che permette un perfetto dosaggio del colore. Andreasson oltre ad occuparsi di fumetti, collabora anche alla televisione svedese

W.F.

ANDRIOLA, ALFRED (1912-) Disegnatore americano nato nel 1912 a New York City. Dopo aver frequentato le scuole superiori ed essersi laureato alla Columbia University of Journalism, iniziò a lavorare nello studio di Noel Sickels e di Milton Caniff in qualità di collaboratore e non, come spesso è stato detto, come assistente. Nell'Ottobre del 1938, aiutato da Caniff e Sickles sia nel disegno che nella storia, Andriola diede vita alla sua prima striscia, *Charlie Chan*, ispirata dal famoso detective di Earl Derr Biggers e prodotta per il McNaught Syndicate. Nel Marzo 1942 il personaggio venne eliminato per essere sostituito da *Dan Dunn* la cui realizzazione, sempre ad opera di Andriola, proseguì per un anno. Nel 1943

Alfred creò *Kerry Drake*, sempre di genere poliziesco, distribuito dal Publishers Syndicate. Con lo pseudonimo di Alfred James realizzò nel 1957, in collaborazione con Mel Casson per la parte grafica, *It's Me Dilly*, una striscia che ebbe vita molto breve, incentrata sulle avventure di una ragazza.
Attualmente Andriola, che viene riconosciuto senza dubbio uno tra i migliori professionisti della striscia che abbiano mai seguito lo stile di Caniff, ha limitato molto la sua produzione. L'unico suo personaggio ancora vivo è *Kerry Drake* di cui però si occupa molto poco avendolo passato nelle mani dei suoi assistenti.

M.H.

Alfred Andriola

ANDY CAPP (Gran Bretagna) Personaggio creato nel 1957 dall'inglese Reginald Smythe ed apparso per la prima volta il 5 Agosto dello stesso anno nella edizione del nord, che usciva proprio di quei tempi, del *Daily Mirror*. Era una vignetta singola, firmata Smythe, in cui si vedeva un piccolo essere dall'aria un po' avvinazzata, che calzava in testa un berretto decisamente troppo grande per lui e che veniva gettato malamente fuori dal bar Boilermaker's Arms. Meno di un anno dopo, il 14 Aprile 1958, Andy era riuscito a fare già parecchia strada in quanto approdava con grande consenso nell'edizione nazionale del *Daily Mirror* per apparire in seguito, l'8 Maggio 1960, anche sul *Sunday Pictorial*. Questo piccolo uomo del nord, con quel suo cappello sempre troppo grande, con la sigaretta che gli pendeva eternamente dalle labbra, circondato dalla povera Flo, la moglie più che mai vittima, dall'amico Chalkie, compagno di avventure e disavventure, dalla fila di donnine più o meno allegre che incontrava al bar o alle corse dei cani, raccolse i consensi non solo nell'ambito strettamente nazionale ma praticamente in tutto il mondo. In Russia venne pubblicato sulla *Izvestia*, in Svezia gli dedicarono una serie di albi mensili intitolati *Tuffa Viktor*, in Italia viene ininterrottamente pubblicato dal Novembre 1967 dal mensile *Eureka* e, sempre in Italia, appare ogni settimana sul periodico *La Settimana Enigmistica* sotto la dicitura « Le avventure di Carlo ed Alice ». Negli Stati Uniti, paese dove praticamente nessuna striscia europea è riuscita ad imporsi, *Andy Capp* è entrato dalla porta principale riscuotendo un consenso unanime tanto che, oltre alla striscia quotidiana, Smythe realizza anche la versione domenicale a colori. Attualmente *Andy Capp* viene pubblicato in 34 paesi, tradotto in ben 13 lingue e queste notizie, da sole, danno l'immagine dell'autorevole presenza di questo personaggio. All'inizio, Andy Capp apparve nel formato poco più esteso di quello di una semplice vignetta ed in seguito l'autore gli diede una dimensione più allargata, realizzandolo sia in striscia che in vignette a quattro quadri. Nella sua patria d'origine venne dato il via ad una serie di ristampe tra le quali *Cream of Andy Capp* (Il meglio di Andy Capp - 1965), così ad esso è stata intitolata una collana di pocket che dal 1958 al 1974 ha presentato ben 32 titoli compresa una serie di ristampe, *Laugh again with Andy Capp* (Ridiamo ancora con Andy Capp - 1968). L'Italia è senza dubbio il paese che a questo personaggio ha consacrato il maggior successo per mezzo della Editoriale Corno che, oltre a pubblicarlo sul mensile *Eureka*, ha dedicato pressoché esclusivamente a lui una collana, nella serie *Comics Box* e *Comics Box de Luxe* che comprende dal 1969 ad oggi circa una cinquantina di titoli ed inoltre ha realizzato i sette libri cartonati tra i quali i più pregevoli, sia per il formato che per i contenuti, sono *Il Grande Andy Capp* (1974) e *Il diario inedito di Andy Capp, a colori e non* (1976). Nel 1976 sempre la Editoriale Corno ha edito un volume-saggio sul personaggio intitolato *« Il vangelo secondo Andy Capp »*.
Il 28 Maggio 1960 è apparso per la prima volta un « figlio » di Andy Capp che viene da allora regolarmente pubblicato nella serie per bambini *Buster*.

D.G.

« Andy Capp », Reg Smythe © Syndication International

ANGEL, THE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1939 da Paul Gustavson e apparso per la prima volta nel Novembre dello stesso anno nel numero uno di *Marvel Comics* edito dalla Timely. Insieme a questo personaggio, nello stesso numero, ne apparvero di altri, quali *Human Torch* (la Torcia Umana) e *Sub-Mariner* che attirarono maggior attenzione di quanto non ne avesse sollecitata *Angel.* Questi aveva delle doti peculiari che lo rendevano unico sotto più di un aspetto: innanzitutto ostentava un paio di baffi invero incredibili, non aveva dalla sua alcun particolare potere o super-potere tranne la possibilità, quando usciva vittorioso di scena, di proiettare l'ombra di un angelo; in più, a differenza di molti altri suoi contemporanei, non possedeva una identità segreta, era conosciuto semplicemente come Angel. Anch'egli, ovvio, indossava un costume da super-eroe, blu e giallo con una grande aquila che spiccava sul petto. Il perché, probabilmente, del suo scarso successo iniziale si poté addebitare al fatto che Angel fu prima di tutto un plagio del Santo, il personaggio creato da Leslie Charteris così come la sua prima storia, ripeteva passo passo quanto raccontato nel *The Saint in New York* (Il Santo a New York). In seguito The Angel divenne il protagonista di avventure insolite che lo collocarono fra i primi eroi che saggiavano il terreno del sovrannaturale: egli, sia nella sua uniforme da super-eroe che in abiti borghesi, si trovava ad affrontare e sconfiggere strane ed arcane forze del male usando, quale arma, solo le sue incredibili capacità psichiche. Dalle sue avventure usciva sempre vittorioso e, come ormai era divenuto un suo moto caratteristico, abbandonava sempre la scena proiettando la suggestiva ombra di un angelo. Fu questo particolare, oltre ai contenuti delle storie, a renderlo un personaggio assolutamente atipico, lontano dai canoni convenzionali che seguivano invece la Torcia Umana e Sub-Mariner. Per quanto riguarda la realizzazione grafica, Gustavson fece muovere il suo Angel all'insegna della serratezza e dell'immediatezza comunicativa. Il suo stile era deciso, quasi spoglio, non avendo mai voluto avvalersi di inutili elementi di contorno. Gustavson portò avanti la realizzazione del personaggio sino al 1942 ma, nel frattempo, altri disegnatori entrarono nel ciclo produttivo tra i quali George Mandel (1941), Al Avison (1941), Simon e Kirby (1940) e Carmine Infantino (1945-1946). The Angel venne pubblicato nei primi 79 numeri di *Marvel Mistery* (già Marvel Comics), vale a dire sino al Dicembre del 1946 e, contemporaneamente, nei primi 21 numeri di *Sub-Mariner* (dalla primavera del 1941 sino all'autunno del 1946).

J.B.

ANGLO, MICK (1916-) Soggettista, disegnatore ed editore inglese, nato il 19 Giugno 1916 a Bow, Londra. Maurice Anglo, questo è infatti il suo vero nome, dopo aver frequentato la Central Foundation School, studiò disegno alla John Cass Art School di Londra. Nel 1936 cominciò a lavorare nel campo della grafica eseguendo degli schizzi di moda, dei bozzetti ed altri disegni congeneri e, sino al 1939, lavorò costantemente come collaboratore esterno nel campo della pubblicità. In quello stesso anno venne richiamato nell'esercito e fu in quest'ambito che vennero pubblicati i suoi primi disegni sia sul *Seac* (1942), ovvero il giornale ufficiale dell'esercito del Comando del Sud-Est Asiatico che sui giornali di Singapore (1945). Quando venne congedato, conscio di aver perso ben sette anni di studio, abbandonò il campo della pubblicità per dedicarsi alla realizzazione di personaggi a fumetti.
Creò così *Johnny Dekker*, ovvero la storia di un investigatore privato alla cui creazione concorsero le influenze che su di lui venivano esercitate da Runyon. In seguito realizzò la copertina di *The Siamese Cat* (il gatto siamese) e l'editore, Martin & Reid, gli suggerì di provare a creare qualche personaggio a fumetti che andasse bene per il pubblico infantile. Dopo qualche tavola firmata Mick, gli venne affidata la realizzazione di un intero albo, *The Happy Yank* (1948) appartenente al genere suddetto, genere che ben presto abbandonò per dedicarsi ai super-eroi, in ciò spinto dal suo amore per la scuola del fumetto americano e dalla sua netta predisposizione per le storie poliziesche. Dopo aver passato un breve periodo in una piccola agenzia di disegnatori a fumetti diretta da Eric Souster e Jack Potter, Anglo divenne direttore della sezione periodici a fumetti della Paget Publications. A *Premier* e *Comic Wonder*, i settimanali già editi da questa casa, egli aggiunse *Wonderman* che presentava le avventure di *Captain Justice* (Capitan Giustizia), personaggio creato sulla falsariga di Superman che apparve in 24 albi tra il 1948 ed il 1951. Nel 1949 la Martin & Reid decise di ampliare il settore dei fumetti ed a Anglo venne affidato il compito di curare questa linea editoriale e fu così che egli aprì uno studio in Gower Street e ben presto il marchio dei « Gower Studios » cominciò ad apparire in una lunga serie di fumetti indipendenti, realizzati per diverse case editrici tra le quali la Barrett Publishing (con *The Sheriff, Bumper Comic*) e Timpo Toys (*Pionner Western).* Quando la Paget chiuse i battenti, egli acquisì dei nuovi clienti in L. Miller & Son che, a loro volta si scissero quando Arnold Miller lasciò il padre per fondare la *Arnold Book Company* (ABC Comics). Per quest'ultima Anglo realizzò il mensile *Ace Malloy* (1951) ed il settimanale *Space Comics* (1953) nelle cui pagine appariva Captain Valiant, personaggio che ottenne un discreto successo tanto che venne utilizzato in una serie di prodotti commerciali. Sempre per Miller, Anglo prese i diritti di molti titoli realizzati in America facendo continuare molte di queste serie, con l'apporto di disegnatori inglesi e spagnoli, serie come *Jim Bowie, Annie Oakley, Davy Crockett* etc. Quando Miller, che era anche l'agente inglese della Fawcett Publications, fu costretto a chiudere il settimanale *Captain Marvel Adventures,* Anglo sostituì la testata con *Marvelman* che in breve tempo si conquistò il primo posto tra i super-eroi inglesi. *Young Marvelman* sostituì *Captain Marvel Junior e Marvelman Family* prese il posto de *The Marvel Family.* Questi furono senz'altro i personaggi che, sotto la guida e la direzione di Anglo, ebbero poi successo nel periodo compreso tra il 1954 ed il 1963. Successivamente, sotto il marchio Anglo Comics ha editato una serie di personaggi, in gran parte versioni rivedute e corrette di precedenti eroi realizzati da Miller: *Gunhawks, Battle, Captain Miracle* e *T.V. Heroes* (1960-61). Nel 1967-68 ha diretto il suo miglior settimanale, *TV Tornado*, edito da City Magazines, la cui pubblicazione continuò per 88 numeri. Ultimamente è stato il direttore del periodico *Look & Cook,* ha curato una serie di libri di ricette, ed ha lavorato insieme al commediografo Tommy Cooper. Nel campo dei fumetti, attualmente, dirige molte serie di guerra basate su materiale spagnolo ed edite dalla Picture Library.

D.G.

ANGOLETTA, BRUNO (1889-1954) Disegnatore italiano nato nel 1889 a Belluno. Sin da piccolo dimostrò una netta predisposizione per il disegno e, in questo campo, cominciò la sua carriera non ancora ventenne pubblicando delle vignette satiriche di spirito dannunziano sul celebre *Asino* e collaborando a *Pasquino* e a *Tribuna Illustrata.* Nel 1921, spinto dalla sua passione per l'arte della scenografia, mise in scena *Giulietta e Romeo* per la compagnia di Dario Niccodemi ed in seguito, fedele al suo istinto di disegnatore, illustrò i volumi della collana *La Lampada* stampati ad Ostiglia dal giovane Arnoldo Mondadori e, nello stesso tempo, realizzò molte copertine del

Giornalino e della *Domenica* diretta da Vampa. Nel 1928 passò al *Corriere dei Piccoli* per il quale creò *Marmittone*, la cui prima tavola porta la data del 29 Gennaio di quello stesso anno, ovvero avventure e disavventure del famoso soldatino che finiva immancabilmente dietro le sbarre e che voleva essere una satira, sia pur velata per forza di cose, del militarismo fascista. Sempre per la testata del *Corriere della Sera*, diede vita ad altri personaggi tra cui *Il Professor Tubo, Girometto, Pancotto* (un cane poliziotto), *Pampan della Micragna*, un moschettiere libero professionista e, questi ultimi degni di maggiore attenzione, *Calogero Sorbara* (1930) e *Centerbe Ermete* (1934-1941). Il primo era, se si vuole, una replica in abiti civili di Marmittone e rispecchiava l'immagine dell'uomo mediocre che viveva in una Italia che mediocre non voleva assolutamente esserlo. Nelle sue storie, narrate con i famosi ottonari a rima baciata, era ricorrente il motivo della partenza, e non si sapeva mai quale fosse il punto di destinazione, una partenza che tuttavia veniva puntualmente rimandata (« Sor Calogero Sorbara/che a partire si prepara... »). *Centerbe Ermete* era invece una sorta di studioso la cui costante ricerca nei vari campi dello scibile lo gettava in ogni sorta di guai. Anche qui si poteva estrapolare una certa garbata satira. Angoletta collaborò anche ad altri giornali, *Girotondo, Novella, Donna, l'Ardita, Il Balilla* per il quale, all'epoca della guerra d'Abissinia, creò i due famosi gemelli con il fez *Romolino e Romoletto*. Dal 1935 al 1940 si dedicò alla satira anti-inglese ed anti-americana sul *Guerino meschino*. Dopo la disfatta del fascismo, Angoletta passò un lungo periodo di silenzio dal quale uscì intorno al 1950 per collaborare al *Candido* di Guareschi e furono questi i suoi ultimi lavori. L'autore morì a Milano nel 1954.

M.G.P.

ANNIBAL 5 (Messico) Personaggio creato nell'Ottobre del 1966 da Alexandro Jodorowski per i testi e da Manuel Moro per i disegni. Benchè tale personaggio abbia visto la luce solo per cinque episodi, rappresenta la maggiore innovazione nel campo del fumetto messicano. Il contributo più determinante a questo fine è stato quello dato dal soggettista che, scrittore, attore e regista cinematografico, è riuscito ad immettere dei canoni nuovi nel campo della fantasia e della fantascienza. L'esecuzione grafica di Manuel Moro, tradizionale nei suoi contenuti, ha conferito all'azione scenica una comunicativa immediata corredata da un certo gusto, garbato, per l'erotismo.
Annibal 5 era un cyborg, ovvero un essere umano corredato, nel fisico, da un congegno elettronico miniaturizzato che lo aveva trasformato in un essere eccezionale. Le sue braccia erano dei fucili, le sue pupille erano delle vere e proprie cineprese,il lobo del suo orecchio celava un ricevitore. Il suo mortale nemico era il Barone de Sader e, nella titanica lotta che ne seguì, Annibal 5 si trovò a vivere delle avventure dichiaratamente fantastiche dal punto di vista contenutistico. Annibal 5, ad esempio, venne ucciso cinque volte in cinque occasioni diverse, si reincarnò in differenti animali, si ritrovò imprigionato nel ventre di una donna e fu spettatore dell'invasione del mondo operata dalle mummie. Altri innovazioni furono quelle, ad esempio del rossetto per labbra che era in grado di lanciare i baci nello spazio, oppure la resurrezione dei cadaveri decomposti di Attila, Hitler, Nerone, Gengis Khan e Al Capone. Graficamente Annibal 5 ricordava la fisionomia dell'attore Jorge Rivero.

L.G

ANITA DIMINUTA (Spagna) Personaggio creato nel 1941 da Jesus Blasco ed apparso per la prima volta il 2 Aprile dello stesso anno nel numero 1 del settimanale per bambine *Mis Chicas* dove continuò ad essere pubblicato sino al 1950. *Anita Diminuta* (La piccola Anita) era una piccola orfanella bionda che viveva nel Paese dell'Illusione insieme alla sua vecchia nonna ed al suo orsacchiotto di pezza Mateo. I suoi amici erano i genietti del bosco, Soldatino (una sorta di « piccolo soldatino di piombo » di Andersen), Payasito, il clown ed il gatto Morronguito con i quali Anita combatteva contro Carraspia la strega ed il mago Caralampio. Gli altri « cattivi » delle storie erano rappresentati da stregoni, pirati, maghi, malvagi. I suoi vagabondaggi riecheggiavano le favole della tradizione esoterica orientale e servivano quindi a dar corpo ad un mondo immaginario nel quale Anita, vestita con i panni di una ragazzina della sua epoca, si muoveva in tutta serenità per nulla suggestionata dall'anacronismo che la circondava. A seconda delle varie circostanze e dalle esigenze di pubblicazione, il personaggio seguiva la linea del terrore, della crudeltà, della tenerezza ed, ancora, dell'umorismo. Anita Diminuta riscosse parecchi consensi sia nella sua patria d'origine che in Portogallo tanto che il suo autore decise di raccoglierne le avventure in due volumi, mentre la piccola ragazzina dava il nome ad una bambola, a lei ispirata, ed entrò anche con successo nei programmi radiofonici. Il 1° Ottobre 1974 è tornata nel periodico *Chico*, sulle cui pagine appare in avventure, assolutamente moderne, nelle quali veste gli abiti della « hippy ».

L.G

« Anita Diminuta » Jesus Blasco © Chicos

ANMITSU HIME (Giappone) Personaggio creato nel 1949 da Shōsuke Kuragane ed apparso per la prima volta nel Maggio dello stesso anno nel mensile giapponese *Shojo*. *Anmitsu Hime* (La Principessa Anmitsu) nacque grazie all'interesse che il suo autore aveva e provava per i bambini giapponesi che, a quel tempo, erano costretti a vivere in estrema solitudine ed indigenza in seguito al cataclisma della seconda guerra mondiale.
Kuragane voleva in pratica mostrare a questi bambini che tutte le privazioni cui dovevano sottostare sarebbero state temporanee e che il Giappone sarebbe presto tornato allo antico splendore. Anmitsu Hime viveva quindi ai tempi dell'Edo e tutti i nomi dei personaggi che la circondavano erano legati al nome dei vari cibi: Anmitsu (pasta di

fagioli farcita di sciroppo), suo padre Awano Dangonokami (una specialità a base di pasta bollita), sua madre Shibucha (un té astringente) e così via con tutti gli altri protagonisti. Anmitsu era una ragazzina assai turbolenta le cui monellerie rallegravano il castello di Amakara (termine giapponese, questo, che sta per dolce, pungente), il luogo dove essa viveva con i suoi genitori e che diveniva punto d'incontro per feste, durante le quali gli ospiti, vestiti sempre in modo sontuoso, godevano di una tavola imbandita delle ghiottonerie più succulente. Era una favola semplice, romantica, piena di ottimismo che affascinava i suoi piccoli lettori, ed anche i loro genitori, facendo loro temporaneamente dimenticare i rigori dei tempi in cui vivevano. Quando il Giappone si risollevò dalle disgrazie del dopoguerra, Anmitsu Hime non aveva più ragione di esistere e venne definitivamente abbandonata nell'Aprile del 1954. Nel corso della sua esistenza ispirò parecchi film e una serie televisiva.

H.K.

« Anmitsu Hime », Shōsuke Kuragane © Shōjo

ANNIBALE
vedi Just Kid

ANTARES
vedi Brick Bradford

ANTENATI, GLI
vedi Flintstones

ANT-MAN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1962 da Stan Lee e Jack Kirby e apparso per la prima volta nel Gennaio dello stesso anno nel n. 29 di *Tales to Astonish*. *Ant-Man* (Uomo formica), fu uno dei primissimi super-eroi della seconda generazione nati dal binomio Lee-Kirby. Ant-Man, che nella vita privata era il biochimico Henry Pym, aveva la capacità di rimpicciolirsi grazie ad un siero di sua invenzione e, in quella che fu la sua prima apparizione, era destinato, così come era stato concepito dai suoi autori, a non avere un seguito. Ma il successo che raccolse da parte del pubblico convinse Stan Lee a dedicargli una sua propria serie e, nel Settembre dello stesso anno, Ant-Man divenne il personaggio fisso di *Tales to Astonish*. Ben presto gli venne affiancata una compagna, Janet Van Dine altrimenti detta *The Wasp* (La Vespa), la donna che in seguito diverrà sua moglie. Agli inizi della sua carriera, Ant-Man combatteva di preferenza, in omaggio al maccartismo tipico di quell'epoca, contro spie cino-sovietiche e, terminata quella fase pregna di un certo isterismo, cominciò a dedicarsi ad una missione meno mirabolante, cioè alla lotta contro delinquenti e minacce comuni. La storia di questo personaggio è costellata da una serie di cambiamenti, sia per quanto riguardava il costume che i poteri che man mano si ritrovava a possedere: il primo di questi processi vide Ant-Man trasformarsi in *Giant-Man* (Uomo Gigante), acquisendo così la possibilità di modificare la sua statura nei due sensi; riuscì in seguito ad eliminare la necessità di ricorrere al siero per il processo di trasformazione sostituendo ad esso una forte facoltà di ordine psichico; cambiò poi sia il nome che il costume divenendo *Golia*. Nel numero 69 del Luglio 1965 di *Tales to Astonish* venne terminata la serie a lui dedicata, ma continuò a restare in servizio attivo inserito nel gruppo dei *Vendicatori* di cui fece parte, sin dagli inizi, insieme a *Wasp*, *Iron Man* e *Thor*. Nell'arco della sua attività in questo gruppo, si trasformò anche in *Yellow Jacket* (Calabrone). Nel 1972 Ant-Man ritornò, con il costume ed i poteri che lo avevano fatto conoscere all'inizio, in una sua serie su *Marvel Feature* ma nel frattempo i gusti del pubblico erano profondamente mutati e quindi al settimo numero la serie venne interrotta mentre Ant-Man, dopo aver nuovamente ripreso i panni di *Yellow Jacket*, ritornò nella compagine dei Vendicatori, nella quale milita tuttora. In Italia le sue avventure sono state integralmente presentate dalla Editoriale Corno sulla testata de *L'Uomo Ragno* a partire dal n. 22 del 18 Febbraio 1971. Ant Man è stato presentato anche nel volume edito sempre dalla Editoriale Corno e curato da Luciano Secchi, *La Marvelstoria dei Super-Eroi*, una antologia che presenta tutti i super-eroi editi dalla Marvel Comics Group.

M.G.P.

« Ant Man », Stan Lee e Jack Kirby © Marvel Comics Group

APARTMENT 3-G (Stati Uniti) Serie creata nel 1961 da Nicholas Dallis per i testi e da Alex Kotzky per i disegni e apparsa per la prima volta, sia in versione di striscia quotidiana che tavola domenicale, l'8 Maggio dello stesso anno.

I personaggi principali sono tre giovani donne (3-G sta per 3-Girl - le 3 ragazze): Lu Ann Powers, insegnante, Tommy Thompson, infermiera, e Margo Magee segretaria. Lu Ann è sposata ma suo marito è, e rimane, un combattente in Viet-Nam e ciò contribuisce a dare un sapore di una certa suspense alla striscia. Il vicino di casa delle ragazze, il Professor Papagoras, che insegna in un collegio e ricorda nei tratti somatici Ernest Hemingway, è il miglior amico delle tre ragazze, il loro consigliere che spesso e volentieri le aiuta ad uscire dai guai in cui esse si trovano coinvolte. Il disegno di Kotzky è pieno di brio, serrato ed i suoi personaggi sono fisicamente belli pur senza cadere nell'accademico; le storie di Dallis sono molto scorrevoli più di quanto lo passano essere quelle degli altri personaggi da lui creati, quali *Rex Morgan, M.D.* e *Judge Parker*. Il pregio di questa serie è che il maggior peso viene dato non tanto alla vicenda in se stessa quanto alla personalità ed ai caratteri dei protagonisti, al lato umano cioè delle vicende. L'umorismo è, inoltre, un ingrediente che sovente viene messo in questo cocktail di situazioni. Recentemente la testata della striscia è stata cambiata in *The Girls of Apartment 3-G* (Le ragazze dell'appartamento 3-G).

R.M.

A. PIKER CLERK (Stati Uniti) Personaggio creato intorno all'anno 1903 da Clare Briggs che diventerà poi più famoso per altre sue realizzazioni, quali *Mr. and Mrs.* e *When a Feller Needs a Friend*. La data di nascita di questo personaggio ha dato comunque adito ad una serie di contestazioni in quanto, dalle fonti dello *American* di quei tempi si evince che Clare Briggs quando, nel 1903, faceva il disegnatore sportivo per il *Chicago American* e per l'*Examiner*, venne convocato dal direttore Moe Koenigsberg forte dell'idea che una striscia sportiva, non autoconclusiva ma con una continuità, avrebbe senza dubbio attirato l'attenzione del pubblico che comperava l'edizione del pomeriggio e che ciò sarebbe riuscito a fare una concorrenza assai serrata al quotidiano rivale, il *Daily News*. In seguito a questa versione, Koeningsberg e Briggs idearono una striscia il cui personaggio principale era uno sviscerato ed accanito scommettitore alle corse dei cavalli. Un personaggio di nome *A. Piker Clerk* che sarebbe quindi apparso nella pagina sportiva dell'edizione pomeridiana del *Chicago American*. A questo punto, a livello di cronistoria, nascono delle discordanze. Koeningsberg infatti, nella sua autobiografia del 1941 intitolata *King News* afferma che lui e Briggs diedero vita alla striscia nel 1904 mentre nelle documentazioni che si trovano all'Accademia del Fumetto di San Francisco, documentazioni relative sia all'*American* che all'*Examiner*, dicono che già nel 1903 il personaggio appariva su entrambe le testate. Koeningsberg afferma inoltre di aver avuto l'idea di creare una striscia giornaliera prima ancora che Bud Fisher lanciasse sulle pagine del *San Francisco Chronicle* il suo *Mutt & Jeff* (1907), mentre i documenti della Accademia dimostrano che *A. Piker Clerk* appariva saltuariamente, vale a dire due o tre giorni alla settimana, con delle lunghe interruzioni mentre *Mutt & Jeff*, sin dalla sua prima apparizione, venne regolarmente prodotta e pubblicata sei giorni alla settimana. Chiaro è che Koeningsberg, forte dell'attrattiva che avrebbe avuto sul pubblico una striscia la cui conclusione si fosse prodotta nella striscia del giorno dopo, scoprì, se così si può dire, il marchingegno psicologico della validità della versione quotidiana ma è anche chiaro che, visto che tutta la suspense di A. Piker Clerk era incentrata sul fatto che egli scommettesse o meno su questo o quel cavallo, la striscia veniva pubblicata in modo continuativo solo durante la stagione delle corse. Il personaggio venne pubblicato per circa un anno e mezzo anche se Koeningsberg afferma che esso venne eliminato da Hearst poco tempo dopo la sua prima apparizione.
Il 7 Giugno 1904 Clerk fece la sua ultima definitiva apparizione come personaggio secondario in una vignetta sportiva generica di Briggs.
Questo eroe pieno di contestazioni « non » fu quindi la « prima striscia quotidiana » come Koenigsberg ed altri hanno voluto pretendere, ma fu senza dubbio la prima ad affrontare il discorso delle corse e delle scommesse sui cavalli. Il suo valore, non attribuibile certo al disegno, è racchiuso solo nel suo aspetto contenutistico. Di questa striscia non è stata edita alcuna raccolta o ristampa e la sua pubblicazione si è limitata, appunto, al *Chicago American* e all'*Examiner* nell'arco di tempo compreso tra il 1903 ed il 1904.

B.B.

« A. Piker Clerk », Clare Briggs

APPLE MARY
vedi Mary Worth

AQUAMAN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 da Mort Weisinger, per i testi, e da Paul Norris per i disegni, ed apparso la prima volta nel Novembre dello stesso anno sul n. 73 di *More Fun*. Il personaggio fu la risposta che la National diede al fenomenale successo ottenuto da *Sub-Mariner*, edito quest'ultimo dalla Timely.
Aquaman (L'uomo acquario) era il figlio di un oceanografo che aveva scoperto i segreti della vita sottomarina. Era anche il capo del continente sommerso di Atlantide. Il suo compito, come subito fu detto nella prima avventura era quello « ... di nuotare per mantenere la libertà nelle acque sia tropicali che artiche ». Aquaman continuò ad apparire su *More Fun* sino al n. 107 del Gennaio 1946 poi, nell'Aprile dello stesso anno, passò su *Adventure* a partire dal n. 103. Durante questo periodo, Aquaman sfruttò anche la sua identità segreta di Arthur Curry, copertura comunque che non durò a lungo, tanto che Aquaman tornò ad essere esclusivamente il monarca dei mari. Il personaggio, nonostante il folto numero di autori che si avvicendarono alla sua realizzazione, non ebbe mai molto successo. Aquaman venne reintrodotto nel n. 269 di *Adventure* ma ciò non contribuì a decretargli un consenso maggiore da parte del pubblico tanto che nel n. 284 della stessa testata egli venne eliminato dalla schiera

dei personaggi fissi. Nel Gennaio del 1962 *Aquaman* divenne testata autonoma riuscendo ad acquistare delle particolarità se non altro originali; nel numero 11 gli venne affiancata Mera che sposerà nel numero 19 (uno dei rari matrimoni avvenuti nel campo del fumetto!) e nel numero 23 dalla coppia nasce un bambino di nome Aquababy. Nel n. 56 di *Aquaman* del Marzo 1971 il personaggio termina la sua apparizione nel mondo dei fumetti. Aquaman è un membro della Justice League ed è apparso in una serie di cartoni animati prodotti per la televisione.

J.B.

ARABELLE LA SIRENE (Francia) Personaggio creato il 2 Maggio 1950 da Jean Ache (Jean Huet) per il quotidiano francese *France Soir*.
Arabelle, l'ultima rappresentante delle leggendarie sirene, viene scoperta nel corso di una spedizione marina dal professore americano H.G.W. Bimbleton. Dopo una operazione chirurgica, che la completa delle gambe, Arabelle diventa una ragazza non dissimile dalle tante altre che popolano la striscia eccetto che, quando si ritrova nel suo elemento naturale, l'acqua, è in grado di compiere le acrobazie più straordinarie. E, grazie proprio a questa sua capacità, si trova spesso coinvolta in avventure che la vedono al recupero di tesori affondati, al salvataggio di navi in pericolo o, ancora, impegnata a combattere i pirati sottomarini. Nel corso delle sue avventure, Arabelle è affiancata dalla sua scimmietta, Kuki, e dal suo ragazzo, Fleur Bleue (Fiore Blu) che sovente si trova a dover correre in aiuto di Arabelle. Nel 1962 il personaggio scomparve dalla pagina del *France Soir* per riapparire nel periodico *Illustré du Dimanche*. Dopo una lunga assenza, Arabelle tornò sulle pagine del settimanale belga *Tintin* (1972) ma scomparve definitivamente dopo solo due avventure.
Negli anni cinquanta, nonostante la convenzionalità delle storie e il disegno assai scarno, Arabelle raggiunse un alto grado di popolarità tanto che le sue imprese vennero ristampate in un volume edito da Denoël.

M H.

ARAGONÉS, SERGIO (1937-   ) Disegnatore di origine messicana nato in Spagna nel 1937. All'età di sei anni, quando stava deflagrando la guerra civile spagnola, la sua famiglia si trasferì dapprima in un campo di profughi in Francia e, diversi anni dopo, a Mexico City. Aragonés crebbe disegnando per i suoi amici una serie interminabile di vignette che già rispecchiavano le sue capacità. Uno di questi suoi amici nel 1953 mandò alcuni di questi disegni ad un settimanale umoristico messicano, *Ja Ja* che li pubblicò non appena li ebbe in visione. Questo fu il debutto di Aragonés nel campo della editoria e da quel momento i suoi lavori cominciarono ad essere presenti in diversi periodici messicani tra i quali *Mañana* su cui pubblicava regolarmente una tavola ogni settimana. Contemporaneamente Aragonés si iscrisse alla Facoltà di Architettura e frequentò una scuola di mimo diretta dal francese Marcel Marceau, che gli permise di esercitare per qualche tempo l'attività di clown. Aragonés è solito affermare che questa sua esperienza gli è servita in modo peculiare nella sua carriera di disegnatore, prova ne sia il fatto che molte delle sue produzioni sono mute. Nel 1962, con pochi soldi in tasca e le consuete molte speranze, Aragonés si trasferì a New York facendo il giro degli editori che potessero essere interessati alla pubblicazione dei suoi lavori e cercando, dapprima senza successo, di vendere i suoi disegni a qualche piccola casa editrice. Ci fu chi gli consigliò di mirare direttamente in alto e fu così che Aragonés si presentò a *Mad* ai cui editori riuscì a vendere, senza alcuna difficoltà, una sua doppia pagina con protagonisti degli astronauti. Questa pagina apparve sul n. 76 di *Mad* e da allora Aragonés iniziò la sua lunga collaborazione con questa rivista, di cui divenne uno dei disegnatori di punta. Oltre che con *Mad*, Aragonés iniziò anche a collaborare con altre riviste e con altre case editrici, fra queste è da segnalare, nel 1967, la National Periodicals per la quale produsse delle storie satiriche che servivano a dare un attimo di « respiro » tra una storia dell'orrore e l'altra che erano tipiche di questa casa editrice. Sempre per la National eseguì delle storie complete che vennero pubblicate in albi ad esse dedicati. Tra i lavori di questo periodo va annoverata anche la sua collaborazione ai testi di un fumetto western, *Bat Lash* la cui vita fu però di breve durata. Sergio Aragonés passa per essere uno dei disegnatori più veloci del mondo, in genere inchiostra direttamente le sue tavole senza passare attraverso i preliminari della matita. Caratteristiche del suo stile e del suo senso satirico, sono le tavole a gran formato in cui si muovono moltissimi personaggi ciascuno dei quali si trova coinvolto nelle situazioni più impensabili, descritte in uno stile che Aragonés cerca continuamente di migliorare e raffinare.

M.E.

ARCA DI NOE', L'
vedi Boner's Ark

« Archie », George Frese © Archie Publications

ARCHIE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 da Bob Montana e apparso per la prima volta nel Dicembre dello stesso anno nel n. 22 di *Pep* della casa editrice MLJ. Sin dalla sua apparizione questo personaggio, che a ragione può considerarsi uno dei fenomeni più rilevanti del fumetto americano ebbe uno sfolgorante successo. Il perché di tale entusiastico successo fu presto compreso. *Archie* era, ed è tuttora, il fumetto umoristico che riflette il perfetto americano medio, giovane, così come viene visto dagli adulti. Il clamore che accolse la sua apparizione convinse gli editori, che nel frattempo avevano dedicato al personaggio una sua propria testata, che il loro futuro era legato non tanto ai super-eroi quanto a questo Archie

tanto che, ad un certo punto, il gruppo cambiò persino denominazione della ragione sociale che divenne appunto Archie Publications. Nel 1947 il King Features Syndicate cominciò a distribuire il personaggio nella versione a striscia quotidiana consacrandolo in questo modo all'onore dell'altare olimpico degli dei del fumetto. Una prerogativa che gli è rimasta nonostante il passare del tempo poiché Archie ha continuato ad essere, nel corso degli anni, lo specchio di un'America con i suoi principi basilari ben definiti che sono mutati solo in linea con un adeguamento ai tempi. Archie, insomma, rappresenta la coscienza del genitore nei confronti dei figli, il loro modo di vedere e di giudicare, e in questo senso costituisce un fatto decisamente anacronistico che continua a fruttare molto bene. Tale considerazione non sfuggì di certo agli editori che usarono questo personaggio in tutti i modi possibili. Oltre ad una serie di titoli ad esso dedicati, *Jughead* (1949), *Betty and Veronica* (1950), *Pals and Gals* (1951) e *Joke Book* (1954), per citarne solo alcuni delle decine e decine che vennero realizzati, vennero editi parecchi libri formato pocket, volumi a carattere religioso, vennero prodotti dei giocattoli, ed altri oggetti promozionali. Dal 1968 in avanti Archie appare regolarmente nei programmi televisivi in una versione a cartoni animati. Archie, questo tipico studente liceale, circondato da una massa di comprimari, anch'essi appartenenti alla media borghesia americana, ha raggiunto, all'apice del suo successo, la punta massima delle vendite: un milione di copie, come *Superman*, *Batman*, *Uomo Ragno*, ha travalicato i limiti in cui si confina qualsiasi genere di espressione per divenire parte della storia degli Stati Uniti. Si può dire che, nella vita americana, dovrà sempre esserci un Archie. Una parte, cioè, dell'uomo della strada. Inevitabile, insomma, come la morte e come le tasse.

J.B.

ARCIBALDO E PETRONILLA
vedi Bringing Up Father

ARGONAUTJES, DE (Olanda) Serie creata nel 1968 da L. Hartog van Banda per i testi e da Dick Matena per i disegni e apparsa per la prima volta nello stesso anno nel n. 3 del settimanale a fumetti olandese *Pep*, che ne continuò la pubblicazione sino al n. 23.
Fu quella praticamente la prima volta in cui il settimanale decise di inserire nelle pagine, oltre ai già collaudati personaggi esteri di cui faceva uso, soprattutto prodotti dalle fucine della Walt Disney, qualcosa di autoctono, e la scelta cadde sul disegnatore Matena che, uscito dai Marten Toonder Studios, si era già imposto all'attenzione con il suo *Polletje Pluim*, una serie incentrata su un animale che veniva pubblicata su un rivista femminile.
Matena, influenzato in maniera piuttosto decisa da *Astérix* e dalla scuola dei disegnatori belgi, riuscì ad esprimere in questa sua nuova creazione tutte le doti che già lo avevano fatto emergere, ossia le rifiniture accurate, le calibrature ottimali dei bianchi e dei neri, una certa dinamicità di espressione ed una discreta attenzione per i dettagli. *De Argonautjes* (I Piccoli Argonauti), due per l'esattezza, si muovono nel mondo degli antichi greci e fanno del loro meglio per demitizzarne la mitologia, gareggiando, ad esempio, alle olimpiadi con Ippocrate, oppure mettendo alla berlina la leggenda del vaso di Pandora. La serie in se stessa non ottenne un successo travolgente e rappresenta uno degli episodi di un certo tipo di innovazioni determinatesi nel campo del fumetto olandese. Il suo autore, Matena, si dedicò nel contempo ad altre realizzazioni per offrire un'alternativa sulle pagine di *Pep* e vennero così alla luce, nel 1969, *Ridder Roodhart*, su testi di L. Hartog van Banda, e nel 1970 *De Grote Pyr* di cui curava anche la sceneggiatura. In seguito lavorò alla sceneggiatura di *De Macaronis* realizzata, per la parte grafica, da Dino Attanasio.

W.F.

« De Argonautjes », Dick Matena © PEP

ARMAN EN ILVA (Olanda) Striscia di carattere fantascientifico creata nel 1969 da Lo Hartog van Banda per i testi e da The Tjong Khing per i disegni e distribuita nei quotidiani di quasi tutto il continente europeo dal Marten Toonder Studio. I due autori avevano già lavorato in precedenza ad *Iris*, una striscia che praticamente fece da introduzione ad *Arman En Ilva*. Il giovane Arman e la sua ragazza Ilva, una bionda assai carina, vivono in un mondo fantastico proiettato nel futuro in cui il motivo dominante sono le guerre tra i pianeti e, di conseguenza, la precarietà della vita umana in tale crudele contesto. I due giovani sono praticamente i paladini della terra e, nel corso delle loro avventure, si imbattono in pazzi governanti, in potenti senza discernimento, in spietati pirati dello spazio oppure in spie crudelissime che, inevitabilmente ma altrettanto inutilmente, cercano di uccidere l'uno o l'altra quando non riescono a sedurli. I soggetti di Van Banda, ironici, penetranti, assai sottili, ben si adattavano allo stile pressochè unico di Khing, e il risultato era un coktail armonioso e ben calibrato ove l'azione ben si sposava con un certo gusto estetico orientaleggiante. Il binomio assicurò il successo della striscia ma ciò non valse ad evitare che nei primi mesi del 1975 Khing venisse sostituito da Gerrit Stapel, un disegnatore assai valido ma decisamente freddo.

M.H.

ARRIOLA, GUS (1917-) Disegnatore americano nato nel Luglio 1917 in Arizona. Dopo gli studi regolari, si recò a Los Angeles dove apprese i segreti degli studi del cartone animato, approfondendo questa conoscenza allorché passò, dopo aver conseguito il diploma delle scuole superiori, alla sezione di cartoni animati della MGM. Nel 1941 creò il suo primo personaggio a striscia, *Gordo*, un galletto messicano che nelle sue divertenti avventure rispecchiava l'animo del popolo cui apparteneva. Nel 1942 Arriola venne chiamato sotto le armi e per esternare la propria disperazione, dovuta al fatto che così non avrebbe potuto continuare a produrre il suo galletto, nell'ultimo quadretto della striscia del 28 Ottobre 1942 raffigurò se stesso, infelice, imbacuccato nell'uniforme dell'esercito, circondato dai personaggi che aveva creato nei due precedenti anni di lavoro e, strappando una piuma dal cappello di Gordo, ringraziava tutti « ... i nuestros buen amigos » e prometteva che sarebbe tornato presto. Sempre nella stessa striscia diceva qualcosa di pungente riguardo a « ... quello sporco individuo di Hitler ». Mantenne la promessa perché il 2 Maggio 1943 apparve una mezza tavola domenicale di *Gordo* che, da quel momento, continuò ad apparire, anche se non del tutto regolar-

mente, in versione domenicale. Nel 1946, quando Arriola venne congedato, Gordo riprese a divertire il suo pubblico anche nella versione di striscia quotidiana. Arriola, nel corso della sua carriera, ha ottenuto parecchi riconoscimenti soprattutto per questo suo piccolo ma fantastico personaggio. Attualmente vive a Monterey dove, usando sempre Gordo, fa pubblicità alla sua famosa ricetta dei fagioli al formaggio. Ha molti altri interessi artistici che coltiva facendo anche diversi viaggi all'estero.

B.B.

ARTIGLIO D'ACCIAIO
vedi Steel Claw, the

ARTURO E ZOE
vedi Nancy

ASHITA NO JOE (Giappone) Personaggio creato nel 1968 da Asao Takamori per i testi e da Tetsuya Chiba per i disegni e apparso, nel Gennaio dello stesso anno, nel settimanale *Shōnen*.
Joe Yabuki, il personaggio principale, è un ragazzo solitario che vive in una terra a lui straniera. Un giorno incontra un ex-boxeur, Danpei Tange, e da quel momento la sua vita prende una svolta del tutto diversa: Tange alleva il giovane Joe sino a farlo divenire un campione professionista e le vicende hanno luogo nel mondo della boxe che serve da pretesto per offrire uno spaccato di vita sportiva vista praticamente da dietro le quinte. Joe, a differenza degli eroi congeneri partoriti negli Stati Uniti, non è il campione a tutti i costi, al contrario, spesso viene messo K.O. ma con tenacia continua a combattere sinchè affronta Tooru Rikiishi, un ex-compagno di riformatorio, malvagio e disonesto. Questi muore in seguito ai danni prodotti al suo fisico dallo sforzo per perdere il peso ed essere così in grado di affrontare Joe, che, dopo la morte dell'avversario, cade in una profonda crisi spirituale e finisce per perdere il suo titolo di campione. Riavutosi dopo un certo periodo Joe riprende la strada del ring vincendo un incontro dopo l'altro finchè gli viene offerto di battersi con il campione del mondo dei pesi mosca Jose Mendoza, un rivale decisamente troppo superiore a Joe che muore sul ring. La sua morte segna, ovvio, la fine della striscia (Maggio 1973). La popolarità di questo eroe positivo è stata offuscata da quella del malvagio rivale Tooru Riikishi che aveva ottenuto un tale consenso che, quando questi morì nella striscia, alla Kodansa Boing Hall venne celebrato un rituale funebre in suo onore. Il pubblico era talmente coinvolto a livello emozionale che, dopo il suono del gong che dava il via al tradizionale minuto di silenzio, si poté sentire la gente singhiozzare da ogni parte della sala. Ashita no Joe ha avuto alcune trasposizioni in cartoni animati.

H.K.

ASPIRINO Y COLODION (Spagna) Serie creata nel 1966 dal disegnatore ed autore Alfonso Figueras ed apparsa per la prima volta, il 6 Giugno dello stesso anno, nel n. 234 della rivista *El Capitan Trueno* per poi passare, l'anno successivo, nel settimanale *DDT*.
Con *Aspirino Y Colodion* l'autore volle rendere omaggio alle vecchie commedie del cinema muto e alle strisce umoristiche americane che avevano visto la luce negli anni venti, ricostruendo con suggestiva precisione una atmosfera che era stata sì perduta ma non certo dimenticata.
I due protagonisti sono una coppia di inventori, il vecchio e barbuto Aspirino ed il giovane pazzoide Colodion. I due passano il loro tempo ad inventare i marchingegni più complicati stabilendo, de factu, fattori di competizione reciproca nel corso della quale il vecchio traduce in fatti la sua candida innocenza ed il giovane rivela la sua innata goffaggine. Adolfo, la guardia, è il testimone di queste specie di lotta senza fine ed è l'unico che tenta invano di portare un po' di ordine nel rapporto che intercorre tra i due simpatici inventori pazzi. Le gag sono infinite, la vena umoristica è pressochè inesauribile, motivo ricorrente è una nuvola di fumo sotto la quale i due spariscono quando le loro discussioni arrivano al massimo del parossismo. Un espediente, quest'ultimo, che riporta il lettore alla grazia ed allo spirito dei capolavori del passato, quali lo possono essere *Krazy Kat* e *Happy Hooligan*.

L.G.

« Asso di Picche », Hugo Pratt © Ivaldi

ASSO DI PICCHE (Italia) Personaggio creato nel 1945 da Hugo Pratt, per i disegni, e da Mario Faustinelli per i testi ed apparso per la prima volta nel Novembre dello stesso anno nella serie *Albi Uragano*.
Asso di Picche fu il primo personaggio del dopoguerra ispirato, come altri che videro la luce in quel periodo, all' *Uomo Mascherato*. Il giovane Hugo Pratt, gettando un occhio allo *Spirit* di Will Eisner e richiamandosi per la parte grafica al Milton Caniff di *Terry e i Pirati*, riuscì a presentare un personaggio che, per l'epoca, risultava essere una innovazione decisa sia per l'intreccio che per lo stile della narrazione.
Non furono solo Pratt e Faustinelli a realizzare Asso di Picche, bensì altri nomi, del cosiddetto « clan dei veneziani », che anni dopo avrebbero conquistato un loro preciso posto nella storia del fumetto italiano. Nomi quali Dino Battaglia, Giorgio Bellavitis e Alberto Ongaro. In questo gruppo vi era anche un disegnatore che rispondeva al nome di Damiano Damiani e che avrebbe ottenuto la

sua parte di successo nel mondo della regia cinematografica.
Asso di Picche cela, come d'uso, una identità segreta, quella del giornalista Gary Peters facendo così un po' il verso a *Superman*, e, nella sua veste mascherata, indossa una calzamaglia gialla con stampigliato sul petto l'emblema dell'« asso di picche ». Questi, insieme alla fidanzata Deana Farrell e al fido assistente orientale Wang, combatte strenuamente contro la malvagia criminalità perpetrata dalla Banda delle Pantere e dal Club dei Cinque, una misteriosa organizzazione il cui scopo finale è quello di ottenere il dominio sul mondo intero. Asso di Picche si trovò anche ad affrontare i nazisti ma la storia restò incompleta in quanto gli *Albi Uragano* avevano cessato la pubblicazione nel 1947.
Il personaggio, soprattutto per il valore narrativo e per l'innovazione negli intrecci che seppe offrire, rappresentò una tappa molto importante nella storia dell'evoluzione del fumetto italiano, essendo riuscito Pratt ad assorbire e rielaborare le lezioni impartite dai maestri d'oltre oceano. Nel 1967 l'editore Ivaldi ristampò alcune avventure del personaggio e nel 1969 tentò addirittura di editare una rivista con la stessa testata, *Asso di Picche*, che ebbe però brevissima vita visto che chiuse i battenti al secondo numero. Nel 1976 la Editoriale Corno ha inserito nella collana degli *Eureka Pocket* una monografia dedicata al personaggio.

L.S.

ASTÉRIX (Francia) Personaggio creato nel 1959 da René Goscinny, per i testi, e Albert Uderzo, per i disegni e apparso per la prima volta il 29 Ottobre dello stesso anno nel numero I del settimanale francese *Pilote*. *Astérix le Gaulois* (Asterix il Gallo) è appunto un piccolo gallo baffuto che vive in un piccolo villaggio dell'Armorique (l'antico nome della Bretagna), ultimo baluardo libero di un paese invaso dai romani. Astérix, reso invulnerabile da una pozione magica datagli dal druido Panoramix, ed aiutato dal suo leale, poco intelligente ma forzuto amico di nome Obelix, è in grado di tenere a bada le legioni di Giulio Cesare grazie anche all'apporto che gli viene dato dai suoi compaesani. I romani, in tale contesto, sono logicamente ritratti quali presenze avide, vigliacche e sciocche. Partendo da questa premessa iniziale, i due autori hanno poi fatto girare il mondo ad Astérix ed a Obelix che si ritrovano quindi alla corte di Cleopatra oppure alle gare di Olimpia senza per questo mai venir meno alla convinzione, dichiaratamente sciovinista, che nulla è bello quanto lo è la Gallia. Astérix ha una costante fissa nella sua fraseologia, « ils sont fous ces Romains! » (sono pazzi questi Romani!), una costante che si ripete alterando solo la nazionalità dei pazzi in questione e, in ciò, l'autore esprime la sua ben radicata convinzione di superiorità xenofobica La trama delle storie corre sul filo della monotonia e della reiterazione, soprattutto nel contesto decisamente campanilistico, anche se il disegno, pulito ed essenziale, insieme a qualche situazione invero divertente riescono qualche volta a riscattare il personaggio da questa anonimità. Negli anni sessanta Asterix raccolse in Francia un successo formidabile (all'apice, questo, della « politique de grandeur » predicata da De Gaulle) tanto che il settimanale *l'Express* dedicò un articolo intero sulla storia del personaggio, ma il suo declino fu tanto veloce quanto lo fu il suo successo e negli anni settanta l'interesse del pubblico era decisamente scemato. Asterix è stato ristampato in una serie di albi da Dargaud ottenendo un largo consenso. Nel 1960 e nel 1970 sono stati prodotti due cartoni animati dalla Belvision intitolati *Astérix le Gaulois* e *Astérix et Cléopatre*.
In Italia Astérix è stato presentato in una serie di volumetti cartonati editi da Mondadori, e ha fatto fugaci apparizioni sui supplementi di *Linus* e sul *Giornalino*.

M.H.

« Asterix », René Goscinny e Albert Uderzo © Editions Dargaud

ATLAN (Germania) Personaggio ora di contorno e ora addirittura protagonista apparso nella serie degli albi di *Perry*, nei romanzi di *Perry Rhodan* e nella serie *Perry Rhodan-Bild*. Sono storie, queste, che narrano della vita di *Atlan* dall'8000 a.C. sino al suo incontro con Perry Rhodan nel 2040. Il disegno, agli inizi, non aveva alcuna peculiarità che potesse renderlo interessante ma le cose cambiarono col n. 106 di *Perry*, numero nel quale la rivista venne portata a 48 pagine e quindi ad Atlan venne dato maggior spazio e, soprattutto, una consistenza grafica piuttosto pregevole affidata a Massimo Belardinelli, un disegnatore dello studio di Alberto Giolitti (Roma), il cui segno ricorda lo stile di John Buscema.
Atlan, un nativo del pianeta Arkon, è un ammiraglio della flotta spaziale del suo pianeta e finisce per arenarsi su Larsaf III (la terra) mentre i Druuf, una razza guerriera della quinta dimensione, eliminano la colonia di Arkon su Atlantic. Atlan, dopo aver acquisito l'immortalità grazie ad un attivatore cellulare che gli viene dato dall'Immortale dei Vagabondi, diviene il paladino dell'umanità, restando coinvolto in una serie di fantastiche avventure che lo vedono proiettato ora nel passato ora nel futuro. Un particolare interessante può attribuirsi al fatto che ogni « incantesimo » tecnico usato da Atlan trova sempre una sua spiegazione scientifica. Nel 1975 *Perry* chiuse i battenti e, con esso, morì anche Atlan

W.F.

ATOM, THE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da B. O'Connor per i testi e da Ben Flinton per i disegni e apparso per la prima volta, nell'Ottobre dello stesso anno, nel n. 19 di *All American*.
Atom, in realtà, nelle vesti borghesi, era Al Pratt, un omettino alto un metro e cinquanta provvisto però di una forza incredibile che, seguendo i dettami dell'epoca, usava per combattere il mondo del crimine. Nel secondo numero gli venne dato un costume che costituì il particolare più originale di tutto l'albo: calzoni corti di pelle, fasce sempre di pelle ai polsi, maschera blu, mantello ed una tunica gialla aperta sino all'ombelico. Le storie non spiccarono mai per originalità visto che in esse si riscontrava una linea monotonica, poiché Atom passava il suo tempo a malmenare i criminali che, a loro volta, continuavano a mostrare il loro stupore nel constatare tanta forza in un corpo così piccolo.
La maggior parte delle storie vennero scritte da O'Connor (sino al 1942) e da Ted Udall (1942-1946); per la parte grafica non vi era nulla di rilevante da sottolineare, tranne un segno assai sgradevole e la predisposizione di Ben Flinton a disegnare delle donne incredibilmente brutte. Ben Flinton si occupò di *The Atom* sino al 1942 passandolo poi nelle mani di altri disegnatori, tra i quali Jon Kozlak (1946-1948) e Paul Reinman (1947-1949).
The Atom continuò ad apparire in *All-American* sino al n. 72 dell'Aprile 1946 e venne pubblicato anche, come membro della Justice Society, su *All Star* dal n. 3 (Inverno 1941) sino al n. 57 (Marzo 1951). Sue sporadiche apparizioni furono segnalate anche su *Flish, Comic Cavalcade* e su diversi altri albi della National.
Nel n. 34 di *Showcase* (Ottobre 1961) la National lanciò una seconda versione di Atom che in realtà era Ray Palmer, uno scienziato che usando un materiale reperito in una stella bianca nana, era riuscito a costruire un congegno che gli poteva alterare sia la struttura fisica che il peso. Le storie, scritte per lo più da John Broome e Gardner Fox, presentavano tematiche di tipo fantascientifico, come la peculiarità di Atom di viaggiare nei fili del telefono o i frequenti passi a ritroso nel tempo. Cronos, il più importante « cattivo », era strutturato su una base di tipo scientifico. La parte grafica venne affidata per lo più a Gil Kane, per le matite, ed a Side Greene e Joe Giella per l'inchiostratura.
Le tavole di Kane furono forse le migliori che vennero eseguite per Atom ed erano appena al di sotto della qualità di quelle che egli eseguiva per *Green Lantern*.
Nel Luglio del 1962 ad Atom venne dedicato un suo albo che proseguì sino al n. 39 quando si fuse con *Hawkman* per poi scomparire dalla scena degli albi a fumetti nel Novembre 1969. Atom continua comunque ad apparire regolarmente come membro della Justice League of America. Il personaggio, come tutti quelli della linea dei supereroi della National, ha fatto delle sporadiche apparizioni in Italia sulle pagine di *Nembo Kid* edito dalla Mondadori negli anni '50.

J.B.

ATTANASIO, DINO (1925-) Disegnatore italiano nato a Milano l'8 Maggio 1925. Sin da piccolo, come del resto gran parte dei suoi colleghi, mostrò una spiccata predisposizione per il disegno che poté tradurre in una realtà editoriale nel 1943, data in cui si registra la sua prima esperienza nel mondo del disegno quale collaboratore alla realizzazione del cartone animato *La rosa di Bagdad* di Anton Gino Domenghini. La lavorazione di questo lungometraggio toccò punte eccezionali in quanto a lentezza, visto che iniziò nel 1943 per finire nel 1948. In quello stesso anno, Attanasio si trasferì a Bruxelles, dove abita tuttora e cominciò a collaborare con il settimanale *Tintin*. Nel corso della sua carriera, Attanasio ha dato vita a parecchi personaggi tra i quali *Signor Spaghetti*, una bonaria satira dell'emigrato meridionale all'estero realizzata su testi del francese Goscinny, *Modeste e Pompon*, ovvero una serie di avventure frizzanti incentrate sui due protagonisti. Nel 1965 iniziò a collaborare col *Corriere dei Piccoli* realizzando la parte grafica delle avventure di *Ambrogio e Gin*. Nel 1968 per *Pep*, il settimanale a fumetti olandese di maggior diffusione, realizzò, sui testi di Martin Lodewiyk, il personaggio *Johnny Goodbye*, un poliziotto privato le cui avventure in chiave parodistica si svolgono nell'America proibizionista degli anni trenta.

M.G.P.

AUDAX
vedi King of the Royal Mounted

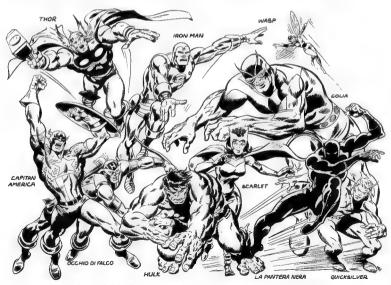
AVAI CAESAR
vedi Caesar Kurt

AVENGERS, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1963 dal binomio Stan Lee, per i testi, e Jack Kirby, per i disegni, e apparsa per la prima volta nel Settembre dello stesso anno nel numero I della testata *The mighty Avengers* (I potenti vendicatori).
Questo possente gruppo comprendeva, all'inizio, Thor, Iron Man, Ant Man, Wasp e Hulk; dopo due numeri Hulk abbandonava il nucleo, provocando così una sorta di sommossa tra i lettori che tornarono alla calma quando, nel quarto numero, ritornò, dopo anni di silenzio, uno dei super-eroi più amati dal pubblico americano, Capitan America. Dopo 16 numeri, il gruppo subì una radicale trasformazione: tutti i membri « fondatori » si ritirarono a vita per così dire privata, dedicandosi cioè ciascuno ad avventure che trovavano spazio negli albi ad essi intitolati. Capitan America, che era diventato il capo dei Vendicatori, sostituì quindi quelli che avevano abbandonato il gruppo con tre ex-criminali: Occhio di Falco, Quicksilver e Scarlet. Questo fu il primo di una lunga serie di cambiamenti nelle file dei Vendicatori tra le quali si notarono, in un avvicendamento quasi caleidoscopico, Pantera Nera, Ercole, la Visione, il Cavaliere Nero, lo Spadaccino, Mantis, la Bestia, la Drago-Luna ed il carosello, ai giorni attuali, non dà segni di stanchezza. Va anche ricordato che Ant-Man ha militato nei Vendicatori cambiando a sua volta, e a più riprese, sia il nome che il costume, diventando di volta in volta Giant Man, Golia, Il Calabrone
Molti sono i disegnatori che si sono alternati nella realizzazione dell'albo: Jack Kirby disegnò i primi otto numeri, Don Heck ne eseguì parecchi in epoche diverse, John Buscema se ne occupò per diversi anni, periodo nel quale la testata conobbe i suoi tempi migliori, tra gli altri vanno ricordati anche Sal Buscema, Gene Colan, Barry Smith, Bob Brown. Per quanto riguarda invece i soggetti, Stan Lee scrisse le prime quaranta storie passando poi la mano a Roy Thomas, che a questa testata ha dato il maggior contributo occupandosene per quasi sei anni per passare poi a sua volta la mano a Steve Englehart e Tony Isabella. Uno dei periodi di maggior splendore i Vendicatori lo ebbero in una lunga serie che li coinvolgeva, insieme a Capitan Marvel e a Rick Jones in una guerra interplanetaria tra gli Skrull e i Kree, scritta da Roy Thomas e magistralmente disegnata da Neal Adams. A questo proposito, sono in molti a ritenere che

Adams, in questa fase, realizzò le sue migliori tavole. Roy Thomas ha contribuito in maniera decisiva al successo della testata, inserendo nel contesto delle storie degli spunti assai originali, come quando fece innamorare Scarlet della Visione, un androide dalla pelle rossa, occasione nella quale Quicksilver, fratello di Scarlet, abbandonò furente il gruppo ritirandosi nel rifugio degli Inumani o, ancora, quando fece sposare Mantis col fantasma dello Spadaccino, un altro ex-criminale redento e morto nel corso di una battaglia. In Italia i Vendicatori sono apparsi con regolarità a partire dal n. 5 del 16 Ottobre 1971 nella testata *Thor* edita dalla Editoriale Corno. La storia delle loro origini è stata anche riproposta nel volume « *La Marvel - Storia dei Super-Eroi* », una antologia completa dei super-eroi della Marvel curata da Luciano Secchi ed edita sempre dalla Corno.

J.B.

AYERS, RICHARD (1924-) Disegnatore americano nato il 28 Aprile 1924 a Ossining, New York. Dopo la seconda guerra mondiale, alla quale diede il suo contributo come soldato semplice dell'aviazione, frequentò la Cartoonist and Illustrators School e iniziò la sua strada nel campo del fumetto realizzando le matite per l'albo *Funnyman* edito dalla M.E. Comics ed eseguendo nel contempo le matite per molti altri albi impegnandosi, tra l'altro, in una trasposizione a fumetti della vita di Jimmy Durante. Il suo lavoro più proficuo venne da lui realizzato in una ricca serie di western: *Ghost Rider, Bobby Benson, the B-Bar-B Riders* e *The Calico Kid*. Nel 1950 diede vita alla prima serie di super-eroi autorizzata dal codice della censura, *The Avenger* (Il vendicatore). Ayers, pur lavorando nel contempo per altri editori quali la Charlton (1953-1955), Prize (1951) e St. John (1956) rimase alla M.E. sino al 1956, ma fu solo alla Timely/Atlas/Marvel, nella quale entrò come inchiostratore di *The Human Torch* (La Torcia Umana) nel 1951, che « Dick » ebbe la possibilità di esprimere a fondo le sue qualità. Negli anni cinquanta la maggior parte del lavoro che gli venne affidata era rivolta al genere western, genere nel quale il disegnatore aveva acquisito una notevole competenza. Di quei tempi sono *Rawhide Kid, Outlaw Kid, Wyatt Earp* e *Two Gun Kid*. Quando Stan Lee decise di rilanciare la Marvel del fumetto, Ayers si occupò praticamente di tutte le linee di super-eroi della casa editrice, eseguendo sia le matite che le chine di *Captain America, Hulk, Combat Kelly* e *Ka-zar*. Il suo miglior lavoro, nel periodo degli anni sessanta, fu senza dubbio la realizzazione a matite di *Sgt. Fury* per il quale si avvalse dell'inchiostrazione di John Severin.
Il tandem Ayers/Severin fu il primo a presentare agghiaccianti scene di guerra, denunciandone così tutte le atrocità, in un contesto addirittura epico che non aveva avuto dei precedenti nel campo del fumetto. Nel mondo della striscia sindacata, Ayers fece una brevissima comparsa tra il 1959 ed il 1960 passando a china le matite di Jack Kirby e Wally Wood di *Skymaster*, una striscia fantascientifica che ebbe vita molto breve a dispetto degli ottimi disegni e della piacevolezza della trama.

J.B.

« The Avengers », Stan Lee e Jack Kirby. © Marvel Comics Group.

BABY SNOOKUMS
vedi Newlyweds, The

BACKER, HENK (1898-) Disegnatore ed illustratore olandese nato il 15 Dicembre 1898 a Rotterdam, città nella quale frequentò tutte le scuole sino alle superiori, e poi per cinque anni la Academie voor Beeldende Kunsten en Technische Wetenschapen (Accademia di scienze tecniche e di belle arti). A Backer si deve praticamente la nascita del fumetto olandese. I fumetti, infatti, in quel periodo erano noti in Olanda solo grazie al materiale di importazione. Nel 1920 il quotidiano *De Telegraaf* pubblicò *Jopie Slim en Dikkie Bigmans*, un fumetto di produzione inglese e Backer, sull'onda di questa nuova iniziativa, offrì a vari editori alcuni suoi lavori senza tuttavia ottenere alcun risultato pratico. Maggior successo gli venne l'anno successivo, nel 1921, quando propose al *Rotterdamsch Nieuwsblad* la pubblicazione del suo *Yoebje en Achmed* (Yoebje ed Achmed), che esordì sulle pagine del quotidiano il 1° Aprile di quello stesso anno. La striscia può senza dubbio essere considerata il primo vero prodotto olandese anche se alcuni studiosi del settore asseriscono che, prima di essa, vi furono altri tentativi seppur coronati dall'insuccesso. *Yoebje en Achmed* era rivolta ai bambini e, in luogo delle pipe, aveva delle didascalie al piede di ciascuna vignetta. Nello stesso anno il ventiduenne Backer creò una seconda striscia per il *Voorwaarts* il giornale del partito socialdemocratico. La striscia in questione *Hansje Teddybeer en Mimie Poezekat*, l'anno successivo venne ristampata in un albo ad essa dedicato. I testi erano di Jet van Strien, uno specialista di gags dirette al pubblico infantile che riuscì però, in questa produzione, a catturare anche l'interesse di quello adulto. Nel 1923 Backer entrò nello staff di disegnatori del *Rotterdamsch Nieuwsblad* e creò una nuova striscia, *Tripje en Liezebertha*, che continuò a produrre ininterrottamente sino al 1963, anno in cui si ritirò dall'attività. Il personaggio ebbe molto successo tanto che venne usato anche per scopi pubblicitari e promozionali di vario tipo e venne ristampato in albi ad esso dedicati che ottennero notevoli risultati di vendita.
Nel 1930 a *Tripje ed Liezebertha* aggiunse un'altra striscia, *Adolphus*, che venne pubblicata sempre sul *Rotterdamsch Nieuwsblad*. Lo stile di questo disegnatore, leggero, delicato, con un tocco di leziosità, aveva il pregio di comunicare immediatamente con il pubblico.

W.F.

BAGGIOLI, VINCENZO (1909-1969) Giornalista ed autore italiano nato a Galliate Lombardo il 27 Luglio 1909. Sin da giovane si dedicò al giornalismo sportivo collaborando con la casa editrice Saev di Lotario Vecchi dapprima con la redazione di diverse rubriche sportive e poi dedicandosi alla realizzazione dei soggetti di più personaggi. Nel 1938 creò *Dick Fulmine* sull'idea iniziale di Nino Della Casa che ne tracciò il ritratto morale affidandone poi la vera e propria realizzazione a Baggioli. *Dick Fulmine*, disegnato da Carlo Cossio, ottenne subito un successo strepitoso conferendo una giusta fama al suo autore che, nel frattempo, allargò la sua linea di collaborazione con l'*Avventuroso* e *Cino e Franco* di Nerbini e con il *Monello* di Del Duca. Durante la seconda guerra mondiale Baggioli si ritrovò artigliere a Piacenza ma continuò ugualmente a scrivere le storie di *Dick Fulmine* sino al 1943, quando decise di passarle nelle mani di Andrea Lavezzolo. Sempre nel 1943 scrisse due fascicoli sulla vita di *Dick Fulmine* realizzati graficamente da Carlo Cossio. Nel dopoguerra, riprese a collaborare con Nerbini curando soprattutto la redazione delle rubriche sportive, nel cinquanta ritornò a scrivere qualche storia di Fulmine, illustrata da Scudellari ma ciò può venir considerato un attacco, molto breve, di nostalgia. Negli anni sessanta fondò una casa editrice che produceva figurine didattiche e sportive. Il 14 Febbraio 1969 Baggioli morì a Milano pochi giorni prima del suo rientro ufficiale nel mondo del fumetto con la rivista *Bravo*

L.S.

BAKER, GEORGE (1915-1975) Disegnatore e soggettista americano nato il 22 Maggio 1915 a Lowell, Massachusetts. La famiglia si trasferì poi a Chicago dove Baker studiò presso la High School e, prima di approdare sulle sponde del mondo del fumetto, si dedicò ad una serie di lavori i più disparati, camionista, piazzista, impiegato, lava-vetri eccetera. Il suo primo contatto con la matita e

la carta da disegno l'ebbe nel mondo della pubblicità, elaborando schizzi e progetti di pentole e padelle che gli fruttavano sette dollari alla settimana. Nel 1937, dopo aver acquisito una certa esperienza nel campo del disegno, entrò nei Walt Disney Studios di Burbank. Lasciò quindi Chicago per trasferirsi in California dove iniziò la sua attività di animatore. Nel 1941 dopo quattro anni alla Disney, venne richiamato alle armi e fu durante questa cruda esperienza che elaborò le basi di quello che fu il suo personaggio più acclamato, *The Sad Sack*, il sodatino sfaticato e fannullone che apparì per la prima volta nel Maggio del 1942 su *Yank*, una delle tante riviste edite dall'esercito. Il personaggio riscosse subito un prorompente successo tanto che vinse un referendum promosso tra le truppe come il personaggio più gradito, e la sua effige veniva attaccata dai soldati alle pareti delle loro caserme o sulle loro tende, insieme a quelle di Ann Sheridan e Betty Grable. Nel 1944 Simon & Schuster editarono un volume, *The Sad Sack, a Collection of the Yank*, che andò letteralmente a ruba, se ne vendettero infatti centinaia di migliaia di copie. Nel Febbraio del 1945 la Consolidated News Features Inc. distribuì una serie di questo personaggio a strisce per l'uso sui quotidiani. Ma il vero e proprio lancio di questa striscia lo si deve ascrivere al 5 Maggio 1946 quando Baker, terminato il suo rapporto con *Yank*, decise di creare un proprio organismo di produzione e di distribuzione invadendo così con il suo personaggio pressochè tutti i giornali quotidiani degli Stati Uniti. La diffusione così vasta corrispose anche alla realizzazione in albi delle avventure del personaggio ed a una trasposizione in film interpretato da Jerry Lewis (1960). Dopo essere stato congedato con il grado di sergente, Baker fondò la Sad Sack Inc. sfruttando il suo personaggio sia nei fumetti che nella promozione di prodotti di tipo commerciale. Ammalatosi di cancro, venne ricoverato allo Alhambra Medical Center nel campus dell'Università della California e in seguito venne trasferito a Los Angeles dove morì l'8 Maggio 1975, pochi giorni prima del suo sessantesimo genetliaco.

B.B.

George Baker, « The Sad Sack » © George Baker

BALD, KENNETH (1920-) Disegnatore americano nato a New York City nel 1920. Dopo essersi diplomato al Pratt Institute di New York cominciò subito a lavorare nel campo dei fumetti e, nel periodo tra il 1941 e il 1943, lavorò per diversi editori prima nello studio di Binder, poi in quello di Beck-Costanza. Di questi anni sono alcuni personaggi, prodotti sia con il suo nome che con lo pseudonimo di « K. Bruce », tra i quali *Captain Marvel* e *Bulletman* per la Fawcett, *Doc Strange* per la Pines, *Doc Savage* per la Street & Smith, *Black Owl* per la Prize e

« Una Ballata del Mare Salato », Hugo Pratt © Editrice Sgt. Kirk

Captain Battle per la Gleason. Nel 1943 venne richiamato nell'esercito e si arruolò nel corpo dei Marines, combattendo in Nuova Guinea, nella Nuova Inghilterra, ad Okinawa ed a Pechino e nel 1946 venne congedato con il grado di capitano. Tornato quindi alla vita civile, riprese la sua attività di disegnatore lavorando anche per la pubblicità e disegnando parecchie storie rosa per la Marvel. Nel 1957 la King Feature Syndicate gli offrì di realizzare la striscia quotidiana intitolata *Judd Saxon*, ovvero le avventure di un giovane che si muoveva nel mondo degli affari. Nel 1963 abbandonò la produzione di questo personaggio per illustrare l'edizione quotidiana delle avventure del *Dottor Kildare*, ispirato ad una famosa serie televisiva.
Nel 1971 gli venne affidata anche un'altra serie, tratta sempre da una produzione televisiva: *Dark Shadows* (Barnabas il vampiro) che però non ebbe successo e venne conclusa l'anno successivo.

M H

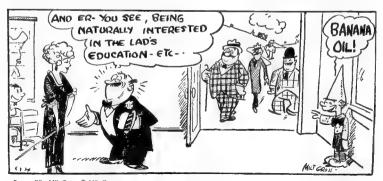
BALLATA DEL MARE SALATO, UNA (Italia) Serie creata, sia per i testi che per i disegni, da Hugo Pratt ed apparsa per la prima volta nel numero 1 della rivista *Sergente Kirk* edita da Ivaldi. Nel 1970 le avventure proseguirono sul settimanale *Il Corriere dei Piccoli*. I personaggi principali sono due fratelli, Cain e Pandora, che vanno alla ricerca del loro padre vagando tra le isole dell'Oceano Pacifico. Il tessuto temporale è quello della prima guerra mondiale e nella saga vengono coinvolti spie inglesi, un vecchio e crudele pirata, Rasputin, il terribile Monaco. Nel corso della vicenda, i due ragazzi si trovano a dover affrontare persino un sottomarino tedesco e alfine fanno la conoscenza di un enigmatico avventuriero di nome Corto Maltese che li prende sotto la sua protezione. Corto Maltese, in seguito, diventerà il personaggio di un'altra serie di avventure sempre firmate da Hugo Pratt.
Per quanto riguarda i risvolti contenutistici della vicenda

dei due fratelli, si risentono chiare le influenze di Stevenson e soprattutto di Conrad in special modo per quanto si evince dai suoi racconti del mare del Sud.
Molta parte della critica ufficiale si è dichiarata unanime nell'affermare che questa serie è da ritenersi una delle migliori opere di Hugo Pratt.

L.S.

BANANA OIL (Stati Uniti) Serie a vignette creata nel 1921 da Milt Gross e apparsa per la prima volta, nello stesso anno, sul *New York World* in un formato che si avvicinava alla striscia. Non vi appariva alcun personaggio fisso mentre l'elemento ricorrente era il motto « Banana Oil » (alla lettera, olio di banana) che stava a significare più o meno il commento ad una situazione impossibile. Un esempio pratico: in una di queste vignette, si vede un omino che legge con attezione un testo pubblicitario sulle arti del ju-jitsu secondo il quale egli sarà in grado, dopo l'addestramento, di difendersi da chiunque; nella vignetta successiva appare un rapinatore grande e grosso che gli punta contro una pistola, nella terza si vede il meschinello che salta addosso al bandito e, nell'ultima, si vede l'omino in una bara dalla cui bocca esce il sarcastico commento di « banana oil! ».
Banana Oil che dapprima venne pubblicato su quotidiani piuttosto sofisticati, ottenne un successo prorompente tanto che l'espressione divenne di uso corrente nella fraseologia dell'uomo della strada anche se, a dire il vero, nei tre volumi curati da H.L. Mencksen, « American Language », che riportano tutti i modi di dire in slang ed in uso corrente nella lingua parlata americana tale frase non viene citata.
Verso la metà degli anni venti venne ristampata una raccolta in edizione economica delle vignette più significative. Anche questa formula ebbe gran successo e conobbe parecchie ristampe. Nel 1926 *Banana Oil* diventò una tavola domenicale apparendo assieme a una nuova serie che aveva creato Gross, *Nize Baby*, mentre lo stesso Gross diede il via ad una nuova striscia quotidiana, *The Feitlebaum Family* che, pochi mesi dopo, venne ribattezzata *Looy, Dot Dope*.
Banana Oil mantenne la sua posizione nell'edizione domenicale anche quando *Count Screwloose of Tooloose* prese il posto di *Nize Baby* nel 1929. Nel 1930 Banana Oil smise di apparire sui quotidiani e ciò coincise con il passaggio del suo autore dal *New York World's Press* al King Features Syndicate.

B.B.

BANCKS, JAMES CHARLES (1895-1952) Disegnatore australiano nato nel 1895 a Hornsby, N.S.W. A quattordici anni abbandonò gli studi e andò a lavorare in una società finanziaria come fattorino, autista ed infine impiegato. Scontento comunque di questo lavoro, Jimmy Bancks, che già aveva dalla sua una certa predisposizione per il disegno, decise di istradarsi su tale via ed il suo primo elaborato venne subito accettato e pubblicato in *The Arrow* nel 1914. Questo primo successo incoraggiò l'autore a sottoporre i suoi disegni al *The Bulletin* che non solo li accettò ma gli offrì un lavoro a tempo pieno retribuito con 16 dollari alla settimana. Bancks accettò l'offerta e rimase al *The Bulletin* sino al 1922. Durante tutto quel periodo prese lezioni di disegno da Datillo Rubbo e Julian Ashton collaborando anche col *Sydney Sunday Sun*. Nel 1921 il direttore del giornale gli propose di realizzare una serie sulle avventure di *Gladsome Gladys* intitolata *Us Fellers* (Noi Amici). In questa striscia, dopo poco tempo, apparve un personaggio, *Ginger Meggs* che, in breve, divenne l'eroe a fumetti più amato e più popolare in Australia. Verso il 1923 Bancks creò per il *Melbourne Sun* la prima striscia giornaliera australiana sotto il titolo di *The Blimps* ma la striscia smise di apparire quando, nel 1925, il quotidiano venne assorbito dalla Murdoch-Fink. Su suggerimento di Sir Heith Murdoch, Bancks cominciò a produrre una vignetta quotidiana intitolata *Mr. Melbourne Day by Day* (Il Signor Melbourne giorno per giorno) che appariva sul *Melbourne Sun-Pictorial* e che venne continuata, in anni successivi, da Len Reynolds e Harry Mitchel.
Bancks, che aveva mostrato nel frattempo una certa poliedricità di ingegno scrivendo il libretto per una commedia musicale *Blue Mountain Melody* nel 1934 e redigendo parecchi articoli per diversi giornali, si dedicò, per quanto riguardava la sua attività di disegnatore, quasi esclusivamente a *Gingerg Meggs* che, oltre ad essere il più eclatante successo australiano, incontrò un alto gradimento anche in altri paesi quali l'Inghilterra, la Francia, il Sud America e gli Stati Uniti. La popolarità del perso-

« Banana Oil », Milt Gross © Milt Gross

naggio diede il via ad una vasta serie di sfruttamenti di tipo commerciale. Nel 1924 venne edito il primo special annuale a colori e tale versione continuò ininterrottamente per 35 anni. *Ginger Meggs* si ritrovò riprodotto su quaderni, cinture, decalcomanie, diede le sue sembianze a dei giocattoli, conobbe una versione in teatro popolare e, durante la seconda guerra mondiale, la sua effigie venne riprodotta sulle bombe e diede il suo nome al Ginger Meggs Salvage Drive. Nel Febbraio del 1951 Bancks rescisse il suo contratto di 160 dollari alla settimana con la Associated Newspaper Ltd. Sunday Sun che non aveva ottemperato ad una precisa clausola contrattuale secondo la quale *Ginger Meggs* avrebbe dovuto apparire nella prima delle pagine dedicate ai fumetti. Il tribunale diede ragione a Bancks che stipulò in seguito un accordo con la Consolidated Press Ltd. e fu così che *Ginger Meggs* divenne il personaggio di punta della prima pagina della sezione a fumetti del *Sunday Telegraph*. Bancks, che morì improvvisamente per un attacco cardiaco il 1° Luglio 1952, viene ancora oggi ricordato per la sua gentilezza e per il suo carattere bonario e generoso oltre che per il suo segno e per l'umorismo particolare che fecero di lui un disegnatore del tutto atipico nei confronti di tutti i suoi colleghi.

J.R.

BANDE DES PIEDS-NICKELES, LA
vedi Pieds-Nickelés, Les.

BANGER, EDGAR HENRY (1897-1968) Disegnatore inglese nato a Norwick, Norfolk, il 27 Febbraio 1897. Dopo gli studi regolari si iscrisse alla Cambridge House e, prima di dedicarsi completamente al fumetto per l'infanzia come libero professionista, disegnò una serie di vignette sportive per la *Eastern Daily Press*. I suoi primi lavori vennero pubblicati su *Chips*, *Butterfly* e *Comic Cuts* nel 1926 e nel 1927 apparve invece la sua prima tavola in rosso e nero intitolata *Tubby & Trot* pubblicata sulla quarta di copertina di *Crackers*. Nel 1933 entrò nel gruppo di collaboratori di una serie di settimanali diretti da Louis Diamond, editati a Bath e divenne il disegnatore principale dell'organico. Sotto la direzione di Diamond, produsse *Rattler* (1933), *Dazzler* (1933),*Chuckler* (1933), *Target* (1935), *Rocket* (1935), *Sunshine* (1938) e *Bouncer* (1939).
Quando i settimanali del gruppo chiusero i battenti, Banger passò alla D.C. Thomson e creò un personaggio a colori *Koko the Pup* che veniva stampato sulla prima di copertina del nuovo settimanale *Magic* (22 Luglio 1939). In questo periodo la limitazione della carta mise in crisi parecchie case editrici di fumetti e Banger andò quindi a lavorare per Gerald G. Swan eseguendo parecchie storie di due-quattro pagine e apportando una sostanziale modifica allo schema tradizionale delle pagine che suddivise in dodici quadri e non più, come voleva la consuetudine, in sei quadri. Tentò anche una serie avventurosa *Rockfist, the jungle Ruler* (Rockfist, il signore della giungla - 1940) ma ottenne un gradimento assai maggiore con le imprese del suo agente segreto *Slicksure* (1940). Alla fine del conflitto Swan cambiò il formato degli albi riportandoli alla tradizionale configurazione del giornale tabloid e Banger disegnò le storie per le copertine di tutte le testate tornando così allo stile ed ai contesti da lui preferiti, quelli cioè delle storie per l'infanzia. La sua carriera lo condusse a lavorare per il *Sun* di J.B. Allen (1947) e per numerose testate di Paget di cui una, *Surprise*, venne disegnata, sia per le matite che per le chine, interamente da lui. Il suo ultimo lavoro fu *Funny Folk of Meadow Bank* (La buffa gente di Meadow Bank), una serie di vignette a colori, eseguite con una precisione certosina del dettaglio e pubblicate in *Sunny Stories* (1955).

« Barbarella » Jean Claude Forest © J.C. Forest

Tra i suoi numerosissimi personaggi si ricordano *Curly Crusoe* (1926), *Boney & Stoney* (1927), *Diary of a Bad Boy* (1929), *Stanley the Station Master* (1930), *Bob Stay* (1931), *All Storts Stores* (1932), *Percival the Perkey Page* (1933), *Jimbo the Jungle Boy* (1934), *Boney Prince Charlie* (1935), *Freddy and his Flying Flea* (1936), *Sandy Cove* (1937), *Fatty Fitt* (1938), *Sheriff Sockeye* (1939), *All at Sea* (1940), *Lollipop Gnomes* (1945), *Tip & Topper* (1946), *Addy* (1947), *Rollicking Ranch* (1948), *Tropical Tricks* (1950), *Wanda the Wonder Girl* (1951), *Funny Folk of Meadow Bank* (1955). Banger, che si firmava sempre « Bang » morì nel 1968 all'età di 71 anni.

D.G.

BARA
vedi Herzog, Guy.

BARBARELLA (Francia) Personaggio creato nel 1962 da Jean-Claude Forest e pubblicato lo stesso anno nella rivista *V-Magazine*.
La bionda eroina, alquanto sexy nei suoi abiti piuttosto succinti, incontrò subito l'approvazione del pubblico ma non quella delle autorità francesi che ne proibirono la versione in formato libro. Di questa versione il critico letterario del *Newsweek* ebbe a scrivere quanto segue: « ... Muovendosi tra i pianeti, in una versione femminile di James Bond, Barbarella vince il male e ricompensa, nel suo modo del tutto particolare, tutti gli uomini affascinanti che le capita di incontrare nello spazio. Quando si azzuffa con Strinko, il cacciatore sadico, oppure quando spara con la sua pistola a raggi contro mostruosi esseri gelati-

nosi, non pare avere alcuna preoccupazione di rovinare, in parte o nella totalità, il suo mini-abito spaziale ». Il clamore pubblicitario suscitato dalla apparizione sul mercato di questo personaggio, non deve però oscurarne i meriti in quanto *Barbarella*, che può essere definita la prima eroina spaziale dai tempi della *Connie* di Godwin, ha dalla sua, oltre ad un disegno molto ricercato ed elegante, una tessitura narrativa molto immaginifica: dai suoi amplessi con i più strani individui ivi compreso un robot, alla sua esplorazione dei mondi più bizzarri tutto viene narrato con spirito dissacratorio e disincantato. Forest, per quanto riguarda il disegno, ha dimostrato di essere maestro nella evocazione di inquietanti paesaggi, come ad esempio la città di Sogo. La saga di *Barbarella* venne ristampata nel 1964 dall'editore francese Eric Losefeld che ne presentò l'edizione in volume, nel 1966 la Grove Press editò lo stesso volume negli Stati Uniti. Nel 1968 il regista Roger Vadim diresse un film con Jane Fonda nei panni della protagonista. Dopo la comparsa del film sugli schermi, Forest ha cercato di far rivivere Barbarella sia in Francia nel 1969, che in Italia nel 1970, senza tuttavia ottenere l'atteso successo. In Italia *Barbarella* è stata pubblicata sulla rivista *Linus*.

M.H.

BARBERA, JOE
vedi Hanna William

BARBE-ROUGE (Francia) Personaggio secondario nella produzione del disegnatore Vic Hubinon e del soggettista Jean-Michel Charlier, *Barbe-Rouge* (Barbarossa) apparve per la prima volta nel 1959 nel settimanale francese *Pilote*. I protagonisti di questa saga piratesca sono tutti molto ben caratterizzati, da Barbe-Rouge, al megalomane Tre Zampe, suo secondo, filosofo di illuminata cultura, ad Eric, il giovane figlio adottivo di Barbe-Rouge, ragazzo troppo sprofondato nei cardini del perbenismo per trovarsi bene a bordo del Falcone Nero, la nave pirata che batte le acque del Mare delle Antille. La serie, nonostante il cast ben amalgamato ed il disegno alquanto curato nei dettagli, non ha mai trovato un eccessivo riscontro nel pubblico franco-belga, soprattutto a causa della reiteratezza delle situazioni. In Italia il personaggio è apparso sul *Vittorioso* e nei *Superalbi Audacia* della Mondadori.

M.G.P.

BARKS, CARL (1901-   ) Soggettista e disegnatore, per molti anni rimasto nell'anonimato, creatore delle storie di *Donald Duck* (Paperino) apparse su *Walt Disney's Comics and Stories* tra l'Aprile del 1943 ed il Marzo 1965 e creatore del celeberrimo *Uncle Scrooge McDuck* (Zio Paperone). Carl Barks nacque nel 1901 nell'Oregon e, provvisto di una istruzione alquanto sommaria, fece diversi lavori, dal cow-boy al fabbro ed al maniscalco prima di decidersi a mettere a frutto le sue qualità di disegnatore eseguendo delle illustrazioni, come libero professionista, nella sua zona di residenza. Dopo sei anni di attività, verso la metà degli anni trenta venne assunto come apprendista animatore nei Walt Disney Studios di Burbank, poco dopo che Donald Duck, grazie ai cartoni animati in cui era apparso, era diventato un personaggio di grande successo. Dopo sei mesi di animazione, Barks venne mandato nel Reparto Soggetti dove delineava, a livello di idee narrative, delle storie per i cartoni animati. Fu in questo periodo che ebbe la fortuna di delineare la storia per un lungometraggio di Donald Duck da realizzarsi entro la fine degli anni trenta intitolata *Donald Duck finds Pirate Gold* (Paperino trova l'oro dei pirati) oppure solo *Pirate Gold*. Il lavoro, accantonato in seguito al clamoroso successo ottenuto da *Snow White* (Biancaneve) e *Pinocchio*, (successo che indusse la Disney a dedicarsi alla realizzazione di altri film basati su soggetti preesistenti), venne in parte utilizzato come base per un albo di 64 pagine da pubblicarsi con la Dell Publishing Co., una delle emanazioni della Disney. L'albo di *Donald Duck finds Pirate Gold* vide quindi la luce nel 1942 e venne realizzato da Barks e da un altro disegnatore della Disney, Jack Hannah, che si alternarono una pagina a testa. L'albo ottenne subito un successo clamoroso tanto che quando Barks lasciò gli studi della Disney verso la fine del 1942, in quanto stressato dalla routine di lavoro, la Dell (nota nel settore anche come Western Publishing Co. e come K.K. Publications) gli offrì di disegnare delle storie originali di *Donald Duck* per l'albo *Walt Disney Comics and Stories*. Prima del 1943 il contenuto di questa testata era rappresentato da ristampe delle strisce quotidiane e delle tavole domenicali di *Mickey Mouse* (Topolino), di *Donald Duck* e di altri personaggi della Disney. Il materiale era in via di esaurimento ed era stato quindi deciso di produrre del materiale nuovo per poter completare gli albi. Barks venne lasciato libero di produrre delle storie tutte sue di *Donald Duck* e gli venne affidata una produzione mensile di dieci pagine a sei vignette. Nello stesso tempo gli venne commissionato un albo di sessantaquattro pagine, da pubblicarsi nel 1943, realizzato completamente da lui. Questo lavoro, intitolato *Donald Duck and the Mummy Ring* (Paperino e l'anello della mummia) convinse i responsabili della Dell delle capacità effettive del disegnatore, una reazione questa che fu comune anche ai lettori sia dell'albo in oggetto che delle storie mensili di *Donald Duck*. Col passare del tempo, Barks venne incaricato di

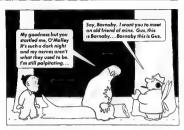
Carl Barks « Donald Duck » (Paperino)
© Walt Disney Productions

realizzare storie complete non solo di Donald Duck ma anche di altri personaggi della Disney e nel Dicembre 1947 rinnovò il suo successo creando *Uncle Scrooge Mc-Duck* (Zio Paperone) che apparve per la prima volta, come personaggio secondario, in una storia dell'albo *Donald Duck* intitolata *Christmas on Bear Mountain* (Natale sul Monte Orso). *Scrooge* divenne in seguito un personaggio fisso nelle storie di *Donald Duck* e nel Marzo 1952 appare in un albo a lui dedicato: *Uncle Scrooge* in *Only a Poor Old Duck* (Solo un povero vecchio papero). Da quel momento sino al 1965, anno in cui mise fine alla sua attività di disegnatore, Barks divenne l'idolo di migliaia di ammiratori che riuscirono infine a carpirne l'identità, in quanto la politica editoriale della Disney e della Dell era quella di usare solo il nome di Walt Disney sul materiale prodotto, ammiratori che cominciarono a tempestarlo di lettere dense di entusiasmo e di complimenti. In risposta a questo entusiasmo, Barks cominciò a realizzare, proprio per i suoi sostenitori, una serie di pregiatissimi dipinti ad olio, tratti da scene e copertine del suo *Donald Duck*. Contemporaneamente le insistenti pressioni della Dell persuasero Barks a scrivere soggetti e sceneggiature per storie che, in quanto a disegni, sarebbero state realizzate da disegnatori interni della Dell e Barks ha ottemperato a questo impegno sino al 1973 quando si è ritirato definitivamente dalla scena dei fumetti per dedicarsi interamente ai suoi interessi pittorici. Attualmente vive a Goleta, California, non lontano da quel mare sulle cui onde, una volta, aveva mandato *Donald Duck* a vivere immaginifiche e strabilianti avventure.

B.B.

BARLETTA, SERGIO (1934-) Disegnatore satirico italiano nato a Bologna il 20 Novembre 1934. A 23 anni ha iniziato le sua attività come libero professionista per alcune riviste (« *Illustrazione* », « *Fotografia* », « *Graphic Designer* »)ed in seguito ha assunto la direzione artistica di alcuni mensili prestando nel contempo la sua collaborazione ad alcune agenzie pubblicitarie. Nel periodo compreso tra il 1960 ed il 1976, Sergio Barletta si è dedicato ad una fervida attività sia nel campo grafico, con lay-out ed illustrazioni per diverse riviste, che in quello della satira politica. A proposito di questa ultima, Barletta nel 1968 ideò una striscia, *Mr. Manager* che avrebbe dovuto essere pubblicata con cadenza settimanale su *Rinascita* solo che la redazione di quest'ultima la rifiutò, ritenendola eccessivamente orientata a sinistra e la striscia passò quindi su *Cabalà*, la prima vera rivista underground italiana e su quelle pagine rimase sino alla chiusura della testata. *Mr. Manager* apparve in seguito sul mensile *Eureka* su cui viene regolarmente pubblicata dal 1975. Sergio Barletta ha collaborato nel 1973, sempre nel contesto della satira politica, per la rivista tedesca *Pardon* e, sempre con il gruppo di *Cabalà*, ha realizzato dei disegni per alcuni libri, nel 1974 alcuni dei suoi lavori sono apparsi su *Fortebraccio* e su *Harakiri*. L'attività di questo autore che, per il suo messaggio dissacrante, per l'essenzialità dei suoi personaggi, per la feroce disamina della realtà è stato paragonato a Feiffer, si è cimentato anche in lavori umoristici pubblicandoli in quattro libri: *Homo* (1967), *Uno* (1971), *D.C.* (1976) e *Clericus* (1976). Barletta dedica tempo e lavoro anche alla pittura ed ha esposto, con successo, in diverse mostre presso la Galleria Marino di Roma e il Diaframma di Milano .

M.G.P.

BARNABY (Stati Uniti) Personaggio creato da Crockett Johnson (David Johnson Leisk) per il quotidiano sperimentale nuovayorkese *PM* di Marshall Field. Dopo il debutto, avvenuto nell'Aprile 1942, il Chicago Sun-Times Syndicate di Field cominciò la distribuzione della striscia.

« Barnaby »,Crockett Johnson © Crockett Johnson

Barnaby è un ragazzetto che vive con un tutore fiabesco per la sua struttura ma l'angolazione magica della striscia viene completamente ribaltata dalla personalità di questo tutore. Mr. O'Malley è infatti un incrocio tra Flip, di Little Nemo e W.C. Field. Persino nelle occasioni in cui si sforza di mettere a profitto del bene la sua magia combina disastri sesquipedali che, a loro volta, danno origine ad una catena di guai dai quali si allontana con ottimismo disponendosi quasi sempre a fare delle paternali benevoli a Barnaby che è comunque sempre estraneo agli avvenimenti. Barnaby è biondo, i suoi capelli sono stopposi, ed il suo scopo principale è quello di eludere le frustrazioni derivategli dalla vita, sia quella reale che quella fantastica. Riesce, ad esempio, a vincere dei banditi ma non è in grado di convincere i suoi perplessi genitori che Mr. O'Malley esiste. Spesso, per dimostrare questa realtà, fissa degli appuntamenti con il suo tutore che, inevitabilmente, non si fa vedere.

I genitori, i Baxter, non accettano la realtà di questo loro figliolo che vive in un mondo praticamente irreale e si rivolgono, per avere dei lumi, ad un esperto di psicologia infantile. Zia Minerva, un altro dei personaggi della striscia, è un'ospite saltuaria che invece accetta la realtà fantastica di Barnaby e dei suoi amici. Amici che rispondono ai nomi di Gus, lo spettro che ha paura della sua ombra, di Davy Jones, un fantasma navigante in costume da bagno moda 1890 e di Gorgón, il cane parlante. Barnaby pur essendo accolto in maniera quasi entusiastica dalla critica non ha mai trovato una rispondenza di pubblico, seguendo il destino di altre strisce similari per i contenuti intellettuali apprezzate da pochi fautori di questo genere ed ignorate dalla massa.

L'enfatismo della striscia era più letterario che artistico ed il suo autore trasse ispirazioni e subì l'influenza di autori quali Robert Bencheley, Dorothy Parker, Donald Ogden Stewart, così come si lasciò influenzare da quanto vedeva sulla rivista *Life* oppure sul *New Yorker* ed, ancora, immagazzinò idealmente scene e situazioni dai film di Frank Capra. Johnson, in quanto a fumetti, era solito dichiarare di non sentirsi propenso ad alcun genere o personaggio.

Con *Barnaby* Johnson ha voluto rappresentare « ... una storia piuttosto brillante » e, con il proposito di conferire maggiore intensità alle sue strisce, decise di dattiloscrivere le pipe « ... per avere così un sessanta per cento in più di testo ». E questa dattilografia molto ben si accordava con il disegno duro e semplice della vignetta tanto più che la mancanza pressochè totale di azione accentuava l'enfasi letteraria. Nel 1946 Johnson abbandonò la striscia ad altri autori: Jack Morley, un disegnatore pubblicitario, riuscì a copiare letteralmente lo stile di Johnson,

Ted Ferro, scrittore di soggetti umoristici radiofonici, tra cui un famoso *Lorenzo Jones*, riuscì ad imitare e a tradurre lo spirito del personaggio sino al 1952 quando Johnson tornò ad occuparsene per la parte conclusiva. *Barnaby*, nel frattempo, era passato dal Sun-Time Syndicate al Bell Syndicate, Henry Holt ne pubblicò due libri intitolati *Barnaby* e *Barnaby and Mr. O'Malley*, il primo dei quali venne ristampato da Dover. Johnson fece il tentativo di riesumare il personaggio appoggiandosi alla Hall Syndicate, tentativo comunque che finì senza alcun successo. I disegni erano eseguiti da Peter Wells e la striscia apparve solo per due episodi. Altrettanto fugace fu l'apparizione di una tavola domenicale del personaggio intorno al 1950. Al di là degli sforzi inutili per cercare di sortire in un successo commerciale, Barnaby è da considerarsi un capolavoro nel campo del fumetto. Il suo testo è indiscutibilmente a livello di contenuti, di forma, di impegno culturale, uno dei più validi così come lo è la costruzione narrativa in quanto Johnson creò lo schema della situazione intelligente, del diversivo, del conflitto di base alternando le varie soluzioni sul tema. I suoi personaggi erano veri, il suo umorismo seguiva la tradizione creata da Benchley e Capra, un che di claunesco senza mai eccedere, un che di arioso con una punta immancabile di sofisticatezza. *Barnaby* conobbe anche la versione in un cartone animato televisivo e, in quanto a sfruttamento commerciale, venne riprodotto in una serie di bambolotti. In Italia il personaggio è stato pubblicato sul mensile *Linus*.

R.M.

BARNEY BAXTER (Stati Uniti) Personaggio creato da Frank Miller nel 1936 e apparso per la prima volta, in versione di striscia quotidiana, il 17 Dicembre 1936 e, in versione di tavola domenicale, il 21 Febbraio 1937. La striscia, che originariamente si intitolava *Barney Baxter In the Air* era distribuita dal King Features Syndicate. Dello stesso personaggio esiste anche una versione locale, curata sempre dallo stesso autore e antecedente all'apparizione nazionale (1935), che venne pubblicata su un quotidiano di Denver. *Barney Baxter* è un avventuroso pilota, costruito secondo la tradizione degli anni trenta, bello, forte, simpatico, sempre pronto a balzare a bordo del suo velivolo non appena l'avventura lo chiami. Ed è così che lo si ritrova impegnato nella lotta contro banditi e rapitori nel Nord America, oppure a salvare il trono di Bronzonia dalle infiltrazioni di agenti stranieri o, ancora, a collaborare con la polizia per la cattura dei rapinatori di una banca. Durante un atterraggio di fortuna in Alaska incontra Gopher Gus uno strano tipo di cercatore d'oro che gli offre di diventare suo assistente ed ecco che alla striscia si aggiunge una certa dose, molto ben calibrata, di umorismo. Insieme, Barney e Gopher, si ritrovano in qualsiasi punto della terra alle prese con avventure rocambolesche mentre a casa c'è la fidanzata di Barney, Maura, che soffre per la lontananza del suo amato bene. Durante la Seconda Guerra Mondiale, Barney e Gopher si arruolano nella Raf e, più tardi, vengono trasferiti nelle forze aeree americane. Nel 1942 bombardano Tokyo pochi giorni prima che tale azione venga effettuata dal generale Doolittle. Sul finire del 1942 Frank Miller viene richiamato alle armi, nella Guardia Costiera, e lascia *Barney Baxter* nelle mani di Bob Naylor che trasformò la striscia in uno stereotipato elenco di luoghi comuni del fumetto di guerra in versione conservatrice, presentando i giapponesi brutti, dediti alla tortura dei prigionieri o ad altre crudeltà consimili nei confronti della popolazione civile, soprattutto delle donne, il tutto sempre accompagnato dal caratteristico grido « Banzai! ». Nel 1948 l'interesse del pubblico nei confronti della striscia era talmente calato che Miller venne richiamato con la speranza che riuscisse a riportarla alle punte degli anni precedenti. Miller tentò la carta di trasportare il suo vecchio eroe nel campo della fantascienza ma il tentativo sortì in un insuccesso la striscia venne chiusa nel Gennaio 1950. *Barney Baxter*, pur non avendo mai posseduto le qualità di *Scorchy Smith* nè la fama di *Tailspin Tommy*, resta comunque una delle più interessanti strisce aviatorie prodotte negli anni dal '30 al '40 soprattutto per la cura del dettaglio e la precisione tecnica del disegno.

M.H.

« *Barney Baxter* », *Frank Miller. © King Features Syndicate.*

BARNEY GOOGLE (Stati Uniti) Personaggio dalle origini piuttosto movimentate creato da Billy De Beck e apparso per la prima volta nel 1916 sul *Chicago Herald*. Barney nacque da un affettuoso incontro del suo autore con la vita sportiva americana anche se originariamente nulla aveva a che fare con il mondo dello sport e apparve per la prima volta in una delle tante vignette che l'autore eseguiva, sia nella versione quotidiana che in quella domenicale, per il *Chicago Herald* (1916): la serie di queste vignette si intitolava *Married Life* (Vita matrimoniale). In questi spaccati di vita in comune, l'autore metteva in risalto, senza tenere alcuna continuità per quanto riguardava i personaggi, i problemi in chiave satirica della convivenza. Ben presto una cadaverica figura emerse sopra tutte le altre. Un personaggio che, col suo naso bitorzoluto ed i baffi cespugliosi, venne all'inizio battezzato con parecchi nomi, Willis, Thomas, mai seguiti dal cognome, finchè continuò ad apparire con il nome di Aleck. Sua moglie, che in quanto a struttura fisica continuava a trasformarsi, non aveva un nome e solo una volta, nel 1917, venne chiamata Pauline. Da quell'anno, De Beck tralasciò tutte le altre coppie che aveva usato sino a quel momento e si concentrò su quella formata da Aleck e Pauline e fu così che *Married Life* conquistò definitivamente il pubblico.

Quando lo *Herald* venne venduto nel 1918 a Hearst, De Beck e *Married Life* presero la stessa strada e De Beck produsse per lo *Herald Examiner* anche la vignetta sportiva che apparve per la prima volta il 7 Maggio 1918. *Married Life* smise di apparire il 13 Marzo 1919 mentre la vignetta sportiva continuò ad essere prodotta per alcuni mesi successivi finchè, nella pagina dello sport dello *Herald Examiner* del 17 Giugno 1919 apparve la prima sequenza della striscia intitolata *Take Barney Google For Instance* (Prendiamo, per esempio, Barney Google). Nella settimana seguente il titolo venne leggermente modificato in *Take Barney Goggle F'Instance*. La nuova striscia presentava Aleck sposato con una donna del tutto diversa dalla Pauline di *Married Life*, si chiamava Lizzy ed i due avevano una figlia, Gwennie. La striscia partiva da una situazione di fatto incontrovertibile ovvero la passione di Barney per lo sport, passione che lo costringeva a trascurare la famiglia per potersi dedicare al basket, al ba-

« Barney Google », Billy de Beck © *King Features Syndicate*

seball, alle corse di cani e di cavalli etc. Barney, all'inizio, aveva una struttura longilinea, alta e magra ma poi, col passare del tempo, il suo autore lo rimpicciolì d'altezza e gli conferì una scheletratura più tozza col risultato di accentuarne la resa umoristica.
La moglie, di contro, continuava ad aumentare d'altezza tanto che, nel 1920, era la « tre-quarti » di Barney. In questo periodo di tempo, gli interessi di Barney gravitavano tutti su un cavallo da corsa di nome Spark Plug (Candela) tanto che abbandonò la famiglia per dedicarsi esclusivamente ad esso. Benchè la moglie riuscisse qualche volta a riportarsi a casa il marito, alla fine Barney riuscì ad eludere del tutto il peso e l'orrore che rappresentavano per lui gli schemi della vita familiare ed insieme al suo cavallo diede il via ad una serie di situazioni chiaramente picaresche. Negli anni 20 la popolarità di Barney continuò ad aumentare e riuscì ad afferrare non solo il pubblico amante del fumetto ma anche quello, apparentemente disinteressato al problema, appassionato di sport. Nei successivi quindici anni, Barney divenne un vero e proprio eroe, a Sparky si era aggiunto un altro cavallo, Pony Boy, ed insieme il trio visse immaginifiche avventure dense di azione, omicidi, rapimenti, società segrete, viaggi da Cuba all'Europa finchè, nel 1934, Barney approda nel Kentucky e conosce Snuffy e Lowizie Smith (o Smif) ed è in questo preciso istante che Barney comincia a perdere il fascino sui lettori cedendo la palma di primo eroe al turbolento e chiassoso Snuffy che fu il primo personaggio nel mondo dei fumetti ad indossare l'uniforme di soldato della Seconda Guerra Mondiale. Nel 1942 De Beck morì e la striscia passò nelle mani del suo assistente Fred Lasswell che diede a Snuffy il ruolo di personaggio principale, quale è tuttora, mentre Barney rimase una pura e semplice comparsa e Spark Plug e tutti gli altri personaggi secondari se ne sono andati benchè siano rimasti indimenticati ed indimenticabili. Negli anni venti a *Barney Goggle* venne dedicata una canzone, scritta da Billy Rose e da Con Conrad, « Barney Google with the Goo-Goo-Googly Eyes » che ottenne un grande successo. Nel 1960 è stato presentato alla televisione americana nella versione animata. In Italia è apparso nel 1932 sul *Corriere dei Piccoli* battezzato con più di un nome, da Barnabò Goggoloni a B.B., Scalzapolli e Tabaccone. Nel 1968 è stato riproposto sul mensile *Linus*.

B.B.

BARRY, DANIEL (1923-) Disegnatore americano nato l'11 Luglio 1923 a Long Branch nel New Jersey. Dan frequentò la Textile High School e l'American Artists School, presso la quale studiò sotto la guida di Ralph Soyer e Osato Kuniyushi. Nel 1941 Dan Barry incontrò il disegnatore George Mandel che lo iniziò alla carriera nel mondo dei fumetti. In questo periodo, tra il resto, disegnò *Airboy* (Il ragazzo del cielo) per Hillman. *Blue Bolt* (Saetta Blu) per Novelty, *Doc Savage* per Pines e scrisse anche alcune storie del personaggio *Blue Beetle* (Lo Scarafaggio Blu) per Holyoke. Nel 1943 venne richiamato alle armi, nell'aviazione, ed in questo frattempo creò *Bombrack*, una striscia di natura umoristica che venne pubblicata sulla rivista del 20° Corpo dell'aviazione. Nel 1946 venne congedato e riprese l'attività di disegnatore collaborando con Fawcett *(Commando Yank, Captain Midnight)*, con Gleason *(Daredevil, Crimebuster)*, per Hillman *(The Heap)* con la National e con la Marvel. Sempre parallelamente a questa sua attività di disegnatore, svolgeva anche quella di pubblicitario e, nel 1947-48, si occupò della striscia quotidiana di *Tarzan*. Nel 1951 il King Features Syndicate gli propose, ed egli accettò, di far rivivere l'avventura a striscia quotidiana di *Flash Gordon* che avrebbe dovuto riapparire dopo una assenza di sette anni. Alla fine del 1967, alla morte di Mac Raboy, Barry si occupò della versione domenicale del personaggio lasciando quella quotidiana nelle mani del suo assistente Ric Estrada. Dan Barry è un disegnatore versatile, molto serio, il suo segno è pulito anche se non eccelle in creatività narrativa. Oltre al suo lavoro nel campo dei fumetti, svolge una soddisfacente attività di pittore e, come tale, ha fatto diverse mostre sia negli Stati Uniti che all'estero.

M.H.

Dan Barry

BARRY McKENZIE (Gran Bretagna) Personaggio creato nel 1967 per i testi dall'attore australiano Barry Humphries, specializzato in ruoli femminili, e per i disegni da Nicholas Garland ed apparso la prima volta nello stesso anno a Londra, con due strisce, sul settimanale satirico *Private Eye*. La striscia è una edizione moderna, riveduta e corretta quindi, del povero emigrato e diviene, per alcuni, una versione moderna della pungente satira del *Pilgrim's Progress* di Swift mentre per altri diviene un prodotto senza alcun valore.

Una analisi sintetica circa *Barry McKenzie* la si può estrapolare da quanto scritto sulla copertina della prima raccolta di strisce del personaggio edito in versione economica: « ... Gesù! Se voi poveracci leggete questa roba significa che potrete leggere di tutto! ». Il volumetto era corredato da una appendice con un dizionario dello slang australiano usato nella parte discorsiva della striscia, e questa parte aggiuntiva era intitolata *Glossary of McKenzieisms* (Glossario del Meckenzienismo). Al primo libro, *The Wonderful World of Barry McKenzie* (Il magnifico mondo di Barry McKenzie - 1968), ne seguì un altro, nel 1972, intitolato *Bazza Pulls It Off* (Bazza vince). Il personaggio è stato anche trasposto in film nel 1972, presentato al pubblico con il titolo di *The Adventures of Barry McKenzie* (Le avventure di Barry McKenzie),del film Humphries si è occupato della sceneggiatura ed ha interpretato il ruolo della zia di Barry, Edna Everidge mentre Barry Crocker ha interpretato la parte del protagonista.

D.G

Sy Barry

BARRY, SEYMOUR (1928-) Disegnatore americano nato il 12 Marzo 1928 a New York City. Seymour Barry, confidenzialmente Sy studiò alla New York School of Art & Design e, dopo aver conseguito il diploma, si iscrisse alla Art Student League lavorando nel frattempo come assistente del già celebre fratello, Dan Barry. Negli ultimi anni del '40 e nei primi del '50, Sy Barry collaborò, soprattutto come passatore a china, per diverse case editrici di fumetti come la Marvel e la Gleason e soprattutto con la National per la quale lavorò a parecchi personaggi tra i quali *Johnny Peril*, *Rex* e *Phantom Stranger* (Lo Straniero Fantasma). Nel contempo si dedicò anche a molte illustrazioni di tipo commerciale industriandosi soprattutto con gli acquarelli. Alla fine degli anni 50 riprese a fare l'assistente del fratello passando a china *Flash Gordon*. In seguito a questa esperienza il King Features gli propose di occuparsi di *The Phantom* (L'Uomo Mascherato) dopo la morte di Wilson McCoy avvenuta nel 1961. Questo passaggio di mano contribuì ad accreditare Sy Barry presso il pubblico che lo ha accettato e gradito per il suo segno pulito e fluido e per lo stile narrativo semplice e pur tuttavia efficace.

M H

BATEMAN, HENRY MAYO (1887-1970) Disegnatore, caricaturista ed illustratore inglese nato a Sutton Forest N.S.W. (Australia) il 15 Febbraio 1887 e trasferitosi, giovanissimo, in Inghilterra dove compì i suoi studi a Forest Hill House, studiando disegno alla Westminster and New Cross Art Schools sotto la guida di Frederick Marriot e del pittore olandese Charles Van Havenmaet. La sua predisposizione per il disegno umoristico lo spinse a copiare di fatto delle vignette che apparivano su *Comic Cuts* e *Ally Sloper's Half-Holiday*, e continuò ad allenarsi fino a sedici anni quando, nel 1903, vendette la sua prima vignetta a *Scraps*. Passò quindi a collaborare, l'anno successivo, a *The Tatler* ed infine approdò sulle pagine di *Punch*. Influenzato dai lavori di Phil May e Tom Browne e dai semplici schemi grafici del francese Caran D'Ache, Bateman nel 1911 « ... impazzendo sui fogli da disegno », come ebbe lui stesso ad affermare, riuscì a dar vita ad un nuovo stile, vale a dire cominciò a presentare le persone non come apparivano in realtà ma come erano nell'intimo, captando in esse tutte le sfumature più recondite. Il suo primo lavoro di tutto rilievo, che conobbe anche la piena approvazione del pubblico, fu una serie di disegni sceneggiati in sequenza ed intitolata *The Guardsman Who Dopped it on Parade* (La guardia che lo fece cadere nella parata) seguito a breve distanza da *The Boy Who Breathed on the Glass at the British Museum* (Il ragazzo che soffiava sulla vetrina del British Museum - 1916). Questa storia a lungo respiro narra delle vicende di un ragazzo che fiatava addosso ad una vetrina del museo britannico e, per questa colpa, veniva arrestato e, dopo un lungo processo, condannato ad una lunga pena detentiva, al termine della quale esce di prigione vecchio e cadente per tornare sul luogo del suo primo terribile de-

Henry M. Bateman, « The Man Who Broke the Tube »
© H.M. Bateman

litto, dare una ultima fiatata di vendetta e spirare serenamente. Per il pubblico inglese fu questo un episodio grafico-narrativo del tutto nuovo, in cui la sceneggiatura era tanto precisa, anche se muta, da non conoscere dei raffronti. In seguito Bateman realizzò *The One Note Man* (L'uomo a una nota) sceneggiandolo in 58 quadri e *The Plumber* (L'idraulico) in 48 quadri; per rompere l'uniformità della narrazione, l'autore inseriva una vignetta gigante a colori, che occupava le due pagine centrali della rivista, fissando nelle immagini un particolare momento della vita di ogni giorno come, ad esempio, *The Man who Dared to Feel Seasick on the Queen Mary* (L'uomo che osò avere il mal di mare sulla Queen Mary). Bateman morì nel Febbraio del 1970 dopo aver visto pubblicato il libro che intendeva celebrare la sua opera prodotto e diretto da Michael Bateman ed intitolato *The Man who Drew the 20th Century* (L'uomo che disegnò il 20° secolo - 1969). Nel corso degli anni vennero editi parecchi libri firmati da Bateman tra i quali si citano *A Book of Drawings* (Un libro di disegni - 1921), *More Drawings* (Altri disegni), *A Mixture Rebound* (Varietà rilegata), *Brought Forward* (Il seguito), *Burlesques, Colonels* (Colonnelli), *Suburbia Caricaturated* (Suburra in caricatura), *Adventures at Golf* (Avventure al golf), *Considered Trifles* (Inezie di riguardo), *Himself* (Se stesso - 1937) e *The Evening Rise* (Il tramonto - 1960).

D.G.

BATMAN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1939 da Bill Finger per i testi e da Bob Kane per i disegni ed apparso per la prima volta nel Maggio dello stesso anno nel n. 27 di *Detective Comics*. *Batman* nacque sulla scia del successo ottenuto da *Superman* quando il direttore della National, Whitney Ellsworth, commissionò al disegnatore Bob Kane la realizzazione di un nuovo personaggio dello stesso genere. Contrariamente al suo predecessore, Batman non si avvale di alcun super-potere ma è dotato di una intelligenza decisamente superiore alla media e di un fisico dai poderosi muscoli. Indossa, come vuole la tradizione dei super-eroi, un costume che, nel suo caso, assomiglia alla struttura del pipistrello e volteggia, nottetempo, sui tetti di Gotham City conducendo così la sua battaglia contro il crimine. Seguendo il tracciato dei suoi congeneri, anch'egli ha una identità segreta, quella di Bruce Wayne, orfano dei genitori uccisi brutalmente sotto i suoi occhi quando era ancora bambino e risale a questo barbaro episodio il suo giuramento di dedicare tutta la sua esistenza alla lotta contro il crimine. Al suo fianco c'è Robin, ovvero *The Boy Wonder* (Il ragazzo meraviglia), un acrobata da circo, anch'esso orfano, la cui identità comunque è quella di Dick Grayson.
Le prime avventure di Batman poterono considerarsi uniche ai suoi tempi, infatti egli si presentava al suo pubblico come un acerrimo ed accanito cacciatore di delinquenti, spinto dall'unica meta da lui pensabile: l'annientamento del crimine. Nelle sue imprese gli capitò di giungere all'omicidio e la sua lotta contro la delinquenza organizzata si raffinò con l'adozione di marchingegni elettronici, tecnica di cui era un cultore e nella quale giungeva a risultati invidiabili. Nel corso delle sue vicende egli mise in luce le pieghe più recondite di una società in cui la violenza deflagrava per sopire la esasperazione di certi sentimenti e fu proprio in *Batman* che, per la prima volta, la realtà cruda e senza veli veniva proposta al lettore, una realtà resa più cupa dalla macabra figura di Batman che, come ebbe a dichiarare Kane stesso, era stata creata per infondere nei delinquenti la paura dell'inferno.
Batman era praticamente un vigilante notturno, un giustiziere le cui mani arrivavano laddove quelle della giustizia non potevano o non volevano arrivare. Solo negli ultimi anni la sua presenza divenne più morbida, meno cruda, meno cinicamente protesa nei suoi slanci di giustiziere.

« Batman », *Bob Kane* © *D.C. Comics Inc*

Gli anni dal 1940 al 1950 furono quelli che segnarono il successo definitivo di *Batman* e ciò fu dovuto anche all'apporto di ottimi testi redatti da validi soggettisti quali Gardner Fox, Jack Schiff, Bill Woolfolk, Otto Binder oltre quelli, naturalmente, del suo creatore Bill Finger. La gran parte dell'esecuzione grafica, in questo periodo, passò dalle mani di Bob Kane a quelle del suo assistente, Jerry Robinson, il cui apporto divenne definitivo e *Batman* cominciò quindi ad apparire anche in altri albi della National quali *World's finest All Star*, *Batman*, quale sua propria testata ed in altri fascicoli sempre a fumetti. Accanto a Batman si muoveva anche un largo stuolo di eroi negativi, i cosiddetti criminali, il più famoso dei quali fu senz'altro The Joker (Il Jolly) altrimenti detto il Principe del Crimine. Altri ve ne furono, di una certa statura, rispondenti ai nomi di The Pinguin (Il Pinguino) vestito con un costume che rammentava l'animale di cui prendeva il nome, The Riddler (L'enigmista), che lasciava dovunque degli indizi prima di commettere un crimine, Two-Face (Due Facce), un ex-procuratore distrettuale dal viso sfigurato, The Catwoman (La donna gatto), una felina innamorata di Batman, The Scarecrow (Lo Spaventapasseri), un insegnante impazzito ed il duo Tweedledee and Tweedledum, due transfughi dal Paese delle Meraviglie di Lewis Carroll. Durante la metà degli anni cinquanta molti dei disegnatori e soggettisti che lavoravano intorno al personaggio cominciarono a dedicarsi ad altre produzioni e fu così che venne registrato un calo di interesse da parte del pubblico nei confronti di *Batman*. Per ovviare a questo stato di fatto, si tentò di inserire dei nuovi caratteristi quali Bathound (Il Bat-Cane), Batwoman (La donna pipistrello), Batgirl e Bat-Mite, il tutto per cercare di galvanizzare il pubblico seguendo il tentativo di creare una nuova linea anche nelle storie che mostrarono invece un calo di qualità: il contesto fantascientifico ed il corredo quindi di mostri, robot, esseri venuti da altri mondi non fecero infatti che precipitare le vendite e distruggere la popolarità del personaggio. Nel 1964 il direttore Julius Schwartz ed i disegnatori Carmine Infantino e Murphy Anderson studiarono un rilancio di *Batman*, dando ad esso un taglio narrativo di genere poliziesco rinnovato da uno stile grafico differente. Questo cambiamento riuscì ad ossigenare il personaggio tanto che nel 1966 venne realizzata e

programmata una serie televisiva dal vero che ottenne un successo strepitoso alterando però la natura strutturale del personaggio. La serie era interpretata da Adam West, nelle vesti di Batman e da Burd Ward, nella parte di Robin, entrambi furono i protagonisti anche di un lungometraggio che venne proiettato anche in Italia.
Nel 1970 alla National approdarono altri disegnatori che apportarono ulteriori modifiche nella realizzazione grafica e strutturale del « Dinamico Duo », disegnatori quali Frank Robbins, che scrisse e disegnò parecchie storie, Neal Adams, Jim Aparo e Walt Simonson. Negli anni quaranta vennero realizzati due film dal vero incentrati sul personaggio ed intitolati rispettivamente *Batman* e *Batman e Robin*. Nel 1968 venne prodotta una breve serie di cartoni animati. Il personaggio approdò anche sulle onde radiofoniche, senza tuttavia ottenere particolare successo nel 1943 e nel 1966 e, in questa occasione, si abbinò anche la realizzazione di Batman in strisce quotidiane. La casa editrice Crown ha editato una antologia sul personaggio, *Batman from the Thirties to the Seventies* (Batman dagli anni Quaranta agli anni Settanta), pubblicata in Italia dalla Milano Libri nella serie *I nostri Immortali*. La serie televisiva mandata in onda negli Stati Uniti nel 1966 e prodotta dalla ABC-TV riscontrò un grandioso successo di pubblico e, oltre al già citato Adam West nei panni dell'uomo-pipistrello, schierava attori quali Burgess Meredith, nella parte de Il Pinguino, Cesar Romero, nelle vesti de il Jolly e Frank Gorshin che interpretava il personaggio de l'Enigmista. Victor Buono aveva il ruolo di Re Tut. Il programma diede il via a tutta una serie di iniziative promozionali e commerciali che usarono il simbolo del personaggio in più direzioni e fece da presupposto per l'edizione economica di due volumi. Ancora oggi *Batman* è uno dei personaggi più popolari del mondo a fumetti americano. In Italia è apparso per la prima volta nel 1947 sulle pagine del settimanale di Cino Del Duca *Urrà* ribattezzato « Fantasma e l'Aquilotto ». Più tardi, nel 1954, apparve nella serie *Albi del Falco* della Mondadori col nome di Uomo Pipistrello e, in questa edizione, i colori del suo costume vennero modificati da grigio e viola, come lo erano all'originale, in rosso e blu. Nel 1966 la Mondadori ripropose il personaggio, tornando sia al nome che al costume originari, nella serie *Batman*. Negli anni settanta è stato riproposto dalla Williams, che ne ha continuato la pubblicazione per una ventina di numeri e, dopo un intervallo, nel 1976 la Casa Editrice Cenisio ne ha tentato il rilancio.

J.B.

BAT MASTERSON (Stati Uniti) Personaggio realizzato nel 1959 da France Herron, per i testi, e da Nostrand prima, e da Powell dopo per i disegni. *Bat Masterson* noto anche come « lo sceriffo di ferro » è un personaggio reale che la storia del Far West ha tramandato quale tutore della legge di Dodge City. La serie a fumetti venne ispirata dalla serie televisiva prodotta, sempre nel 1959, dalla CBS. Bat Masterson poteva sembrare, a prima vista, un damerino, qualcuno cioè più propenso all'eleganza, indossava infatti una impeccabile giacca e portava bombetta e bastone, che non alla difesa della legge mentre, in realtà, portava una pistola nascosta vicino al panciotto e, strutturalmente e caratterialmente, si discostava dall'immagine tradizionale dello sceriffo, ovvero da quella tramandata dalla consuetudine che lo voleva vestito in maniera assai trascurata dedito solo al culto della pistola. Bat Masterson, di contro, non era un cultore della violenza cui faceva ricorso solo in caso di necessità estrema bandendo comunque e sempre la possibilità di uccidere. Una volta terminata la serie televisiva, la ventata di popolarità si è spenta e la striscia, a due anni di distanza dalla sua nascita, venne terminata per decisione della Columbia Features. In Italia *Bat Masterson* è apparso nel 1962 e nel 1963 in appendice a *Maschera Nera* e, nel 1968, in *Smack*, entrambe testate edite dalla Editoriale Corno.

« Bat Masterson », Herron e Powell © Columbia Features

M G.P.

BAT STAR
vedi Brick Bradford

BATTAGLIA, DINO (1923-) Disegnatore e soggettista italiano nato a Venezia il 1° Agosto 1923. Battaglia è uno dei famosi veneziani che, alla fine del 1945, si cimentarono nella realizzazione dello *Asse di Picche* la prima rivista italiana a fumetti nata nell'immediato dopoguerra. Per questa testata Battaglia realizzò, insieme ad Hugo Pratt, il personaggio di *Jungleman* e poi, su soggetti di Ongaro, disegnò le avventure marine di *Capitan Caribe* per l'editore argentino Civita. Negli anni cinquanta Battaglia realizzò alcuni episodi di *Pecos Bill* su testi di Guido Martina, una serie di adattamenti a fumetti di classici della letteratura ed il western *El Kid* (1955) per la casa editrice Audace lavorando su testi di Gian Luigi Bonelli. Sempre in questo periodo il disegnatore italiano collaborò con alcune case editrici inglesi, tramite lo Studio Dami, dando vita a racconti storici che vennero pubblicati sul supplemento domenicale del *Daily Express*, mentre, nel frattempo, realizzava anche parecchie storie complete per i settimanali *L'Intrepido* ed *Il Vittorioso*. Nel 1962 iniziò una stretta collaborazione con il *Corriere dei Piccoli* e più avanti con il *Corriere dei Ragazzi*. Insieme alla moglie Laura, che ha sempre collaborato con lui per la stesura dei testi, diede vita a due significative storie *La pista dei Quattro* (1964) e *Cinque su Marte* (1967). Seguirono poi, oltre ad una nutrita serie di illustrazioni per racconti, la sua versione di *Ivanhoe* e *I Cinque della Selenia* (1966). Nel 1969 cominciò a collaborare col mensile *Linus* con una serie di adattamenti di classici firmati da Hoffmann, Melville, Lovecraft, riuscendo a tradurre in immagini atmosfere e situazioni che, nel campo del fumetto rappresentarono una novità in assoluto. Per il *Messaggero dei Ragazzi*, sempre su testi suoi e della moglie Laura, realizzò nel 1974 il personaggio di *Frate Francesco* mentre l'anno successivo, per *Il Giornalino* ha realizzato un eccellente *Till Eulenspiegel*. Nel 1976 ha dato vita ad una sua personale versione del celebre capolavoro di Gogol, *Il Cappotto*.
Dino Battaglia è stato tra i primi disegnatori italiani a superare le barriere del conformismo grafico e a dare il via ad una evoluzione grafica e tecnica i cui limiti non sono ancora ben definiti. Il suo disegno è un tipico risultato di una profonda cultura umanistica abbinata ad un gusto per il trascendente e per una filosofia ultraterrena.

Dino Battaglia

Battaglia è un disegnatore che nulla concede alla improvvisazione e che si documenta con precisione rigorosa sugli ambienti e sui costumi che gli servono per le sue realizzazioni grafiche. Nel 1969 Dino Battaglia ha vinto il premio Phenix (Francia) quale miglior disegnatore straniero e nel 1970, a Lucca, lo Yellow Kid quale disegnatore dell'anno. Nel 1975, prima a Bologna, con il premio Nettuno conferitogli dall'A.N.A.F. e poi a Torino, con « L'Oscar del comic », ha avuto dei riconoscimenti a livello nazionale per il complesso della sua attività di disegnatore e creatore.

L.S.

BATTAGLIA, ROBERTO (1923-) Disegnatore argentino d'origine italiana nato a Buenos Aires nel 1923. Battaglia, delle cui origini e primi anni di vita ben poco si sa, è noto al pubblico per la sua creazione a fumetti *Mangucho Y Meneca* che vide la luce nel 1945 con il titolo di *Don Pascual* sulla rivista per bambini *Patoruzito*. Battaglia si è fatto notare per il suo disegno, dal tratto incisivo e sicuro e, per quanto riguarda i testi, per quella sua propensione all'umorismo sulle cui basi ha creato altri personaggi a fumetti, editi tutti da Dante Quinterno: *Maria Luz, Martin a Bordo* e *Orsolino Director*.

L.G.

BAXENDALE, LEO (1930-) Disegnatore inglese nato nell'Ottobre del 1930 a Whittle-le-Woods, dove compì gli studi inferiori e, in quanto a livello artistico, c'è da sottolineare, che fu un vero e proprio autodidatta. Il suo primo lavoro, eseguito per la Leyland Paint and Varnish Company, aveva come oggetto delle etichette Dal 1949 al 1950 prestò servizio militare nella R.A.F. come addetto all'approvvigionamento e dopo il congedo entrò nello staff del *Lancashire Evening Post* realizzando delle vignette a carattere sportivo, delle caricature, degli annunci pubblicitari e redigendo ed illustrando una serie di articoli a sua firma.
Nel periodo dell'infanzia prediligeva un certo genere fumettistico proprio della rivista *Beano* e, su questa linea, creò dei personaggi che inviò al settimanale stesso e che furono subito accettati. Il suo primo personaggio fu *Little Plum your Redskin Chum* (Little Plum, il vostro amico pellerossa - 10 Ottobre 1953) seguito da *Minnie The Minx* (Minnie, la pettegola - 15 Dicembre 1953) una risposta femminile, quest'ultima, a *Dennis The Menace*. La sua specialità parve diventare, con il passare del tempo, quella di presentare delle storie con protagonisti dei ragazzetti noiosi, una specializzazione che conobbe il suo culmine quando, il 13 Febbraio 1954, diede il via ad una grande vignetta con protagonisti dei ragazzi scatenati, allo stile di *Casey Court*, intitolata *When the Bell Rings* (Quando suona la campana), serie che ben presto occupò una intera pagina e che, circa due anni dopo, esattamente il 1° Dicembre 1956 cambiò anche il nome della testata in *Bash Street Kids* (I ragazzi di Bash Street), che successivamente venne prodotta su una doppia pagina a colori. Una banda similare di giovani, sia per i contenuti che per l'elemento grafico, Baxendale la creò nel 1956 per la nuova testata della D.C. Thomson, *Beezer*, presentandola con il titolo di *The Banana Bunch* apparsa per la prima volta sulla testata menzionata il 21 Gennaio dello stesso anno. Col passare degli anni si manifestava nell'autore il desiderio di apportare delle modifiche al suo stile, sia narrativo che grafico, e tale ricerca si concretizzò nella realizzazione dei suoi nuovi personaggi *The Three Bears* (I Tre Orsi) che apparvero su *Beano* il 6 Giugno 1959. Questa famigliola di orsi voraci, padre, madre e figlioletto (altrimenti detto orsetto) fu in pratica lo sviluppo di una tematica, quella degli orsi sempliciotti, che già l'autore aveva iniziato con *Little Plum*. Benché tutti i personaggi menzionati siano tutt'oggi vivi nelle edizioni della Thomson, Baxendale non li realizza più sin dall'ormai lontano 1963 poiché li abbandonò per dedicarsi alla fondazione e realizzazione di un nuovo settimanale a fumetti per la Odhams Press, *Wham* che uscì per la prima volta il 20 Giugno 1964. Per questo nuovo periodico, egli studiò dei nuovi personaggi, rielaborandoli, occupandosi egli stesso non solo della stesura delle storie e della parte grafica ma anche della colorazione dei più importanti quali *Eagle Eye Junior Spy* (Occhio d'Aquila, giovane spia), *The Tiddlers, General Nitt and his Barmy Army* (Il Generale Nitt e la sua armata balorda), tutti realizzati su due paginoni centrali. Altri personaggi furono *Danny Dare, Biff, Georgie's Germans, Footsie the Clown*. Fumetti questi che, per lo spirito e la realizzazione grafica, comportarono un processo rivoluzionario come lo comportò *Eagle* negli anni cinquanta e Baxendale sull'onda del successo ottenuto creò un'altra rivista, *Smash* (5 Febbraio 1966), per la quale creò *Grimly Feendish* e *Bad Penny*. Quando, più tardi, la I.P.C. assorbì la Odhams e la Fleetway, Baxendale continuò la collaborazione con il nuovo gruppo editoriale dando vita ad altri personaggi quali *The Pirates* (I Pirati - 1967), *Mervyn's Monsters* (I mostri di Mervyn - 1968), *Big Chief Pow Vow* (Il Gran Capo Pow Vow - 1969), *Sam's Spook* (Il fantasma di Sam - 1970), *Nellyphant* (1972), *Sweeny Toddler* (1973) e *Snooper* (1974). Oggi come oggi è il disegnatore britannico che ha raccolto il maggior stuolo di imitatori e può considerarsi come il moderno continuatore di una stirpe di epigoni come lo furono Roy Wilson, negli anni trenta, e Hugh McNeill negli anni quaranta.

D G

B.C. (Stati Uniti) Personaggio creato da Johnny Hart nel 1958 ed accettato, dopo essere stato rifiutato da cinque dei maggiori syndicate statunitensi, dallo Herald Tribune Syndicate, in seguito assorbito dal Publishers-Hall Syndicate
La prima striscia giornaliera porta la data del 17 Febbraio

« *B.C.* », *Johnny Hart* © *Field Newspaper Syndicate*

1958 seguita più tardi, esattamente il 19 Ottobre dello stesso anno, dalla prima tavola domenicale.
B.C., che sta per Before Christ, ovvero Prima di Cristo, è l'eroe principale della striscia intorno al quale ruota una ristretta comunità di cavernicoli che hanno appunto in B.C. il rappresentante più autorevole: tutti, nel loro complesso esistenziale soffrono delle stesse contrarietà e delle identiche frustrazioni che caratterizzano i loro pronipoti, ovvero gli uomini della nostra attualità. Il linguaggio come la conversazione di questa specie di ominidi risultano spesso assurdi, come assurdo è il loro stesso modo di essere, ma sono densi di uno spirito decisamente rivolto ad un pubblico maturo. C'è Wiley, ad esempio, perennemente insozzato, senza una gamba che, di contro all'aspetto decisamente negativo si rivela essere un fine poeta oppure Clumsy Carp, il banditello dal cuor leggero, sempre allegro, Thor, un inventore dall'immaginazione prorompente, Peter, il teorico dell'assurdo, Curls, sofista del sarcasmo e, accanto a tutti questi, due amabilissimi dinosauri domestici e a tutta questa piccola serie di personaggi Johnny Hart più avanti ha aggiunto il singolare Grog, ovvero l'anello di congiunzione mancante tra la scimmia e l'uomo. *B.C.*, oltre ad avere rinnovato decisamente la struttura della striscia umoristica, è diventato anche il prototipo grafico del fumetto moderno, di quello sofisticato per intenderci. Per esprimere il passare del tempo e la relatività dello spazio, Hart usa tutti quei segni e quei simboli già conosciuti nel fumetto ma li posiziona in un contesto mutevole per cui la loro presenza serve ad evidenziare una atmosfera di incertezza. *Krazy Cat* era già stato in precedenza terreno per questo schema solo che in esso tale modello narrativo era più circostanziato mentre in B.C. la luna che cambia oppure le rocce che si muovono costituiscono il cuore della vicenda così come diventano gli oggetti della affascinata incomprensione dei cavernicoli. Lo stile grafico di Hart è funzionale, molto lineare, addirittura elementare. I personaggi stessi sono disegnati in assonanza con un particolare linguaggio geometrico che lancia in una stessa prospettiva sia le creature che gli oggetti inanimati. L'ambientazione preistorica non funge da fonte umoristica bensì serve a conferire una dimensione precisa all'azione. In pratica Johnny Hart andando a ritroso nel tempo vuol sottolineare la non-mutabilità della natura umana anche se ciò può sembrare in contrasto con l'opinione diffusa secondo la quale B.C. sarebbe una striscia esistenziale. Comunque, al di là della serietà dei suoi intenti, B.C. offre un vivace ed ilare dialogo ed un delizioso senso dell'assurdo che conferiscono al personaggio il valore di un capolavoro della commedia leggera. B.C è stato ristampato in libro economico dalla G.P Putman e dalla Fawcett ed è stato realizzato in cartoni animati dalla stazione televisiva A.B.C. In Italia è apparso sui mensili *Linus* e *Il Mago* e la Mondadori ne ha edito più volumi e parecchi *Oscar*.

M.H

BEA, JOSÉ-MARIA (1942-) Disegnatore ed illustratore spagnolo nato a Barcellona nel 1942 Dopò le scuole d'obbligo, José-Maria Bea si iscrisse all'Istituto Artistico di Barcellona studiando disegno e scultura per sei anni. Questo periodo di profonda formazione influenzò notevolmente la sua futura carriera di disegnatore di fumetti e gli diede l'opportunità di incontrare il noto pittore francese Artigau con il quale scambiò idee artistiche e impressioni sull'immagine. Agli inizi della sua carriera, Bea lavorò per la Selecciones Illustrada realizzando parecchie storie romantiche per editori inglesi. Nel 1962 Bea si trasferì a Parigi frequentando l'Académie Julian, celebre scuola di disegno, iniziando così a prendere confidenza anche con l'arte del colore e realizzando, nel contempo, parecchie illustrazioni per dei libri. Tornato in Spagna, aprì un proprio studio a Barcellona e, sotto l'influenza di Esteban Maroto, riprese a disegnare fumetti. Nel 1971, su testi di Luis Vigil, diede vita ad un personaggio dell'orrore, *Sir Leo*, che venne pubblicato sulla rivista *Dracula*. Questo suo lavoro attirò l'attenzione dell'editore americano James Warren che gli offrì di collaborare in maniera continuativa alle sue pubblicazioni, offerta che Bea accettò ed è così che dal 1973 egli realizza storie per gli albi del gruppo Warren, *Creepy*, *Eerie* e *Vampirella*.

L.G.

« *Bécassine* », *Maurice Caumeri e J.P Pinchon* © *Gauthier-Languereau.*

BÉCASSINE (Francia) Personaggio realizzato nel 1905 dal disegnatore francese Jean-Pierre Pinchon su una idea di Maurice Languereau, editore del settimanale per l'infanzia *La Semaine de Suzette* che intendeva realizzare una semplice e linda storia con una giovane contadina come protagonista. La serie, presto battezzata *Bécassine* (dalla parola francese « bécasse » che significa scervellata) ottenne subito un grande successo.
Annaik Labornez, ovvero *Bécassine*, era una ragazza, nativa della Bretagna , che era andata a fare la cameriera presso la famiglia del Marchese di Grand-Air nella cittadina di Clocher-les-Bécasses. Semplice, ingenua, credulona, di temperamento mite e di cuore tenero viveva spesso delle avventure in cui la sua fantasia giocava un ruolo piuttosto limitato ma il suo modo di essere e di esistere cambiò aspetto quando Bécassine si ritrovò protagonista di vicende vissute nella Prima Guerra Mondiale e

contribuì, con il suo apporto, alla vittoria degli alleati. Dopo la morte di Pinchon, avvenuta nel 1953, le storie passarono nelle mani di Jean Trubert che, su testi di diversi autori, cercò invano di vivacizzare il carattere della ragazza bretone.
Bécassine non è mai stata nè lo è tuttora un fumetto nel senso tradizionale della parola in quanto il testo, senza dubbio di buona qualità, copre uno spazio decisamente sproporzionato rispetto al disegno ed il disegno, a sua volta, non diventa consequenziale al testo nè un complemento ad esso ma va considerato più come una sorta di illustrazioni ad un testo che può essere letto separatamente senza provocare alcun scompenso comprensivo. Bécassine è infatti più che altro una storia illustrata nella tradizione dei *Bilderbogen* o delle *Histoires Illustrées* del diciannovesimo secolo che non un prodotto a fumetti come lo fu invece il contemporaneo *Les Pieds-Nickelés* (1908). Al di là di queste considerazioni critiche, Bécassine ottenne una vasta popolarità sia prima che dopo la prima guerra mondiale. Dal 1913 in avanti le avventure del personaggio vennero ristampate in oltre trenta albi e le storie vennero adattate per alcune trasmissioni radiofoniche e Bécassine divenne il personaggio di una serie di canzoni incise su dischi. Nel 1939 il regista Pierre Caron diresse una versione cinematografica con Paulette Dubost nel ruolo della protagonista.

M.H.

BECK, CHARLES CLARENCE (1910-   ) Disegnatore americano nato l'8 Giugno 1910 a Zumbrota, Minnesota. Dopo aver studiato alla Chicago Academy of Fine Art ed alla Università del Minnesota, C.C. Beck iniziò a collaborare nel 1933 con la Fawcett, eseguendo delle illustrazioni per delle riviste popolari. Nel 1939 il direttore della Fawcett, Bill Parker, creò il personaggio di *Captain Marvel* e ne affidò la realizzazione grafica a Beck che, ispirandosi per la caratterizzazione fisica di Marvel all'attore Fred MacMurray, eseguì la prima storia di 13 pagine. Nel 1941 il personaggio divenne molto popolare e Beck divenne il direttore artistico dell'albo, nello stesso anno si trasferì in un suo studio a New York City realizzando oltre a *Captain Marvel*, che era senza dubbio il personaggio principale della produzione, anche *Spy Smasher* e *Ibis, The Invincible*. Nel 1940 Beck diventò di fatto il direttore delle varie testate con *Captain Marvel* e la sua « famiglia » e applicò, sia nel soggetto che nel disegno, i suoi severi criteri di conduzione. Lo studio, diretto dal suo collaboratore Pete Costanza, assunse anche un lavoro di tipo pubblicitario e così Beck creò *Captain Tootsie*, una tavola pubblicitaria per la Tootsie Roll. Nel 1944 Beck aprì un altro studio pubblicitario a Englewood, nel New Jersey e quando la Fawcett, nel 1954, chiuse tutta la linea della produzione a fumetti sia per le scarse vendite che per un processo intentatole dalla National per la trasgressione dei diritti del copyright relativamente a *Captain Marvel*, Beck chiuse a sua volta i suoi due studi e si trasferì in Florida dove fondò un altro studio artistico e vendette anche una novella al periodico *Astonishing Science Fiction*. Nel 1966 Beck tornò a lavorare nel campo dei fumetti quando la Milson Publications, un comitato formatosi con l'adesione di vecchi disegnatori, soggettisti e direttori di *Captain Marvel*, lo convinse a disegnare *Fatman, the Human Flying Saucer* (Ciccione, il disco volante umano) che uscì per tre numeri prima di dover dichiarare fallimento. Nel 1972 Beck ritornò ancora una volta al fumetto quando la National Periodicals Publications, la casa editrice che anni prima aveva costretto all'anonimato Captain Marvel, decise di far rivivere il personaggi nel suo albo *Shazam!*. Beck si occupò della realizzazione grafica dello stesso per 9 numeri per poi abbandonarlo in seguito ad una discussione che coinvolgeva la direzione editoriale. Lo stile di Beck resta tra i più puliti nel campo del disegno dei fumetti. Le storie erano infatti narrate in maniera semplice con un tocco di umorismo, la violenza vi era bandita poiché odiata dal disegnatore. Egli era solito dire « ... che i lettori se la immaginino loro, la violenza! »... e così facendo non faceva che presentare le scene antecendenti e immediatamente successive al conflitto limitato in genere ad una sequela di pugni. Il suo contributo a *Captain Marvel* è stato decisivo sia per l'impostazione che è riuscito a dare a tutti coloro che si sono occupati del personaggio sia per lo stile nitido e fluido che ha saputo infondere in esso, stile che è tutt'oggi imitato e seguito.

J.B.

BECK, FRANK HEM (1894-1962) Disegnatore americano nato a Tacoma, nello stato di Washington, il 17 Marzo 1894. La sua famiglia, di estrazione modesta, gli fece compiere gli studi regolari dopo i quali egli si trasferì a Chicago per iscriversi allo Art Institute. Poco dopo riuscì a trovare lavoro entrando nello staff di disegnatori del *New York Tribune*, per il quale realizzò una serie di vignette che commentavano gli avvenimenti dell'attualità di allora. Durante la Iª guerra mondiale andò in servizio come autista di ambulanze e, alla fine del conflitto, tornò in patria dove prese a disegnare le serie quotidiane di *Hem and Amy*, *Down the Road* (Per la strada), *All in A Lifetime* (Una volta nella vita) e *Gas Buggies*, tutte incentrate sulle reazioni che uomini, ragazzi, donne e cani potevano avere nei confronti delle automobili. La maggior parte di queste vignette era sindacata da Beck stesso.
Alla fine del 1920 Frank Hem comperò un segugio inglese e, affascinato dalle stranezze compiute dal suo cane, si decise a sviluppare una striscia giornaliera completa della tavola domenicale che ancor oggi resta la migliore delle sue produzioni: *Bo*. Bo era comunque tutto tranne che un purosangue di razza: era infatti una specie di incrocio le cui caratteristiche erano le lunghe zampe, la lingua eternamente penzoloni dalla bocca e una macchia nera su un occhio. Beck, dopo il successo ottenuto da *Bo* si trasferì ad ovest e morì a San Diego il 21 Marzo 1962 a 68 anni. Il suo personaggio, distribuito dal McNaught Syndicate, non sopravvisse al suo creatore.

B.B.

BEEP BEEP THE ROAD RUNNER (Stati Uniti) Personaggio quello di *Road Runner* (Bip Bip) che, insieme a *Wile E. Coyote* (Vil Coyote) venne creato per il settore animazione della Warner Bros dal suo direttore Charles M. (« Chuck ») Jones che si avvalse dell'aiuto del soggettista Michael Maltese. I due personaggi apparvero per la prima volta nel 1948 nel film *Fast and Furry-ous* cui fece seguito una serie fortunata sotto la direzione di Jones che continuò sino al 1964 quando la Warner Bros chiuse il reparto animazioni subappaltando in pratica il lavoro alla De Patie-Freleng. Nel Luglio 1958 la Western Publishing Company ribattezzò *Road Runner* in *Beep-Beep* e lo fece entrare, insieme al *Coyote*, nella sua produzione a fumetti Dell e fu così che i due praticamente raggiunsero tutti gli altri personaggi della Warner Bros. *Beep-Beep* esordì nel numero 918, uno special della serie *Dell Color Comics* e altri due di questi « special » uscirono prima che *Beep-Beep the Road Runner* potesse apparire nel 1959 nel numero uno della serie ad esso dedicata. Negli albi a fumetti vi è la stessa costruzione narrativa presente nelle animazioni: *Road Runner* corre attraverso il deserto evitando tutte le trappole tesegli da *Wile E. Coyote* il quale è ossessionato da un unico pensiero, quello di riuscire a prendere *Road Runner* e di poterselo tranquillamente mangiare e, convinto di possedere una mente superiore, elabora complicatissimi marchingegni i cui effetti finiscono immancabilmente con il ritorcersi contro di lui. Nella

versione animata, *Road Runner* non parla ed il suo dialogo è limitato ad un « bip-bip », il *Coyote*, di contro, parlò una sola volta, in un filmato del 1951 in cui era personaggio ospite di *Bugs Bunny* nel cartone *Operation: Rabbit* (Operazione Coniglio). Nella versione a fumetti invece entrambi parlano e *Road Runner* è diventato noto per il suo conversare a rima baciata. Un'altra particolarità relativa a questo personaggio sta nel fatto che nella versione a fumetti il suo sesso è dichiaratamente maschile anche se, in tempi antecedenti, ci furono delle controversie a questo riguardo poichè, in una campagna promozionale del personaggio dei cartoni animati, Road Runner veniva chiamato Mimi. Nella versione a fumetti *Road Runner* viene affiancato da una moglie, Matilda, e da tre figlioletti, tutti senza nome. L'edizione della Dell divenne subito molto popolare e, dopo 14 numeri, la Western Publishing Company ne continuò la pubblicazione sotto il nuovo logo di Gold Key. Al personaggio lavorarono molti soggettisti, tra i quali Michael Maltese, Jerry Belson, Lloyd Turner, Vic Lockman, Don Christensen, Jack Cosgriff, Cecil Beard e Mark Evanier e parecchi disegnatori tra i quali Pete Alvarado, Jack Manning e Phil De Lara.
Beep Beep the Road Runner e *Wile E. Coyote* furono oggetto di un intenso sfruttamento commerciale, dai giocattoli ai libri per l'infanzia, dai bambolotti ai rompicapo, al genere bigiotteria e diedero persino il nome ad una automobile, *The Road Runner*, costruita e prodotta dalla Chrysler Motor Company. Entrambi i personaggi continuano ad apparire tutt'oggi nei *Gold Key Comics* che presentano anche altri personaggi della Warner Bros, come in *Looney Tunes Comic* (1975) e *Golden Comics Digest*, *March of Comics* e, dal 1972 al 1973, sono apparsi in diversi numeri di *Daffy Duck*.
In Italia *Bip-Bip* è stato pubblicato dalla Cenisio in diversi albi editi con materiale della Warner e ultimamente, nel 1976, è apparso in un proprio albo nella serie « Vedette della TV ».

M.E.

BEETLE BAILEY (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1950 da Mort Walker e acquistato, nello stesso anno, dal King Features Syndicate; esso fu l'ultima striscia approvata direttamente da William Randolph Hearst. *Beetle Bailey* apparve per la prima volta il 3 Settembre 1950 ed ottenne subito uno strepitoso successo divenendo nel giro di breve tempo uno dei personaggi più popolari del palcoscenico fumettistico americano. Ancor oggi esso è, dopo *Blondie*, il personaggio che insieme ai *Peanuts* raccoglie i più grandi entusiasmi.
Il cast dei personaggi che si muovono intorno a *Beetle Bailey* è senza dubbio uno dei più numerosi che noveri il mondo del fumetto fors'anche perché le vicende si svolgono a Camp Swampy, un campo militare, quindi denso giocoforza di comparse. Nel corso dei suoi 25 anni di storia assai turbolenta, Camp Swampy non è mai stato intaccato da tutto quanto, nel frattempo, andava succedendo nel mondo « esterno » e forse sta qui la ragione del successo del microcosmo creato da Mort Walker che ha saputo cioè preservarlo dai guai evitandogli così la fine riservata ad altre strisce militari quali *Sad Sack* di George Baker e *Willie and Joe* di Bill Mauldin. Beetle Bailey, i cui occhi sono sempre nascosti dal berretto o dall'elemetto, è in pratica l'Uomo-Qualunque di Mort Walker: resiste passivamente alle autorità, cerca costantemente di imboscarsi e, come il suo autore, è uno che fa il soldato non per scelta ma per obbligo. Il sergente Orville Snorkel, l'emblema dell'autorità, è il perenne antagonista di Beetle. Adora mangiare così come adora impartire ordini ai suoi uomini, è molto timido invece con le donne ed ha un solo vero amico, Otto, uno dei cani più buffi che siano

« Beetle Bailey », Mort Walker © King Features Syndicate

mai apparsi nella storia del fumetto. Il sergente, nonostante la sua quotidiana battaglia per imporsi a Beetle, gli è in fondo molto affezionato, un sentimento che, tutto sommato, è reciproco tanto che Beetle, quando va in licenza, lo invita sempre a casa sua. Tra gli altri personaggi singolari vi sono il Generale Halftrack, che sta a simboleggiare l'autorità inetta e decaduta, il Cappellano Staneglass, adorabile ma del tutto inefficiente, Killer Diller, amico di Beetle e strenuo difensore delle donne, Plato, l'intellettuale del campo e Zero, lo scemo del villaggio, che tenta sempre, ma invano, di riuscire a combinare qualcosa di buono. La figura del Tenente Sonny Fuzz è una sorta di autocaricatura dello stesso Walker memore di quanto gli successe quando nell'esercito dovette ricoprire lo stesso grado. Il Tenente Flap è un ufficiale negro che pare comandare un suo esercito privato, Miss Buxley, per finire, è la procace segreteria del generale Halftrack. Le vicende di questa striscia sono incentrate esclusivamente sul gioco dei rapporti caratteriali e dei conflitti di personalità di tutti questi personaggi, nessun intruso vi è ammesso, un mondo a sè stante quindi se si pensa che è anche estremamente raro che qualche personaggio esca fisicamente dal campo.
Beetle Bailey appare su circa 1.300 quotidiani in tutto il mondo e ha dato origine ad una grandiosa serie di oggetti promozionali (giocattoli, rompicapo, figurine eccetera). Del personaggio sono state edite parecchie versioni economiche e ne è stata realizzata anche una serie a cartoni animati che si è però rivelata un insuccesso, sia sul piano artistico che su quello commerciale.
In Italia è stato pubblicato all'inizio degli anni settanta sul mensile *Linus* ed in più di un volume edito dalla Mondadori nella sua collana degli *Oscar*.

R.M.

BEKER, ŽARKO (1936-) Disegnatore jugoslavo nato a Zagabria il 2 Dicembre 1936. Sin da piccolo le sue

passioni furono due: una per il calcio ed una per il disegno e quindi quando gli capitò di avere tra i suoi insegnanti il famoso accademico Željko Hegedusić pensò di raggiungere il massimo delle sue aspettative. Il padre di Beker, leggendo la biografia di Van Gogh, decise che la vita dell'artista non era affatto redditizia e costrinse quindi il figlio ad iscriversi alla facoltà di architettura che egli frequentò senza tuttavia prendere la laurea. Il suo primo lavoro, realizzato subendo nettamente l'influenza disneiana, venne pubblicato nel 1951 da *Pionir* e da quel momento continuò ad illustrare racconti finché, nel 1956, scelse la strada del cartone animato.
Lavorò in questo campo per tre anni, contribuendo alla realizzazione di sette lungometraggi e nel 1968 divenne un collaboratore fisso del periodico jugoslavo *Plavi Vjesnik*, producendo per lo stesso una lunga serie di fumetti: *Pavel Biri, Bint el Hadra, Zaviša, Mak Makić, Operacija Palac, Suparnici, Špiljko, Demonja* e *Magirus*.
Il più popolare tra i suoi personaggi fu però *Zaviša*, realizzato su testi di Zvonimir Furtinger e sviluppato in quattro episodi. Beker collaborò con Furtinger praticamente per la realizzazione di tutti i suoi personaggi tranne che per due, dei quali curò egli stesso la stesura dei testi e della sceneggiatura. Uno di essi fu *Špiljko*, una parodia del tempo preistorico e l'altro *Magirus* una sorta di super-eroe, creato sull'onda di questo genere che aveva fatto proliferare praticamente in tutto il mondo una lunghissima serie di prodotti congeneri solo che *Magirus* ebbe scarsissimo successo e la sua uscita rimase confinata al primo numero. Il personaggio aveva qualche affinità con *Namor, il Sub-Mariner*, prodotto dalla Marvel Comics Group americana, in quanto anche lui traeva vita dall'acqua. Lo stile grafico di Beker ha risentito parecchio di quello di Frank Bellamy mentre per *Magirus* e per l'ultimo episodio di *Zaviša* si è decisamente ispirato allo stile di Alberto Breccia. I critici ancor oggi non riescono a comprendere questa metamorfosi in quanto Beker ha dalla sua uno stile personale che gli permette di ottenere degli ottimi risultati. Beker ha comunque abbandonato il fumetto ed attualmente è il direttore artisico dell'agenzia pubblicitaria Vjesnik di Zagabria.

E.R.

Žarko Beker, « Magirus » © *Žarko Beker*

« Belinda Blue Eyes », *Tony Royle.*
© Daily Mirror Newspaper Ltd.

BELINDA BLUE EYES (Inghilterra) Personaggio creato nel 1935 da Steve Dowling ed apparso per la prima volta il 30 Settembre dello stesso anno sul *Daily Mirror*. *Belinda Blue Eyes* (Belinda Occhi Blu), che perderà il suo quasi imbarazzante soprannome durante l'ultima guerra mondiale, era una sorta di miscellanea caratteriale e figurativa tra Shirley Temple e *Little Orphan Annie*, in quanto aveva i riccioli e la smorfietta caratteristica della prima e i grandi occhioni della seconda. Di *Annie* aveva anche la stessa filosofia esistenziale, ovvero uno spirito ottimista che le produceva una visione rosea della vita al di là di qualsiasi sofferenza e di qualsivoglia situazione miserabile e scoraggiante. « ... Non c'è nulla di meglio che un onesto lavoro per dimenticare i propri guai, Mrs. Frizzle! » afferma sorridendo Belinda sommersa dai vapori della cucina di una tavola calda dove presta il suo lavoro, distrutta dal sudore che le scorre per ogni dove. Anche Belinda come Annie aveva un cane, un terrier — che scomparve dalla scena del fumetto nel 1944 — così come aveva un equivalente di Daddy Warbucks, ovvero Daddy Pilgrim, che sopraggiungeva nella striscia nel momento giusto ovvero per chiudere il finale e per dare il via alla storia successiva. Nel corso di dieci mesi di produzione, limitati al 1943 ed eseguiti graficamente da Margot Bennett, Belinda offrì 19 soluzioni di problemi, fu protagonista di 28 azioni che richiedevano coraggio e quasi incoscienza, e disse 139 volte « gee » ed 11 volte « gulp ». Accanto a Belinda vi era un ragazzo, che fungeva anche da spalla, che si chiamava Desmond Dare. La sua apparizione risale al 1944 e vi è da dire che egli faceva parte dei Bomb Alley Kids. Comunque tra tutti i caratteristi quelli che incontrarono la preferenza dei lettori furono le donne cattive e malvagie, quali Spitfire Kitty, l'allegra figliola della signora Frizzle e soprattutto l'insolente Suky, la ribelle della Magdala House. Un altro dei personaggi preferiti dal pubblico era la signora Bounty che, in mancanza di Daddy Pilgrim, era l'unica che potesse confortare Belinda dei suoi guai. L'autore di Belinda per i primi tempi usò firmare la striscia con lo pseudonimo di Gloria ma poi preferì comparire con la sua vera firma, nel 1943 egli passò il personaggio nelle mani di Tony Royle che lo continuò sino al 17 Ottobre 1959, ovvero sino alla conclusione della striscia. Di Belinda sono state edite due antologie, *Belinda and the Bomb*

Alley Boys e *Belinda in Shooting Star*. All'estero ha avuto un certo successo solo in Australia dove ne è stato edito un albo mensile.

D.G.

BELLAMY, FRANK (1917-1976) Disegnatore inglese nato nel 1917 a Kettering nel Northhamptonshire. Nel 1933 abbandonò gli studi per entrare, come apprendista, in uno studio pubblicitario e, nei sei anni successivi, disegnò e colorò le locandine per i film che venivano programmati al Regal Cinema. Nel 1939 venne chiamato alle armi e passò sei mesi a disegnare ogni tipo di velivolo che ebbe modo di conoscere nel Reparto Ricognizione dell'Aviazione. Terminata la guerra, tornò al suo lavoro che continuò sino al 1948 quando decise di andare a Londra per tentare la sua strada. Fu così che si presentò al North Studio che gli affidò subito l'esecuzione di disegni pubblicitari per il *Daily Telegraph*; contemporaneamente, come libero professionista, eseguiva delle illustrazioni per storie di amore per *Home Notes* e per racconti che apparivano su *Boy's Own Paper*, *Lilliput*, *Men Only*, etc. Il primo personaggio a fumetti di Bellamy fu *Commando Gibbs* che egli creò per una campagna pubblicitaria per il dentifricio Gibbs e che venne pubblicato su *Eagle*. Poco dopo *Mickey Mouse Weekly* gli offrì la possibilità di lavorare sempre nel campo del fumetto affidandogli la prosecuzione delle avventure di *MontyCarstairs*,creato da R. MacGillivray e Bellamy diede finalmente vita ad un personaggio tutto suo il 25 Luglio 1953, data in cui apparve per la prima volta *Secret in the Sands* (Segreto tra le sabbie) che, a sua volta, gli diede l'opportunità successiva di eseguire il suo primo personaggio a colori realizzando una sua versione de *The Living Desert* (Il deserto vivente) e, in questo lavoro, gli venne chiesto di aggiungere la firma di Walt Disney. Diventato in tutto e per tutto libero professionista senza alcun contratto di esclusiva, disegnò per *Swift*, un settimanale per giovanissimi, alcuni personaggi quali *Swiss Family Robinson* (1954), *King Arthur* (1955) e *Robin Hood* (1955), tutti eseguiti su soggetti di Clifford Makins che, qualche tempo dopo, divenne il direttore di *Eagle*. Il primo vero lavoro a fumetti che Bellamy eseguì per questo settimanale fu una biografia di *Winston Churchill* (1956) nella cui esecuzione l'autore ruppe la tradizione dell'impaginato a quadretti fissi uscendo così dal convenzionale e apportando uno schema grafico senza limitazioni di quadri, il tutto corredato da una precisa documentazione fotografica per quel che riguardava luoghi, persone ed ambienti e incentrato su una particolare tecnica di colorazione a contrasti. La biografia, una volta terminata, venne ristampata in un volume edito dalla Hulton Press e a Sir Winston venne donata una copia rilegata in pelle.In seguito Bellamy realizzò *The ShepherdKing* (1958), una storia biblica, *Marco Polo* (1959) e, finalmente, *Dan Dare* (1960) di cui, dopo averne ridisegnato le uniformi, i veicoli spaziali eccetera, abbandonò la produzione per dedicarsi, un anno dopo, a *Frazer of Africa* (1960) *Montgomery of Alamein* (1962) e al prodotto eccelso della sua arte fumettistica, *Heros the Spartan* (1962-66), I due paginoni centrali di questa saga, a pieno colore, gli portavano via, come lui stesso ebbe ad affermare, dai cinque ai sei giorni alla settimana ma il risultato, anche per via dei testi di Tom Tully, si dimostrò più che eccellente. Nel 1967 Bellamy cambiò editore e si dedicò alla trasposizione in fumetto della serie televisiva *Thunderbirds* che produsse per la *TV Century 21*. L'ultima tavola di questa saga venne pubblicata l'11 Settembre 1969 nel terzo numero di *TV 21 and Joe 90*.

Nel 1967 Bellamy aveva già iniziato a collaborare anche con altri giornali con una storia di Edgar Allan Poe che venne pubblicata sul *Sunday Extra*, ovvero nella sezione a fumetti del *Sunday Citizen*. Più avanti eseguì una serie di fumetti a carattere tecnico che vennero pubblicati sul *Sunday Times Magazine* e su *Radio Times* (1970). Fu questa la prima volta che un fumetto venne pubblicato su questo tipo di riviste, il che attirò l'attenzione del responsabile del *Daily Mirror* e, dal 7 Dicembre 1971, Bellamy si occupò della esecuzione grafica della striscia *Garth*. Nel Settembre 1974 è stato editato un libro che presentava una ristampa del suo lavoro intitolato *Daily Mirror Book of Garth*.

Bellamy, considerato dai critici il miglior disegnatore inglese di fumetti, nel 1972 ottenne il premio della American Academy of Comic Book Arts quale miglior disegnatore straniero. Il disegnatore inglese si è spento improvvisamente nel luglio del 1976 in seguito ad un attacco cardiaco.

D.G.

BEN CASEY (Stati Uniti) Personaggio nato sull'onda del successo ottenuto da un serial di telefilm americani ed eseguito, per la parte grafica, dall'allora giovane Neal Adams. Il personaggio vide la luce nel 1964 in edizione quotidiana. *Ben Casey* è uno dei tanti « medici a fumetti », un genere questo che negli Stati Uniti ha sempre ottenuto un certo successo.

Nella sua breve carriera di interno di un grande ospedale, il dottor Casey ebbe modo di vivere avventure di ogni tipo,

« *Ben Casey* »,*Neil Adams © Nea Inc*

che si tingevano di volta in volta di nero, di giallo e di rosa affrontando nel contempo dei problemi di grande attualità. Il disegnatore della striscia, Neal Adams, pur sentendosi lievemente a disagio negli angusti spazi della striscia, gli impose un ritmo serrato, cinematografico, dando così un saggio di quelle sue capacità che avrebbe esternato in maniera completa nei suoi successivi lavori per la Marvel e per la National. Nonostante queste premesse, tutte positive e foriere di successo, l'accettazione da parte del pubblico non raggiunse mai livelli che andassero oltre un tiepido consenso e quindi *Ben Casey* venne interrotto dopo solo quattro anni di produzione. In Italia il personaggio è apparso saltuariamente sui supplementi di *Linus*.

M.G.P.

BERG, DAVID (1920-) Disegnatore e soggettista americano nato il 12 Giugno 1920 a Brooklyn, New York. Dopo aver frequentato, a New York, il Pratt Institute, l'Art Students League e la Cooper Union, Dave Berg entrò nel mondo del fumetto come soggettista e disegnatore di *Death Patrol* (La Pattuglia della Morte), prodotta per la Quality. Tale serie apparve per la prima volta nel Novembre del 1941 nell'albo *Military Comics*. Sempre per la Quality, Berg produsse anche *Uncle Sam* (Lo Zio Sam) lavorando nel contempo anche per altre case editrici di albi a fumetti nel periodo compreso tra il 1941 ed il 1942. Per la Ace Publications scrisse e disegnò *Captain Courageous* (Il capitano coraggioso), per la Fawcett disegnò alcune storie di *Captain Marvel*, di *Sir Butch* e di parecchi altri personaggi. Per la Fiction House produsse, sia per i testi che per i disegni, *Pvt. Pippin* e, per la Western, si occupò, sempre sia per i testi che per i disegni, di *Jinx*.
La maggior parte del suo lavoro prodotto nell'arco di tempo dall'inizio degli anni quaranta alla fine dei cinquanta, Berg lo svolse per la Timely/Atlas/Marvel, sotto la direzione di Stan Lee. Dal 1941 al 1958, Berg disegnò una quantità quasi indefinibile di storie di qualsiasi genere, storie che ai tempi subivano maggiormente la moda, da quelle dell'orrore a quelle satirico-umoristiche. Il miglior lavoro prodotto per la Marvel fu *Combat Kelly*, una storia di guerra, che Berg realizzò sporadicamente tra il 1945 ed il 1947, occupandosi dei testi, dei disegni e della direzione della testata. Negli anni cinquanta prestò la sua collaborazione anche ad altre case editrici quali la Archie (1951-55), la E C (1952), la St. John (1953) e la Ziff Davis (1952).
Nel 1956 Berg entrò a far parte dello staff artistico di *Mad* e fu in questa occasione che la sua bravura venne contraccambiata da una giusta popolarità. Sotto la direzione di Al Feldstein, Berg iniziò una serie intitolata « *The Lighter Side* » che all'inizio venne pubblicata su due pagine per arrivare in seguito a coprirne cinque, dato l'enorme successo ottenuto. Lo schema della realizzazione era abbastanza semplice. Berg sceglieva un argomento consueto, comune, come l'amore, l'automobile, la televisione e, su questa linea, dava vita a delle tavole che mettevano in risalto le contraddizioni della vita americana usando, a questo scopo, uno stile grafico semplice ed immediato grazie al quale divenne, in breve tempo, il dissacratore ironico per eccellenza della vita statunitense. Peculiarità di Berg era di usare, quali caratteristi delle sue tavole, dei visi a lui noti, in specie di colleghi ed arrivò persino a caricaturare il suo editore, William M. Gaines, che presentò grasso, barbuto e con la pipa sempre in bocca, un vezzo allora molto di moda. Berg trovava un certo compiacimento a proiettare anche se stesso nelle sue vignette e l'immagine che ne sortiva era quella di un tipo con la pipa in bocca, i capelli sale e pepe, una giacchetta sportiva indosso, adornata da una serie indescrivibile di stemmi e marchi. La serie « *The Lighter Side* » divenne in breve tempo una delle più popolari fra quelle presentate dalla rivista *Mad* e, sulla scia di questo successo, vennero editi sette volumetti economici intitolati « *Mad's Dave Berg Looks at...* ». L'autore ha realizzato anche due libri economici su Dio, il primo si intitola « *My Friend God* » (Il mio amico Dio) ed il secondo *Roger Kaputnik and God* entrambi editi da *Mad*.
La moglie di Berg, Vivian Lipman Berg, negli anni quaranta ha disegnato, scritto e diretto parecchi albi a fumetti

J.B.

BERGDAHL, GUSTAV VICTOR (1878-1939) Illustratore, pittore, animatore e grafico svedese nato il 12 Dicembre 1878 a Österåker e morto a Stoccolma il 20 Gennaio 1939. Da giovane, Bergdahl incominciò a lavorare come marinaio ma dopo un incidente occorsogli nel 1899, abbandonò il mare per dedicarsi alle arti grafiche, campo per il quale aveva dimostrato una predisposizione sin dall'infanzia. Nel 1915 creò il personaggio di *Kapten Grogg* (Capitan Whisky) che dapprima venne prodotto come cartone animato ed in seguito, visto il successo ottenuto, conobbe anche la versione a fumetti uscendo nel periodo a cavallo tra la prima e la seconda guerra mondiale.
Bergdahl divenne in breve tempo famoso grazie ad una serie piuttosto numerosa di disegni umoristici che apparvero su vari settimanali e quotidiani svedesi, ma la sua vera passione fu quella per i cartoni animati, una passione che praticamente esplose quando l'autore ebbe modo di vedere i cartoni animati di Winsor McCay e, senza alcun insegnamento in materia ma piuttosto come autodidatta, Bergdahl sviluppò un suo proprio metodo per la produzione di questo genere. Nel 1915 produsse il suo primo cartone, *Trolldrycken* (L'infuso magico) che venne proiettato nel Novembre dello stesso anno. Il successo, unanime sia di pubblico che di critica, lo spinse a continuare su questa strada ed ebbe così modo di tornare al suo antico amore, il mare, realizzando *Kapten Groggs underbara resa* (Il meraviglioso viaggio di Capitan Whisky), una serie sviluppatasi in diversi episodi che ottennero vasti consensi anche al di là dei confini svedesi per la loro genuina comicità. Bergdahl continuò a realizzare cartoni animati sino alla morte che lo colse nel Gennaio del 1939.
Kapten Grogg, o meglio le sue avventure, vennero pubblicate nel 1923 in un volume intitolato *Kapten Grogg och Kalle* (Capitan Whisky & Kalle) e nel 1937 il personaggio venne inserito nella prima rivista a fumetti edita in Svezia, *Musse Pigg-Tidningen* (Il Giornale di Topolino) che uscì con otto numeri nel 1937 e con quindici nel 1938. La riscoperta dei cartoni animati e dei fumetti di Bergdahl è frutto di un lavoro di ricerca di un gruppo di animatori svedesi.

W.F.

BERNARD PRINCE (Belgio) Personaggio creato da Hermann (Hermann Huppen) per il disegno e da Greg (Michel Régnier) per i testi nel 1966 ed apparso per la prima volta sul settimanale belga *Tintin* il 17 Febbraio dello stesso anno. *Bernard Prince* è un agente dell'Interpol, avventuriero, soldato di fortuna, atletico, bello, biondo che vive le sue gesta sul suo yacht « Il cormorano » su cui si trovano anche i membri del suo piccolo equipaggio, vale a dire l'irsuto Barney Jordan, appassionato bevitore, e il giovane Djinn. La piccola compagine spazia un po' dappertutto, dalle foreste dell'Amazzonia ai deserti dell'Asia Centrale per arrivare persino nella « giungla » di Manhattan.
Bernard Prince può considerarsi un fumetto d'avventura, nella più classica delle accezioni, dove hanno gran risalto le azioni burrascose e molto animate fatte a suon di pugni, sparatorie e lotte di ogni genere. Ai lettori di questo personaggio è stata presentata una serie ben nutrita e molto ca-

« *Bernard Prince* », Greg e Hermann © Editions du Lombard

ratterizzata di « nemici », dal sinistro Kurt Bronzen, agitatore internazionale e genio del crimine; al General Satan, capo di una banda di crudeli assassini, a Mendoza, un dittatore pazzoide, a molti altri ancora che, naturalmente, vengono sempre ridimensionati da Prince e dai suoi amici. Il disegno di Hermann è preciso, vigoroso, nato da una energia quasi inquieta che ben si fonde con il turbinoso avvicendarsi della tavola. *Bernard Prince* è stato ristampato in volumi delle Editions du Lombard ed una delle sue prime avventure è stata pubblicata sulla rivista americana *Wonderworld.* In Italia il personaggio è stato presentato su alcuni albi della serie *I Classici dell'Audacia* della Mondadori e, successivamente, è stato ripreso sul *Corriere dei Ragazzi.*

M.H.

BERNDT, WALTER (1899-) Disegnatore americano nato il 22 Novembre 1899 a Brooklyn, New York. A sedici anni, dopo aver ottenuto il diploma della scuola superiore, venne assunto dal *New York Journal* come aiutante di Herriman, Gross, McCay, Segar, Sterrett e di altri famosi disegnatori. Berndt, accanto a questi maghi del fumetto, apprese la loro tecnica mettendo a frutto la possibilità che gli veniva offerta di rifinire i loro disegni quando questi si trovavano ad essere in ritardo con le consegne. Questa esperienza permise a Berndt di acquisire una certa maturazione artistica che nel 1915 manifestò in maniera autonoma eseguendo delle vignette sportive e, nel 1916, subentrando all'indaffaratissimo Milton Gross nella esecuzione della vignetta umoristica *And then the Fun Began* (E così cominciò il divertimento). Nel 1920 Berndt abbandonò il *Journal* e diede vita ad una sua striscia intitolata *That's Different* (Questa è diversa!) che produsse per circa un anno. Passò quindi al *New York World* per il quale creò un personaggio che rievocava quelle che erano state le sue esperienze giovanili, *Billy the Office Boy* (Billy, l'apprendista). Dopo solo due settimane Berndt venne licenziato, colpevole di insubordinazione e, col suo personaggio, andò dal Capitano Patterson che prese la striscia, cambiandole il nome in *Smitty* e cominciò a distribuirla nel 1922 tramite il Chicago Tribune-New York News Syndicate. Da quel momento Berndt dedicò tutto il suo tempo a *Smitty* ed a *Herby*, personaggio, quest'ultimo, che vide la luce nel 1930 e che insieme al suo compagno continuò ad apparire sino al 1973, anno in cui Berndt decise di ritirarsi dal lavoro dopo aver prodotto per così tanti anni i due personaggi occupandosi sia dei testi che dei disegni.
Walter Berndt non è considerato dai critici un artista di grande talento ma la sua opera mostra come egli avesse affetto e considerazione per la gente comune, per l'uomo della strada. Come egli stesso ebbe a dichiarare, il disegno non costituì mai un « lavoro » per lui e per cinquant'anni è stato fedele a questo concetto dedicandosi con entusiasmo e dedizione a quello che per lui fu uno stile di vita.

M.H.

BESS, GORDON (1929-) Disegnatore americano nato a Richfield, nell'Utah, nel 1929 da una famiglia di minatori. Il giovane seguì i genitori, di miniera in miniera, per tutto l'ovest frequentando nel contempo, nei vari spostamenti, le scuole superiori, dove dimostrò sin dall'inizio un talento congenito per il disegno caricaturale. Dopo le scuole si arruolò nei Marines, corpo nel quale rimase per dieci anni, ivi compreso un anno in Corea. Durante il servizio prestato nei Marines fece delle illustrazioni per il Corps Training Aid Section e nel 1954 divenne il disegnatore ufficiale di *Leatherneck*, il giornale del Corpo. Nel 1957 Gordon Bess lasciò il servizio, si sposò e divenne il direttore artistico di una casa editrice di Cincinnati che produceva cartoline e biglietti augurali, dove rimase per dieci anni. Nel contempo produsse parecchie vignette umoristiche per diverse riviste statunitensi. Nel 1967 creò *Redeye* (Occhio Rosso), una striscia molto divertente su una tribù di indiani pazzerelli distribuita dal King Features Syndicate.
Il successo ottenuto dalla striscia gli permise di tornare ad Ovest, precisamente a Boise, nell'Idaho, dove abita tuttora dedicandosi, nel tempo libero, alla caccia, alla pesca ed allo sci.
Gordon Bess appartiene alla scuola di umoristi nati dopo *Pogo* e i *Peanuts* e, pur essendo un modesto disegnatore, è uno dei giovani disegnatori che è riuscito a tener alta la

« *Bessy* », Willy Vandersteen © Bulls Pressedienst

tradizione dell'arte fumettistica statunitense.

M.H.

BESSY (Belgio) Personaggio creato nel 1951 dal soggettista e disegnatore fiammingo Willy Vandersteen e pubblicato su *La Libre Belgique* (Il Belgio Libero). Successivamente apparve su *Belang van Limburg* e sulla *Gazet van Antwerpen* e, dal 1965, viene edito in Germania in un suo albo settimanale.

Vandersteen, dopo aver creato parecchi personaggi di sapore umoristico, decise di affrontare il fumetto realistico e nacque così *Bessy*, ovvero una serie in cui il personaggio protagonista era un cane collie che, anche per la scenografia improntata al selvaggio West, aveva molti punti in comune con il celeberrimo *Lassie*. Il successo del personaggio fu immediato, in special modo in Germania.

Nel 1951 Vandersteen aveva creato uno studio, intestato al suo nome, che raggruppava diversi disegnatori, sceneggiatori e soggettisti e qui si spiega perché le prime storie di Bessy fossero firmate Wirel, una contrazione cioè tra i nomi dei due disegnatori che si occupavano del personaggio, Willy Wandersteen e Karel Verschuere.

Più avanti il disegno venne eseguito solo da Verschuere con l'aiuto di Frank Sels. Nel 1962 le storie di Bessy cominciarono ad apparire in Germania sulle pagine di *Felix* divenendo in brevissimo tempo un successo popolare grazie forse anche alla serie televisiva di *Lassie* che veniva diffusa nello stesso momento. Nel Maggio del 1965 il consenso a *Bessy* era talmente unanime che gli editore decisero di farne un albo mensile di 32 pagine, ne uscirono infatti cinque numeri con tale periodicità, che successivamente venne modificata in quindicinale e infine in settimanale a partire dal numero 58 della testata. La Bastei Verlag, ovvero la casa editrice tedesca di Bessy diede contemporaneamente il via ad una serie parallela di albi in formato tascabile con le avventure del personaggio. Bessy e le sue avventure furono anche l'oggetto di una edizione discografica a 33 giri. Attualmente la pubblicazione del personaggio ha superato i 450 albi e c'è da dire che la eccessiva commercializzazione ha diminuito la qualità del prodotto. Le copertine, eseguite dall'illustratore tedesco K. Dill, sono il prodotto qualitativamente più rilevante.

W.F.

BETTA
vedi Little Annie Rooney

« Betty », Charles Voight. © New York Tribune.

BETTY (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1914 dal disegnatore americano Russell Westover su idea del direttore del *New York Herald* e apparso nello stesso anno sul quotidiano citato.

Betty nacque sulla scia del successo ottenuto da Hearst con *Polly and Her Pals* (Polly ed i suoi amici) e sulla convinzione del direttore dello *Herald* che un personaggio femminile avrebbe ottenuto un certo successo. La realizzazione della pagina domenicale venne quindi affidata a Russell Westover, un giovane disegnatore che già eseguiva la striscia giornaliera di *Fat Chance* e che dimostrò di non « sentire » il personaggio tanto che ne diede una versione alquanto scolorita e quando l'*Herald* nel 1918 assorbì il *Tribune*, Westover smise di realizzare il personaggio che passò nelle mani di Charles Voight. Questo disegnatore apportò delle modifiche sostanziali sia nella parte grafica che in quella contenutistica del personaggio che acquisì in tal modo una dimensione più moderna. Fatta eccezione per il grottesco corteggiatore di Betty, Lester de Pester, tutti gli altri personaggi erano ben disegnati, in special modo le donne alle quali Voight dedicava delle cure particolari. Il personaggio, benchè assai imitato, e ne fanno testo *Connie* e *Jane Arden*, presentava una sorta di situazioni piuttosto banali e scontate e, più che una striscia a fumetti, poteva considerarsi una successione di vignette ben realizzate. Nel 1943, dopo un certo numero di anni durante i quali il successo non le arrise mai, *Betty* incontrò la sua fine.

M.H.

BETTY BOOP (Stati Uniti) Personaggio realizzato, come protagonista di una serie di cartoni animati, nel 1931 da Max Fleischer ed apparso nello stesso anno in un filmato dal titolo « *Betty Co-Ed* ».

Betty Boop è senza dubbio da considerarsi uno dei più lontani archetipi della figura della bambolotta francese e, sin dalla sua prima apparizione nella versione a cartone animato, ottenne un buon successo tanto che Fleischer decise di dare il via ad una produzione regolare di cartoni con protagonista Betty.

La faccetta angelica della primadonna fu chiaramente ispirata a quella della famosa cantante Helen Kane che, sia detto per la cronaca, citò per questo in giudizio i Fleischer Studios, mentre il corpo sinuoso era chiaramente ispirato all'attrice Mae West che, di contro, ebbe il buon senso di non ricorrere a carte bollate e tribunali. La popolarità di Betty Boop crebbe in maniera molto rapida ed un facile ed orecchiabile ritornello inserito nella sigla la rese più che famosa. Nel 1934 il King Features Syndicate decise di distribuire Betty Boop nel formato di pagine domenicale, prodotte dai disegnatori dei Fleischer Studios. In questa versione venne pubblicata sul *Mirror* di New York, il che dimostrava come Hearst poco considerasse il personaggio. La striscia, benché assai ben eseguita, perse la suggestione sexy che, nei cartoni animati, era invece evidenziata dallo sbattere dei suoi grandi occhi, dalla profusione di baci e dal fatto che, in ogni avventura, Betty concedeva il suo cuore a qualcuno. Nell'edizione a fumetti, Betty lavorava nel cinema, contesto che consentiva di presentare una intelligente parodia del mondo di Hollywood. Intorno al 1937 i poli d'attrazione della striscia divennero la zia di Betty, Tillie, ed il suo minuscolo fidanzato, Hunky Dory.

Una cosa è certa: il fascino che Betty Boop raggiunse sugli schermi non venne mai emulato da quello ottenuto nell'edizione a fumetti e quando, ad un certo punto, gli spiriti puritani si scagliarono violentemente contro i cartoni animati di questo personaggio, il King Features sospese la produzione della striscia (1939). I cartoni continuarono ancora per pochi mesi e, nello stesso anno, Max Fleischer pose la parola fine alla produzione presentando l'ultimo filmato dal titolo « *Yip, Yip, Yippy* ». Sia in America che in Europa

« *Betty Boop* », *Max Fleischer* © *King Features Syndicate*

Betty Boop ha riottenuto una certa fama in questi ultimi tempi grazie alla riedizione dei suoi cartoni animati. Nel 1975 la Avon ha edito una raccolta delle strisce di tale personaggio in un libro economico. In Italia *Betty Boop* è apparsa su qualche numero del mensile *Linus*.

M.H.

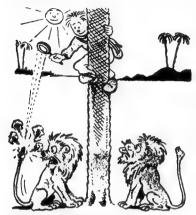
BEVÈRE, MAURICE DE (1923-) Disegnatore belga nato il 1° Dicembre 1923 a Courtrai. A vent'anni Maurice De Bevère lavorava già come disegnatore in uno studio di animazione specializzato in lungometraggi e filmati pubblicitari. Nel 1945 De Bevère lasciò lo studio e passò a *Le Moustique*, una rivista belga per la quale produsse più di 300 copertine. Nel 1946 sotto lo pseudonimo di Morris, creò il personaggio di *Lucky Luke*, un western umoristico che cominciò ad apparire con regolarità l'anno successivo sul settimanale *Spirou*. Nel 1948, per perfezionare la sua conoscenza della America Occidentale, frutto sino a quel momento soltanto di letture, De Bevère andò negli Stati Uniti dove rimase per sei anni, durante i quali continuò a disegnare *Lucky Luke* per *Spirou* ed ebbe modo di conoscere disegnatori americani quali Harvey Kurtzman e Jack Davis. A New York incontrò René Goscinny e tale incontro diede il via ad una lunga collaborazione. Nel 1954 De Bevère tornò in Belgio e continuò la realizzazione di *Lucky Luke* appoggiandosi sui testi di Goscinny. Nel 1968 abbandonò *Spirou* per passare al settimanale francese *Pilote*, diretto da Goscinny e questa fu una decisione che col tempo si mostrò assai sfortunata.
Nel 1971 De Bevère, insieme a Goscinny ed a Pierre Tchernia, produsse un lungometraggio animato di *Lucky Luke* per la televisione belga.
Maurice De Bevère ha ricevuto parecchi riconoscimenti da più parti di Europa, per il suo personaggio di *Lucky Luke*, riconoscimenti più che validi se si pensa che il suo stile, nitido, fluido, umoristico senza essere caricaturale, è stato imitato da molti aspiranti disegnatori sia europei che di altri continenti.

M.H.

BIB AND BUB (Australia) Serie creata nel 1925 dalla disegnatrice e soggettista May Gibbs ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sul *Sydney Sun News*. *Bib e Bub* è in pratica un adattamento compiuto dall'autrice sui testi di un suo libro intitolato *Gumnut Babies* pubblicato nel 1916. Il personaggio apparve dapprima corredato dal testo, scritto a mano, al piede di ogni vignetta e successivamente alla scritturazione manuale venne sostituita la composizione in linotype. *Bib and Bub* ha una sua precisa collocazione nella storia del fumetto australiano in quanto fu la prima striscia ad ottenere un grosso consenso, soprattutto da parte del pubblico infantile cui era diretta, nel contesto del fumetto di quel continente. La trasposizione a fumetti non fu una traduzione in immagini delle avventure narrate nel libro scritto dalla Gibbs, in quanto la struttura del volume era quella classica della narrazione fiabesca mentre nella versione a fumetti l'autrice tenne in evidenza il gusto del pubblico a cui si rivolgeva e costruì delle tavole autoconclusive, dando in questo modo una limitazione alla possibilità espressiva dei vari personaggi. Bib and Bub abitavano insieme al signore ed alla signora Wuzzy Bea a Gumnut Town e spesso, nelle piccole avventure, quelli che avrebbero dovuto essere i personaggi principali erano relegati al ruolo di comprimari lasciando la priorità ad altri, quali Bill Bandicoot, Dad and Mum Platypus, Mrs. Roo, Lizzie Lizard e a tutti gli animali, uccelletti, rettili e via dicendo che abitavano nella cittadina. La formula sperimentata dalla Gibbs ottenne un buon successo anche se fece scartare a priori l'opportunità di far rivivere il fascino presente nei suoi racconti.
Nella striscia apparvero animali che nulla avevano a che fare con l'Australia, quali elefanti, giraffe, scimmie e lama, ma la loro presenza era piacevole e quindi accettabile. Del personaggio vennero edite parecchie ristampe in volumi che contribuirono a renderlo il più famoso ed il più durevole nella storia del fumetto australiano. *Bib and Bub* è apparso sul *Guardian* (1929), sul *The Sunday Sun* (1931) e sul *Sunday Herald* (1953). L'ultima striscia di tale serie è apparsa nel Settembre del 1967 sul *Sunday Sun-Herald*.

J.R.

BIBI' E BIBO'
vedi Captain and the Kids
e Katzenjammer Kids, the

BIBI FRICOTIN (Francia) Personaggio creato nel 1924 da Louis Forton ed apparso per la prima volta nell'Ottobre dello stesso anno sul settimanale francese a fumetti *Le Petit Illustré*.
Bibi Fricotin, che era parzialmente autobiografico, narrava delle vicende agrodolci di un solitario ragazzo che apprendeva, a sue spese, come sopravvivere in un mondo fatto di egoismo e di crudeltà. All'inizio della sua vicenda nel mondo del fumetto, Bibi venne presentato come un orfanello con tendenze poco oneste ma poi Forton lo modificò strutturalmente facendolo divenire un ragazzo buono, aperto, intelligente, pieno di iniziative, una sorta insomma del classico « gavroche » parigino. Una delle sue avventure più note presentava Bibi impegnato in un vero e proprio giro del mondo, nel corso del quale si trovava ad affrontare le situazioni più disperate dalle quali immancabilmente usciva mostrando coraggio e capacità.
Dopo la morte di Forton, avvenuta nel 1934, Bibi Fricotin passò nelle mani di Callaud che continuò a disegnarlo sino al 1940, anno in cui venne interrotto per riprendere nel 1948 per mano di Pierre Lacroix, il disegnatore che ne continua tuttora le avventure con uno stile che ricorda quello di Forton. La struttura caratteriale del personaggio, e ciò è quasi anacronistico, è nuovamente mutata: Bibi non è più un personaggio ribelle, irrequieto ma è diventato il convenzionale bravo ragazzo che ricorda più Tintin che non il Bibi concepito da Forton

« *Bibi Fricotin* », *Louis Forton* © *SPE*

Bibi Fricotin, pur essendo un prodotto molto meno originale di quanto lo fossero *Les Pieds-Nickelés*, creati sempre da Forton, occupa ancora tutt'oggi uno spazio di tutto rispetto nella storia del fumetto europeo. Le sue avventure sono state ristampate in volume e nel 1950 venne realizzato un film ispirato alle sue imprese.

M.H.

BIG BEN BOLT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1949 per il King Features Syndicate da Elliot Caplin, per i testi, e da John Cullen Murphy per i disegni. *Big Ben Bolt* nacque sulla scia del successo ottenuto da una precedente striscia il cui contesto era il mondo della boxe, *Joe Palooka*, e non a caso Caplin si rivolse per la realizzazione grafica a Murphy che aveva eseguito parecchi disegni con oggetto la boxe per la rivista *Collier's*. La striscia-campione venne accettata e, a questo proposito, vi è da segnalare che fu la penultima striscia ad essere acquistata da William Randolph Hearst in persona. Nel Febbraio del 1950 cominciò ad apparire regolarmente nella versione quotidiana.
La storia si incentra su Bolt, campione mondiale dei pesi massimi, che perderà e vincerà più volte questo titolo, e sulle sue avventure che spesso si sviluppano al di fuori del mondo della boxe. Bolt vive a Boston insieme ad una simpatica zia ed allo zio mentre il personaggio che gli è secondo è il suo manager Spider Haines. Gli altri interpreti, ivi comprese parecchie ragazze non fisse, cambiano praticamente in ogni episodio così come muta l'intreccio della storia, ora misterioso, ora giallo, ora romantico.
Lo stile di Murphy è preciso, cinematografico, ricco di particolari e di inventiva e, grazie a ciò, il personaggio nel 1971 è stato designato « ... la migliore storia a strisce » dalla National Cartoonist Society.
In Italia è stato pubblicato nel 1961 nella serie *Okay*, nel 1968 su *Comicsrama* e nel 1969 nelle pagine di *Eureka Magnum*, un supplemento del mensile *Eureka*. All'inizio degli anni settanta è stato inserito, quale personaggio di contorno, in diverse edizioni Spada tra cui *Mandrake*, ove appare tuttora.

R.M.

BIGNARDI, SECONDO (1925-   ) Disegnatore ed animatore italiano nato a Modena il 1° Aprile 1925. Dopo essersi diplomato all'Istituto d'Arte « Adolfo Venturi » di Modena nel 1943 e dopo essersi iscritto al corso di Scenografia all'Accademia d'Arte di Bologna, di cui conseguirà il diploma nel 1949, Secondo Bignardi nel 1948 cominciò a collaborare, come scenografo, con Paolo Campani nella realizzazione di due lungometraggi a cartoni animati, *Alì Califfo di Bagdad e dintorni* e *L'Asino e la pelle del leone*. Nel 1950 entrò a far parte dello staff fisso di Campani ed iniziò il lavoro di passatore a china, insieme ad Angelo Benevelli, di tutta la produzione di « Paul » (Campani) che allora veniva pubblicata in Argentina dall'editore Civita di Buenos Aires. Tra i vari personaggi di cui si occupò Bignardi sono da segnalarsi *Misterix*, *Tita Dinamita*, *Bull Rockett* e *Ted Patton*. Nel contempo Bignardi fondò insieme a Campani, Max Massimino Garnier, Angelo Benevelli ed altri la « Paul Film » collaborandovi sino al 1951 prima come scenografo, in seguito come regista e capo animatore. Nel 1962 Bignardi si trasferì a Milano e collaborò con la « Cartoons Film » in qualità di regista e capo animatore lavorando con Jimmy Murakami, Herry Hess, George Singer ed altri famosi animatori del cinema americano. Nel 1963 passò a dirigere, sempre a Milano, il reparto dei film d'animazione della « Union Film » e nel 1965 decise di ritornare a Modena, lavorando in proprio e mettendo a frutto la sua profonda competenza nel campo del film d'animazione. Nel corso della sua attività, ha realizzato centinaia di film pubblicitari ed ha prodotto diversi film-spettacolo, tra i quali spiccano i film-fumetto realizzati per la televisione, *Corto Maltese* ed *Alan Ford*. Sempre per dei prodotti destinati alla televisione ha collaborato con Guido de Maria sia nella realizzazione che nella regia delle prime serie di *Nick Carter*.

L.S.

« *Big Ben Bolt* », *John Cullen Murphy*
© *King Features Syndicate*

« *Bilbolbul* », *Attilio Mussino © Corriere dei Piccoli*

BIGNOTTI, FRANCO (1930-) Disegnatore italiano nato a Cellatica l'8 Novembre 1930. Dopo aver conseguito la maturità scientifica, Bignotti si iscrisse all'Accademia di Brera (1949) ma non completò il ciclo di studi e nel 1950 cominciò a presentare i suoi lavori di illustrazione alle varie case editrici. Il suo primo lavoro, in questo contesto, fu la parte illustrativa di *Biancaneve e i sette nani* realizzata per una piccola casa editrice, ed in seguito diventò aiuto-disegnatore di un editore-sceneggiatore di nome Mario Oriani, che abbandonò, non soddisfatto del proprio lavoro, per raggiungere Sergio Molino, fratello del celebre Walter, in qualità di passatore a china di un fumetto western. Nel 1951 si presentò alla casa editrice « Gioventù » e, su testi di Dalmasso, realizzò *Il piccolo centauro* la cui pubblicazione cessò dopo solo sedici settimane. Nel 1953, sempre su testi di Dalmasso, Bignotti diede vita a *El Bravo* edito da Tristano Torelli. Nel 1956 iniziò invece la sua lunga collaborazione con le edizioni Araldo, una collaborazione che continua tuttora. Su testi di Gianluigi Bonelli realizzò *Hondo*, poi fu la volta di *Un ragazzo nel Far-West* prima su testi di Nolitta e poi su quelli di Bonelli e, sempre sui testi di quest'ultimo, si occupò della nuova versione di *Furio Almirante*. Nel contempo, per la casa editrice Dardo realizzò *Capitan Miki* e, per la Editions Lug di Lione, *Il Grande Blek*. Nel 1970, sempre per la Araldo, diede vita a *Piccolo Ranger* su testi di Andrea Lavezzolo ed attualmente su quelli di Decio Canzio, ed in seguito si occupò della realizzazione grafica di *Zagor* e *Mister No*, entrambi su testi di Nolitta.
Il suo segno, deciso e vigoroso, il suo amore per le scenografie a largo respiro, riportano il lettore a suggestioni raymondiane, da cui l'autore è chiaramente influenzato. Bignotti ha anche realizzato su testi di Luciano Secchi una storia per *Eureka* intitolata *La maschera di fumo*. Da qualche anno l'autore ha ripreso a dipingere tenendo numerose personali in molte città italiane e raccogliendo successo sia di critica che di pubblico.

L.S.

BILBOLBUL (Italia) Personaggio creato nel 1908 da Attilio Mussino ed apparso la prima volta il 27 Dicembre dello stesso anno sul numero uno del *Corriere dei Piccoli*.
Bilbolbul fu il primo personaggio ad essere pubblicato sulle pagine del celebre settimanale. L'autore, che si firmava Attilio, creò questo Gian Burrasca dalla pelle nera rifacendo un po' il verso allo spirito dei monelli di Busch in quanto la crudeltà delle punizioni che venivano inflitte al poveretto quando commetteva qualche mancanza era invero degna di quelle che dovevano subire *Max und Moritz*. Bilbolbul era disegnato nel formato classico della tavola a più quadri, alla base dei quali vi era il testo, redatto come era in uso all'epoca in rima alquanto elementare, un testo che descriveva pari pari quanto avveniva nella vignetta.
La narrazione, proprio per la sua dimensione surreale, acquisiva la misura del paradosso: Bilbolbul si ritrovava senza una gamba od un braccio, si vedeva spuntare le ali ai piedi, si ritrovava con degli occhi allungati a dismisura e così via, sempre nell'arco dell'incredibile. Mussino, che divenne più tardi celebre per il suo *Pinocchio*, realizzò una cinquantina di tavole di Bilbolbul ed in seguito il personaggio venne soppresso, più o meno in concomitanza con l'annessione all'Impero della Tripolitania e della Cirenaica per fare una brevissima riapparizione, sempre sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*, nel periodo immediatamente successivo alla Grande Guerra. Bilbolbul era un personaggio decisamente in contrasto con le forme tradizionali del fumetto rivolto ai ragazzi dell'epoca e, sia pure nella sua breve esistenza, godette di una certa popolarità.

M.G.P.

BILLY BIS (Italia) Personaggio creato nel 1966 da Antonio Mancuso per i testi e da Loredano Ugolini per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno sull'*Intrepido* e *Il Monello* della Casa Editrice Universo, per la quale il personaggio era stato appositamente realizzato. *Billy Bis* è un agente segreto, con i capelli piuttosto lunghi, veste in maniera elegante ed anticonvenzionale e gira con una macchina di tutto rispetto, una Isotta Fraschini. Accanto a lui si muove anche la fidanzata ufficiale, Dorothy Matson, alla quale non è del tutto fedele in quanto spesso si abbandona ad avventurette con le varie ragazze che ha modo di incontrare nel corso delle sue missioni. Billy Bis è un po' l'immagine del tipico agente segreto, bello, donnaiolo, veloce con le armi che non esita ad usare per far strage dei suoi nemici. Lo sfondo scenografico in cui si muove ci presenta l'America degli altissimi grattacieli, delle macchine di lusso, degli uomini di affari senza scrupoli, una America qual è, piena di contraddizioni in cui vivono e fremono il problema razziale, le contestazioni, le lotte ideologiche. Il tutto, come già si è detto, punteggiato dalla classica azione del classico agente segreto rimandataci dalla tradizione. Il gradimento mostrato dai lettori spinse l'editore a produrre una serie di albi mensili, intitolata *Billy Bis Super*, nella quale, all'inizio, vennero ristampate le prime storie per continuare poi con delle nuove sempre disegnate da Ugolini con l'aiuto di Ferdinando Corbella.

M.G.P.

BILLY BUNTER (Inghilterra) Personaggio creato, nella versione letteraria, da Frank Richards (pseudonimo di Charles Hamilton) ed apparso per la prima volta il 15 Febbraio 1908 nel primo numero di *The Magnet Library*. William George Bunter, Billy per gli amici, i « Famous Five » (I famosi cinque), è il classico esempio di come possa essere valida la trasposizione in fumetti di un'opera letteraria. *Billy Bunter* non fu certo il primo ragazzo « ciccione » nella storia letteraria inglese ma fu senza dubbio il più popolare ed il più longevo e questo grazie alla ver-

sione fumettistica. La sua immagine caratteriale, Billy è un avido, bugiardo, uno che ruba qua e là, un imbroglioncello, insomma, rimase inalterata nel tempo e lo è tutt'oggi a settant'anni dalla sua creazione. Le avventure di *Billy Bunter* vennero illustrate da Hutton Mitchell e da C.H. Chapman e si deve a quest'ultimo la prima trasposizione a fumetti del personaggio che apparve su *Magnet* in una mezza pagina formata da sei vignette. Più tardi, esattamente il 4 Marzo 1939, il personaggio passò sulle pagine del primo numero di *The Knock-Out Comic*, un settimanale che il 25 Maggio 1940 assorbì *Magnet*. Chapman si occupò ancora per breve tempo di *Billy Bunter* in quanto il suo stile non si confaceva molto a tale versione e passò la mano a Frank Minnitt, un disegnatore non del tutto efficiente in quanto ad anatomia ma provvisto di un tratto che ben si armonizzava con il contesto della storia. Minnitt ripropose tutti i personaggi creati da Richards aggiungendone però di propri tra i quali Jones Minor, il secchione La storia si sviluppava su due pagine comprendendo 24 vignette al posto delle dodici tradizionali.
Nel 1950 le pagine dedicate a Billy Bunter vennero stampate in due colori (rosso e nero) ed in seguito al personaggio venne data una prerogativa diversa, cioè quella di storie a puntate e la serie venne battezzata *Nobody Wants Billy Bunter* (Nessuno vuole Billy Bunter). Dopo la morte di Minnitt, molti altri disegnatori si occuparono del personaggio, tra i quali Reg Parlett, Arthur Martin, Les Barton, ma il migliore fu senza dubbio A.T. Pease, con il quale il personaggio andò ad occupare cinque pagine alla settimana, prendendosi anche l'onore di occupare la copertina (a quattro colori). Tale versione, ampliata e di tutto rispetto, fece sì che anche il titolo venisse modificato in *Billy Bunter's Knockout* e ciò avvenne il 10 Giugno 1961. Quando la pubblicazione venne soppressa, il 23 Febbraio 1963, Billy Bunter si trasferì sulle pagine di *Valiant*, ove appare tuttora.

D.G.

« Billy Bunter », Frank Minnitt. © Knockout Comics.

BILLY PACK (Giappone) Personaggio creato nel 1954 da Mitsuhiro Kawashima ed apparso per la prima volta nello stesso anno nel mensile giapponese *Shōnen Gahō*. *Billy Pack* è un investigatore privato figlio del professore americano William Pack e di Tokiko, una donna giapponese. Il professor Pack all'inizio della guerra nel Pacifico viene arrestato dalla polizia giapponese sotto l'imputazione di spionaggio e viene in seguito ucciso insieme alla moglie che tenta di fargli da scudo. Billy, alla fine del conflitto, viene adottato da uno zio paterno, negli Stati Uniti, ma in questa terra lontana non riesce a dimenticare il nativo Giappone nè l'immagine della madre che continua ad occupare i suoi pensieri e così, dopo aver completato un corso di detective, torna nella sua terra natia. *Billy Pack*, bello, alto, con indosso un insostituibile cappotto a doppio petto ed un cappello alla cacciatore, inizia così la sua professione di investigatore privato a Tokyo formando con il suo fraterno rivale, Onihara Sōsa Kachō, il Capo dell'Ufficio Investigazioni, un dinamico duo che crea panico e suscita apprensioni nel mondo della delinquenza. Le azioni, in tale senso, sono sempre molto serrate e dense di thrilling.
Dopo la morte di Kawashima avvenuta il 19 Marzo 1961 quando il disegnatore aveva solo trent'anni, il personaggio passò nelle mani dell'assistente di Kawashima, Riichi Yajima e continuò sino al Giugno 1962, sempre sulle pagine di *Shōnen Gahō*, data in cui il personaggio venne soppresso. Billy Pack è stato adattato anche per edizioni radiofoniche e televisive ed i gialli prodotti per la televisione vennero trasmessi anche negli Stati Uniti, dalla CBS, senza però ottenere alcun successo.

H.K.

BINDER, JACK (1902-   ) Disegnatore americano nato l'11 Agosto 1902 in Austria che abbandonò nel 1910 per emigrare insieme ai genitori negli Stati Uniti, dove studiò dapprima al Chicago Art Institute ed in seguito sotto la guida di J. Allen St. John, l'artista che illustrava i romanzi di Edgar Rice Borroughs. Fece i suoi primi passi come illustratore, eseguendo disegni commerciali ed illustrazioni per varie aziende e nel 1937 entrò come direttore artistico del settore fumetti della Harry « A » Chesler. Nel 1940 abbandonò la Chesler per costituire un suo proprio studio producendo così migliaia di pagine a fumetti per case editrici quali Fawcett, Pines, Street & Smith, New Friday e Marvel. Dopo tre anni di questo lavoro, Binder divenne il direttore vendite di C.C. Beck, ovvero dello studio che produceva la maggior parte dei fumetti editi dalla Fawcett. Nel 1946 abbandonò Beck per dedicarsi completamente alla sua professione di disegnatore. Il suo talento, a questo proposito, era poco più che mediocre poichè, anche se il disegno era rifinito e ben eseguito, mancava dello stile di un Jack Kirby o del realismo di un Lou Fine, così come sentiva la carenza di un linguaggio cinematografico come poteva ad esempio avere il disegno di Will Eisner. Le sue storie si sviluppavano nella mediocrità descrittiva, erano ispirate alla staticità e quindi prive di significati e di forza d'urto. Nei primi anni della sua professione, Binder si occupò della realizzazione grafica di parecchi super-eroi di piccolo calibro della MLJ (*Press Guardian*, *Scott Rand*) e della Marvel (*Destroyer*, *Flexo*), personaggi questi privi di qualsiasi merito. Il meglio lo produsse invece per la Fawcett con i personaggi di *Mr. Scarlett* e di *Mary Marvel*.
Il primo, apparso su *Wow*, dal 1941 al 1947, era una imitazione di Batman eseguita in uno stile nitido e tutto sommato piacevole che rese leggibile un personaggio che non presentava alcunché di originale. Il secondo personaggio, *Mary Marvel*, che Binder disegnò dal 1943 al 1950, aveva il vantaggio di offrire dei testi più che buoni e di svolgersi nel clima affascinante della *Marvel Family*, il che contribuì a far sì che questo fosse il miglior lavoro di Binder.
Jack Binder, fratello del famoso soggettista Otto, si ritirò dal mondo del fumetto nel 1953 per dedicarsi al disegno commerciale e, nel mondo della carta parlante, è ricordato più come un ottimo organizzatore che non come disegnatore.

J.B.

BINDER, OTTO O.(1911-1974) Soggettista americano, fratello di Jack Binder, nato il 26 Agosto 1911 a Bessemer, nel Michigan.
Dopo gli studi regolari e dotato di una fantasia molto sbrigliata, passò la maggior parte del suo tempo, nell'arco compreso tra il 1932 ed il 1942, a scrivere storie, racconti, articoli, divagazioni umoristiche insieme a suo fratello Earl, firmando con lo pseudonimo di « Eando » Binder. Nel 1939 iniziò la sua vera e propria carriera di soggettista lavorando per la Harry « A » Chesler e più tardi, nel 1941, per lo studio del fratello Jack. Poco dopo entrò in contatto con la Marvel Family della Fawcett e diede inizio ad una lunga e prolifica collaborazione, dando il meglio di sé nelle storie di *Captain Marvel*. Il disegnatore e soggettista James Steranko ebbe una volta a dire che Binder « ... scrisse un buon 57% dell'intera produzione della Marvel Family » e, sempre secondo Steranko, di *Captain Marvel* scrisse 451 delle 618 storie programmate mentre, nel frattempo, cooperò alla creazione di altre serie quali *Mary Marvel, Marvel Family* e *Jon Jarl*. Oltre a ciò creò moltissimi dei personaggi che entrarono a far parte del superbo cast della Marvel Family, personaggi quali Tawky Tawny, una tigre parlante che ottenne un fenomenale successo, Mr. Mind, il malvagio nemico di Captain Marvel, la Sivana Family, avversaria della Marvel Family, per non parlare dei soggetti che produsse per altri personaggi quali *Captain Marvel Jr*, *Hoppy, the Marvel Bunny*. Nel corso della sua carriera, sviluppatasi nell'arco di 32 anni, Otto Binder scrisse soggetti per diciotto tra le più importanti case editrici americane e per oltre duecento personaggi tra i quali *Blackhawk* (1942-1943), *Captain America* (1941-1946), *Superman* (1953-1969), *Spy Smasher*, *Bulletman*, *Hawkman*, eccetera. Creò inoltre molti altri personaggi tra i quali *Young Allies* per la Timely, *Uncle Sam* per la Quality, *Captain Battle* per la New Friday ed altri ancora di minor rilievo.
Otto Binder dimostrò di possedere una estrema versatilità in quanto riuscì a trattare qualsiasi argomento, dalla fantascienza al terrore, all'umorismo, al genere dei super-eroi. I fumetti, come ebbe a dire egli stesso « sono come una droga » e continuò a produrne sino al 1969. La carriera di Binder, la sua personalità, la sua creatività hanno raccolto successo anche al di fuori del campo del fumetto. Dopo che smise di usare lo pseudonimo di Eando (E era l'iniziale di suo fratello e collaboratore Earl - and stava per « e » e O stava per Otto), cominciò a scrivere usando il suo nome, e come tale, scrisse dozzine di racconti di fantascienza, diresse *Space World* e collaborò come soggettista con la National Aeronautics and Space Administration. Otto Binder è morto il 13 Ottobre 1974.

J.B.

BIRO, CHARLES (1911-1972) Soggettista, disegnatore e direttore americano nato a New York nel 1911. Dopo aver frequentato la Brooklyn Museum School of Art e la Grand Central School of Art, Biro divenne il soggettista ed il super-visore del reparto grafico della Harry « A » Charles mantenendo tale carica dal 1936 al 1939, anno in cui passò, con una attività similare, alla MLJ Comics realizzando, sia per la parte grafica che per i testi, alcune storie e creando il personaggio di *Steel Sterling*. Nel 1941 entrò a far parte del cast del Lev Gleason Group, noto anche come Comic House e finalmente ebbe l'opportunità di esprimere a pieno il suo talento. Se Jack Kirby è stato il più importante disegnatore di albi a fumetti nel corso degli anni quaranta, Biro può senza dubbio essere definito il miglior soggettista e direttore di tale genere di albi. Charles Biro tentò persino una nuova definizione che potesse esemplificare la natura dei suoi fumetti che dovevano essere migliori e diversi di quelli che si producevano nel contempo e li chiamò « Illustorie », solo che tale denominazione non entrò affatto nell'uso corrente. Durante i sedici anni passati come direttore editoriale e capo-soggettista alla Lev Gleason, Biro dimostrò di essere il soggettista e lo sceneggiatore principe nel mondo del fumetto in quanto si distinse sia per le innovazioni narrative che per la immaginifica fantasia. Il suo best-seller fu *Daredevil* in cui Biro espresse la sua personale concezione del super-eroe. Il personaggio venne creato nel 1940 da Don Rico e Jack Binder e Biro ne assunse immediatamente il controllo, scrivendone i testi, disegnandolo e dirigendone la testata per tutto il tempo in cui esso durò. Nel 1942 affiancò al personaggio principale, quattro ragazzi, The Little Wise Guys (I piccoli saggi), che inizialmente erano destinati a far da spalla al protagonista. Su questi quattro ragazzi, Biro elaborò trame che divennero dei classici nella storia del fumetto americano in quanto presentavano una garbatezza ed uno spirito eroico sino a quel momento del tutto sconosciuti. Nel 1950 accadde un avvenimento del tutto nuovo, *Daredevil* smise di apparire nell'albo a lui dedicato ed i personaggi principali dello stesso divennero The Little Wise Guys. Nel 1942 Biro creò insieme a Bob Wood il personaggio di *Chuck Chandler* che apparve nella serie intitolata *Crimebuster* a sua volta pubblicata su *Boy Comics*.
Crimebuster era un ragazzo, un eroe, ovvio, ma più che altro appunto un giovane con accanto una graziosa ed inseparabile scimmietta di nome Squeeks. Questa serie resta tuttora una delle migliori che siano mai apparse sul mercato con protagonista un ragazzo.
Nel 1942 Biro introdusse una terza innovazione, quella cioè di cambiare *Silver Streak*, un fumetto decisamente orientato nel genere super-eroe in *Crime Does Not Pay* (Il crimine non paga) e fu questa la prima volta in cui nella testata di un albo venne inserita la parola « crimine », fatto che provocò immediatamente una larga rispondenza di imitatori, tutti comunque decisamente inferiori al modello prescelto. Nel corso della sua apparizione, *Crime Does Not Pay* fu l'albo a fumetti per eccellenza nel genere poliziesco, senza dubbio il migliore quindi sia per i testi che per i disegni ed anche per la direzione. La concorrenza puntò decisamente sui valori della violenza per vedere di emularne il successo, solo che questo espediente non fece altro che suscitare i timori della censura che sferrò una campagna contro questo genere, campagna di cui rimase vittima per ultimo anche *Crime Does Not Pay*. In tutti i casi il successo ottenuto da Biro nel corso soprattutto degli anni quaranta e cinquanta fu dovuto al fatto che, proprio in questo periodo, *Boy Comics*, *Daredevil* e *Crime Does Not Pay* furono i tre best-seller nel mondo del fumetto. Biro fu anche l'antesignano nel tentativo di trovare nuovi sbocchi in questo tipo di editoria rivolgendosi direttamente agli adulti con *Tops* (1949), un esperimento a tutto colori nel classico formato degli albi a fumetti. Realizzò inoltre negli anni cinquanta un eccellente albo umoristico, *Poppo of the Popcorn Theatre* e creò per Hillman il personaggio *Airboy*. Nel 1962 Biro abbandonò il mondo del fumetto per dedicarsi alla realizzazione di programmi televisivi, attività che continuò sino alla sua morte avvenuta il 4 Marzo 1972.

J.B.

BLACK CAT (Stati Uniti) Personaggio creato da Al Gabriele nel 1941 ed apparso per la prima volta, nell'Agosto dello stesso anno, sul numero uno di *Pocket Comics*, edito dalla Harvey.
Black Cat (La gatta nera) fu una delle più longeve tra le super-eroine che videro la luce agli inizi degli anni quaranta, anche se in realtà, pur avendo un costume succinto ed attillato che poteva far pensare fosse dotata di qualità eccezionali, non apparteneva affatto alla schiera tradiziona-

« *The Black Condor* », *Lou Fine* © *Quality Comics*

le dei super-eroi: la sua caratteristica, oltre a quella di girare a bordo di una motocicletta, era la sua praticamente illimitata conoscenza del karaté, arte marziale in cui era maestra e che usava per dare la caccia a spietati delinquenti ed ai re del crimine. Nella vita di tutti i giorni era l'attrice Linda Turner.

Al Gabriele si occupò del personaggio sino alla fine del 1941; l'anno successivo *Black Cat* passò nelle mani di Art Cazeneuve e, nel 1944, fu la volta del disegnatore Alex Schomburg. Dal 1945 al 1946 se ne occupò invece Joe Kubert dando una nuova vitalità all'eroina dai capelli rossi, soprattutto grazie ad una esagerata enfasi anatomica. Il personaggio acquisì una vera maturazione artistica quando Lee Elias venne chiamato per occuparsene dal 1946 al 1951.

Elias, con un disegno meticoloso e realistico, dipinse Black Cat trasformandola in una bellissima creatura sexy, puntando cioè sul fascino erotico che poteva emanare e ciò contribuì di gran lunga ad allargare la schiera dei lettori ed a mantenere vivo il personaggio anche quando la prima ondata della moda dei super-eroi si era chetata. Black Cat si fece ulteriormente conoscere dal pubblico quando il dottor Fredric Wertham attaccò duramente il personaggio, nel 1953, nel suo libro *Seduction of the Innocent* (La seduzione degli innocenti): esaminando Black Cat il dottor Wertham affermava infatti che lo stesso era una forma esplicita di divulgazione della violenza e dei suoi effetti soprattutto in quanto la eroina sottolineava con compiacimento, spiegandoli nei particolari, tutti i colpi mortali del karaté. Tale tesi venne contestata, vent'anni più tardi, da Juanita Coulson nel suo saggio *The Comic-Book Book* (Il libro degli albi a fumetti) edito nel 1974 dalla Arlington; l'autrice in questo saggio negava in maniera decisa la tesi sostenuta anni prima dal suo illustre predecessore.

Black Cat continuò ad apparire sino al Gennaio del 1942 in quattro numeri di *Pocket Comics*, poi passò sulle pagine di *Speed*, dal numero 17 al numero 38 e nel numero 44 coprendo l'arco di tempo dall'Aprile 1942 al Gennaio 1947 ed infine in 29 numeri della sua propria testata, *Black Cat*, dal Giugno 1946 al Giugno 1951.

J B.

BLACK CONDOR, THE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Lou Fine, sotto lo pseudonimo di Kenneth Lewis, ed apparso la prima volta nel Maggio dello stesso anno sulle pagine del numero uno di *Crack Comics*, edito dalla Quality.

The Black Condor (Il Condor nero) ebbe un pregio non tanto per le storie, la cui trama sfiorava la banalità, quanto per il disegno, invero magistrale, di Lou Fine.

The Black Condor, prima di divenire tale, era un neonato di nome Richard che, dopo la morte dei genitori assassinati da un gruppo di razziatori, venne allevato da un gruppo di condor neri che gli insegnarono l'arte del volo, arte che il giovane metterà a profitto quando, tempo appresso, dopo aver incontrato un vecchio ed ermetico eremita che verrà anch'esso ucciso dai razziatori, deciderà di aiutare il genere umano. Fu così che Richard, dopo aver indossato un costume nero con incorporate due ali, divenne The Black Condor.

Dopo undici numeri, Richard assunse un'altra identità segreta anche nella vita di tutti i giorni, quella del senatore Tom Wright, un onesto legislatore assassinato dai suoi rivali e che, in quanto a fisionomia, gli assomigliava moltissimo. Questo fu un segreto che il giovane non rivelò nemmeno alla sua fidanzata, Wendy e di cui era partecipe solo il padre della ragazza, il dottor Foster. Nel corso delle sue avventure, Richard si trovò ad affrontare una lunga schiera di nemici alquanto pericolosi, e questo sia nella veste di Black Condor che in quella del senatore Wright, uscendone sempre vincitore.

Il fatto più valido del personaggio, come si è detto, fu il disegno che Lou Fine realizzò inizialmente dividendo la pagina in dodici quadri e riducendoli presto a nove, dando così ampio risalto alle sue capacità grafiche ed alla sua conoscenza tecnica ed anatomica, capacità cui diede particolare respiro quando disegnava delle scene di volo in cui primeggiavano il gusto per il particolare, che rasentava la precisione fotografica, e l'amore per le scenografie ampie, piene di respiro e di larghi spazi. In queste pagine Lou Fine arrivò persino a spaccare la pagina in soli due quadri per meglio esprimere quel suo gusto per la sensazione grafica, per il taglio desueto che, mai sino a quel momento, erano apparsi sulla scena del fumetto. Lou Fine abbandonò la realizzazione di The Black Condor nel 1942 lasciandola nelle mani di un gruppo di validi disegnatori, quali Rudy Palais, Charles Sultan e Gil Fox, disegnatori che comunque non seppero tenere il passo con l'alto livello qualitativo di Fine.

J.B.

BLACKHAWK (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 da un soggettista rimasto ignoto e realizzato, per la parte grafica, da Chuck Cuidera. *Blackhawk* (Falco Nero) apparve per la prima volta nell'Agosto dello stesso anno sul numero uno della rivista *Military Comics* edita dalla Quality. Blackhawk, contrariamente a tutti i super-eroi concepiti nel corso degli anni quaranta, venne creato come un fumetto di guerra ed il personaggio, come tale, presentava dei tratti somatici feroci ed uno spirito chiaramente mercenario. L'unica differenza tra Blackhawk ed il suo gruppo ed i loro nemici fascisti era che il primo combatteva in nome della libertà. Nei primi numeri, le caratteristiche di Blackhawk erano improntate ad un deciso discorso di violenza che, a sua volta, veniva enfatizzata da un gusto per il militarismo e da sbrigativi quanto crudeli metodi di giustizia. Blackhawk fu inoltre uno dei pochi personaggi a fumetti che portasse una pistola. Nel corso della sua evo-

luzione, Blackhawk fu sottoposto a moltissimi cambiamenti ma i personaggi fissi della serie rimasero sette e precisamente: Blackhawk stesso, Hendrickson, uno stereotipato anti-nazista esperto di armi, Chuck, un giovane americano specializzato nelle comunicazioni, André, un bel giovane francese e vice di Blackhawk, Olaf, un ginnasta svedese, Stanislaus, un fisico polacco fuggito dalla madre patria durante l'invasione nazista e Chop-Chop, un cinese addetto alle cucine. Il gruppo, agli ordini dell'assai violento Blackhawk, era sempre disponibile per qualsiasi intervento, si gettava a capofitto nelle battaglie ed il tutto era sempre presentato in maniera oltremodo realistica, fatto questo che contribuì al successo del personaggio. Il periodo d'oro di Blackhawk comprese gli anni dal 1941 al 1953, arco di tempo durante il quale apparvero avventure dense di violenza, di azione, di guerra e di morte. Per molti anni Reed Crandall disegnò le storie su testi di Bill Woolfolk ed il personaggio divenne uno dei migliori nel campo del fumetto di quell'epoca proprio per l'impegno artistico mostrato da Crandall. Alla fine della guerra di Corea, il gruppo si ritrovò improvvisamente senza avere più alcun posto dove combattere e così i sette riversarono il loro interesse e la loro sete di battaglia su due stati sudamericani minacciati dal « pericolo rosso » e divennero in pratica gli alfieri dell'anticomunismo. Negli anni cinquanta la Quality cedette il personaggio alla National Periodicals che tentò di dargli una nuova immagine e fu così che Blackhawk si ritrovò ad essere un super-aviatore che si muoveva in una atmosfera quasi fantascientifica corredata da testi densi di bolso patriottismo e di demagogia a buon mercato. In poche parole, l'atmosfera che aveva caratterizzato il personaggio negli anni precedenti, era del tutto scomparsa e le varie aggiunte e modifiche apportate nel corso degli anni non contribuirono ad altro che alla discesa del personaggio sul piano del gradimento del lettore. Aggiunte quali « Lady » Blackhawk, Blackie la mascotte, o modifiche quali il cambio dell'uniforme oppure una non del tutto simulata antipatia di André nei confronti del sesso femminile. I loro nemici divennero scienziati pazzi, super-animali, ladri di bassa lega.

Verso la metà degli anni sessanta il gruppo entrò addirittura a far parte della C.I.A. indossando una uniforme ancor più pittoresca delle precedenti. Tutta questa serie di modifiche e di auspicati ma non riusciti colpi di scena non diede alcun risultato ed il nuovo direttore, Dick Giordano, decise di ritornare alla prima impostazione del personaggio ma ormai i lettori avevano perduto il loro interesse nei confronti dello stesso e l'albo chiuse nel 1969. Nel 1976 la National ha tentato un rilancio di Blackhwak affidandone i testi a D.A. Kraft e i disegni a James Shoneiser, ma dopo pochi numeri l'esperimento, dimostratosi infruttuoso, è terminato.

Blackhawk resta comunque uno dei più bei personaggi prodotti in America e ciò viene confermato dal fatto che esso è apparso su 243 numeri dell'albo a lui dedicato e su 102 numeri di *Military Comics* la rivista che più tardi cambiò testata in *Modern Comics*. Al culmine del suo successo la Columbia Pictures nel 1952 produsse un film su di esso interpretato da Kirk Alyn. Negli anni quaranta di Blackhawk venne fatta una riduzione radiofonica a puntate.

J.B.

BLACK HOOD (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 dal direttore della MLJ, Harry Shorten, ed apparso per la prima volta sul numero nove di *Top-Notch* divenendo in breve tempo un personaggio molto popolare. « L'uomo del mistero » venne pubblicato anche su *Jackpot*, nella primavera del 1941 e nell'inverno del 1944 iniziò ad uscire in un albo a lui dedicato partendo dal numero nove. Shorten conferì al suo personaggio uno scheletrato molto melodrammatico, facendo in modo che si trovasse sempre in situazioni cariche di pathos avventuroso. Il « Cavaliere Nero » è il poliziotto Kip Burland che viene attaccato da un bandito chiamato Il Teschio che indossa il costume di uno scheletro. Il Teschio riesce abilmente a giocare Kip tanto che questi viene accusato del furto in una gioielleria. Scacciato ignominiosamente dal corpo di polizia, Kip si

« Blackhawk », Dick Giordano © D.C. Comics Inc

mette sulle tracce del Teschio e cerca di catturarlo ma viene a sua volta catturato e gettato nel fiume col corpo crivellato di proiettili. Non muore ed è salvato da un vecchio di nome Eremita, anch'egli nemico del Teschio, che lo convince a diventare *Black Hood* (Cappuccio Nero). Dopo una lunga sequenza di avventure dense di colpi di scena, Black Hood riesce ad avere la meglio sul Teschio e diviene poi ufficialmente un cacciatore di criminali. Nel 1941 alcune storie vennero scritte da Charles Biro, nel 1942 se ne occupò Bob Montana ma furono Al Camerata e Irv Norvick coloro che realizzarono il maggior numero di storie. Norvick, che disegnò il personaggio dal 1943 al 1946, si fece notare per il suo notevole stile grafico mentre Camerata, che se ne occupò in maniera più sporadica, eccelleva nelle tavole dense di azione e di colpi di scena.

Back Hood apparve in *Top-Notch*, più tardi modificato in *Top-Notch Laugh* sino al numero 44 dell'Aprile 1944. Apparve inoltre nell'albo *Black Hood* sino al numero 19 dell'estate 1946 e fece la sua ultima apparizione in *Pep 60* nel Marzo 1947. Nel 1965 la MLJ tentò di far rivivere il personaggio senza però ottenere alcun successo.

J.B.

BLACK TERROR (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 da Richard Huges per i testi e da D. Gabrielsen per i disegni ed apparso per la prima volta sul numero nove di *Exciting Comics* uscito nel Maggio dello stesso anno. *Black Terror* (Terrore Nero) divenne in breve tempo il più venduto tra i personaggi editi dalla Better, la casa editrice che più avanti sarebbe diventata la Nedor ed infine, la Standard.

Black Terror era in realtà Bob Benton, uno scienziato che era riuscito a sintetizzare una pozione che gli conferiva degli straordinari poteri fisici e, come ogni super-eroe di tutto rispetto, adottò un costume particolare, tutto nero, corredato da una maschera sulla quale erano sovrimpressi un teschio con le tibie incrociate. In seguito Tim Roland, il suo assistente e Jean Starr, la segretaria del sindaco, divennero le sue spalle più determinanti.

Black Terror non aveva in pratica alcuna caratteristica straordinaria, dal punto di vista editoriale, anche se le storie erano ben condotte, a livello narrativo, e decorosamente realizzate per la parte grafica. Prima della guerra tutte le sue avventure erano ambientate nei sobborghi della città ed i nemici erano rappresentati dal consueto stuolo di criminali comuni poi, come avvenne per molti altri compatrioti mascherati, anche Black Terror combatté contro le forze dell'Asse durante la seconda guerra mondiale e, quando il conflitto ebbe fine, il personaggio si ritrovò in una atmosfera decisamente poliziesca. Dal 1941 al 1942 Richard Huges creò la maggior parte delle storie di Black Terror affidandone in seguito la realizzazione a Edmond Hamilton che se ne occupò dal 1941 al 1945. Per la parte grafica, dopo Gabrielsen, entrò in produzione Alex Schomburg, un disegnatore di modesto talento, che continuò a realizzarlo dal 1943 al 1949 quando, visto che il personaggio cominciava a perdere l'attenzione del pubblico, vennero chiamati George Tuska e Mort Meskin che riuscirono a rinnovare, almeno per la parte grafica, la struttura e l'atmosfera di Black Terror.

Il personaggio apparve in più di 170 storie di cui buona parte vennero pubblicate con cadenza fissa su *Exciting Comics* sino al numero sessantanove del Settembre 1949. Altre storie apparvero in 27 numeri dell'albo dedicato al personaggio e ciò nell'arco di tempo compreso tra il 1942 ed il Giugno 1949 Altre avventure ancora vennero pubblicate su *America's Best* nei primi 31 numeri della rivista, dal Febbraio 1942 al Luglio 1949.

J.B.

BLAKE ET MORTIMER (Belgio) Serie creata nel 1946 da Edgar Jacobs ed apparsa per la prima volta il 26 Settembre dello stesso anno sul numero uno del settimanale belga *Tintin*.

Il Capitano Francis Blake, dell'Intelligence Service ed il Professor Philip Mortimer, i due personaggi principali della serie, si unirono sin dall'inizio e trasfusero le loro forze e le loro capacità in una serie di avventure in cui mistero, suspense e persino l'archeologia giocarono sempre il ruolo principale. I due protagonisti, sopravvissuti ad un olocausto nucleare, continuarono in un avvicendamento di avventure fantastiche, in cui giocava spesso anche un fattore fantascientifico, avventure quali « La trappola diabolica », « Il mistero della grande piramide », « L'enigma di Atlantide », il tutto narrato sempre con uno stile fresco ed avvincente e disegnato con un tratto alquanto minuzioso, con il gusto per il particolare. I nemici di *Blake et Mortimer* sono ora dei ciechi emissari di una scienza impazzita, come il terribile Professor Septimus, ora inflessibili esecutori di un agghiacciante totalitarismo personificato dal sinistro e demoniaco Colonnello Olrik, una delle più efficaci creazioni di Jacobs.

In tutte le storie si avverte il gusto per il meraviglioso e per la verità, tematiche care, nel contesto letterario, a Ray Bradbury, Arthur C. Clark e Richard Matheson.

Blake et Mortimer è senza dubbio uno dei prodotti migliori nella storia della letteratura ad immagini e ciò vale sia per il testo che per il disegno. Nel campo della fantascienza, supera di gran lunga i vari *Buck Rogers*, *Brick Bradford* e persino *Flash Gordon*.

Tutte le storie realizzate per il settimanale *Tintin* sono state ripresentate in albi cartonati che presentavano l'avventura completa.

Blake et Mortimer, insieme ad *Asterix*, sono da ritenersi i best-seller di lingua francese. In Italia la serie è stata editata dalla Mondadori dal 1964 al 1967 nella collana *I Classici dell'Audacia*.

M.H.

BLASCO, JESUS (1919-) Disegnatore spagnolo nato a Barcellona il 3 Novembre 1919. Autodidatta, Blasco entrò giovanissimo nel mondo del fumetto producendo dei lavori per diversi settimanali dell'epoca, quali *Mickey*, *Boliche*, realizzando per quest'ultimo, nel 1935, la sua prima versione di *Cuto*, e per *Pocholo*. Più tardi entrò nello staff del periodico per ragazzi *Chicos*, sulle cui pagine fece rivivere *Cuto*, un personaggio che in breve tempo divenne molto popolare. Nello stesso periodo (1941) realizzò *Anita Diminuta* che venne pubblicato nelle pagine di *Mis Chicas*.

Tra i più importanti lavori che hanno costellato la carriera di Blasco, si trovano *La Escuadrilla de la Muerte* (La Squadriglia della Morte - 1941), *El País del Oro Negro* (La terra dell'Oro Nero), *El Planeta Misterioso* (Il pianeta misterioso), *Los Tres Inseparables* (I Tre Inseparabili - 1943), una serie di avventure di guerra, *Episodios de Guerra*(Episodi di guerra), la striscia umoristica *Chispita* (1946), *Kul-Hebra* (1949), *Tontote Y Cia* e *Rabituerto*. Modificando di volta in volta il proprio stile, per adeguarsi al tipo di narrazione, Blasco creò in seguito molti altri personaggi tra i quali *El Condor y El Bebé* (Il Condor e il Bambino), *Dan Jensen* per la rivista *Alcotan*, *Jim el Temible* (Jim il terribile), *Wild Batson*, *Smiley O'Hara* (Il sorridente O'Hara - 1950) e *Dos Hermanos* (I due fratelli), per l'albo *El Coyote*. Nello stesso periodo realizzò anche le avventure che avevano per protagonista due fanciulle, *Marcela y Kiki*, che vennero pubblicate sulla rivista femminile *Florita*.

Jesus Blasco, figlio maggiore di una famiglia di artisti, nel cui novero si trovano illustratori quali Pili, Alejandro, Adriano ed Augusto, pensò di formare una società con i

fratelli Alejandro ed Augusto e cominciò a produrre fumetti per vari mercati editoriali europei, quali la Francia, l'Inghilterra, il Portogallo, e la Spagna. Nel corso di questa fase, produsse importanti titoli quali *Billy the Kid*, *Wyatt Earp*, *Buffalo Bill*, *Blackbow*, *Shot Basky* e quello che è ritenuto il suo capolavoro, *Los Guerrilleros*(I guerriglieri) pubblicato, a partire dal 1968, su *Spirou*, *Chito* ed altre riviste.

Blasco, che è da ritenersi senza dubbio il più prolifico ed anche il più valido tra i disegnatori spagnoli, ha creato anche *Montezuma's Daughter* (La figlia di Montezuma), *Miss Tarantula*, *The Indestructible Man* (L'uomo indistruttibile), *The Slave of the Screamer* (Lo schiavo dell'urlatore), *Phanton of the Forest* (Il fantasma della foresta) ed il celeberrimo *Steel Claw* (Artiglio d'Acciaio); tutti questi personaggi vennero realizzati da Blasco per il mercato inglese. Sempre per l'Inghilterra, ma seguendo la tradizione della didascalia al posto della pipa, ha realizzato *Edward and the Jumblies* ed ha illustrato una serie di romanzi per l'infanzia tra i quali spicca *Alice in Wonderland* (Alice nel paese delle meraviglie). Jesus Blasco, un vero e proprio maestro del chiaroscuro, è riuscito a dare dei meravigliosi effetti di sintesi grafica usando sempre solo il pennello, senza cioè avvalersi come la più parte dei disegnatori, dell'abbozzo a matita.

L.G.

« *Blondie* »,*Chic Young © King Features Syndicate*

BLONDIE (Stati Uniti) Personaggio creato il 15 Settembre 1930 da Murat (Chic) Young per il King Features Syndicate ed apparso per la prima volta sul *New York American Journal*.

Al suo primo apparire, Blondie era una ragazza dalle gambe lunghe ed i capelli riccioluti, con poco sale in zucca, una sartina con la testa piena di sogni corteggiata da Dagwood Bumstead, figlio di un milionario. Il 17 Febbraio 1933 Blondie sposa il suo innamorato che però, nel momento stesso in cui pronuncia il fatidico sì, si ritrova diseredato in quanto i genitori, per l'appunto milionari, erano più che contrari a questo matrimonio impari a livello economico. Dal 15 Settembre 1930 al 17 Febbraio 1933 la tematica della striscia poggiò sempre su un unico motivo conduttore, quello del ragazzo ricco deciso a sposare la ragazza dalle umili origini, il tutto condotto con un certo spirito umoristico proiettato in un contesto familiare. Blondie, dopo il matrimonio, diviene una moglie affettuosa e piena di premure così come suo marito, che si ritrova a dover lavorare, le corrisponde questa liliale propensione affettiva. Blondie, anzi, acquisisce un carattere dinamico divenendo nel contempo una donna saggia e conscia della propria posizione di moglie tanto che finisce per sovrastare la figura del marito, un essere alquanto sbadato e pasticcione. Nel 1934 i due mettono al mondo un figlio maschio, Alexander a cui va ad aggiungersi, nel 1941, la sorellina Cookie. Nella striscia appaiono inoltre diversi caratteristi tra i quali i più singolari sono senza dubbio i vicini di casa, Herbert e Tootsie Woodley, l'irascibile principale di Dagwood, Mr. Dithers e Daisy, il cane di casa, con i suoi cinque cuccioli. Un mondo in miniatura, questo, in continuo stato di agitazione che permette a Blondie di uscire in trovate sempre di ottima qualità. La semplicità di questo mondo, il suo ottimistico modo di considerare la vita, hanno fatto sì che Blondie acquistasse una fama a livello internazionale, tanto che la striscia per parecchi anni è stata quella che ha conosciuto, a livello mondiale, la più vasta diffusione e prova ne è il fatto che è stata tradotta in pressochè tutte le lingue dei Paesi in cui vengono editati i fumetti. Si calcola che la fascia di lettori che seguono Blondie comprenda alcune centinaia di milioni di unità. Nel periodo compreso tra il 1938 ed il 1951, vennero realizzati ventotto film interpretati da Penny Singleton, nel ruolo di Blondie, e da Arthur Lake nei panni di Dagwood e, sempre nello stesso periodo, vennero prodotti parecchi filmati per la televisione. L'enorme successo ottenuto dalla striscia ha prodotto una inevitabile serie di imitazioni non solo negli Stati Uniti, bensì nel mondo intero. Paul Fung Jr. realizzò persino una serie di albi a fumetti dedicati interamente a questo personaggio.

Alla morte di Chic Young, avvenuta nel 1973, la striscia è passata nelle mani dei suoi due assistenti, ovvero di Jim Raymond, fratello del celebre Alex, e di Dean Young, figlio di Chic. I due sono riusciti a mantenere inalterati sia lo spirito che il disegno di Blondie tanto che il personaggio non ha accusato alcun calo di interesse da parte del pubblico.

In Italia è stato pubblicato, negli anni trenta, nel settimanale *420* edito da Nerbini per riapparire, nel dopoguerra, nel settimanale *Okay* della Editoriale Corno (1968) e su alcuni supplementi della rivista mensile *Eureka*. Negli anni settanta è apparso nelle pagine della rivista *Il Mago*, edito dalla Mondadori e, sempre per i tipi di questa ultima casa editrice, è apparso in parecchie monografie nella collana *Oscar* sotto il titolo di *Blondie e Dagoberto*.

M.H

BLOSSER, MERRILL (1892-   ) Disegnatore americano nato nel 1892 a Napanee, nell'Indiana. Dopo aver conseguito la maturità, frequentò per un anno il Blue Ridge College prima di iscriversi alla Chicago Academy of Fine Arts. Blosser iniziò la sua vera e propria carriera nel 1912, vendendo i suoi primi disegni al *Baltimore American*. Incoraggiato dal successo ottenuto da questa prima esperienza, decise di seguire la sua vocazione e collaborò, tra l'altro, con la rivista *Motor-cycling* di Chicago, con la

Denton Publishing Company di Cleveland, con *Wheeling Register* realizzando una serie di disegni di satira politica e con il *Cleveland Plain Dealer* eseguendo delle vignette sportive.
Nel 1915, « stanco di girare », come ebbe a dire Blosser stesso, entrò a far parte dello staff della NEA Service e, nello stesso anno, diede vita a *Freckles and his friends* (Freckles ed i suoi amici), realizzando la serie sia in striscia quotidiana che in tavola domenicale. *Freckles and his friends*, che narrava le imprese di un giovane piuttosto intraprendente e dei suoi non meno avventurosi amici, incontrò un notevole successo tanto che, ad un certo momento della sua esistenza, apparve regolarmente su ben settecento quotidiani. Blosser continuò a scrivere le storie e ad eseguire la parte grafica di questo personaggio per oltre cinquant'anni, lasciandolo poi nelle mani di Henry Formhals.
Merrill Blosser, che attualmente si è ritirato dalla sua attività e vive in California, è il perfetto prototipo del disegnatore vecchio stile che ha dedicato tutta la sua esistenza attiva alla realizzazione di un unico personaggio. Un personaggio che può segnare qualche volta il passo nel filo narrativo e che può denunciare delle inesattezze basilari nella esecuzione grafica ma che emerge dalla media per via della sua spiccata personalità che lo definisce d'autorità uno degli ultimi rappresentanti di una razza in via di estinzione, soprattutto in tempi come quelli attuali in cui il gusto del pubblico è in continua fase di cambiamento ed in cui i Syndicates che amministrano la gestione delle strisce conducono una politica assai scarsamente oculata.

M.H.

BLOTTA, OSCAR (1918-   ) Disegnatore argentino nato nel 1918 in località non precisata. Dopo aver frequentato l'Accademia di Belle Arti di Buenos Aires, Blotta cominciò a collaborare con i suoi disegni a parecchie pubblicazioni e, negli anni quaranta, iniziò il suo lavoro nel mondo del fumetto realizzando due personaggi umoristici per l'editore Dante Quinterno, *El Gnomo Pimentón*, pubblicato nelle pagine della rivista per bambini *Patoruzito* e *Ventajita* apparso nelle pagine di *Patoruzú*.
Gli eroi principali di queste due strisce ispirarono la realizzazione del primo lungometraggio animato prodotto in Argentina: *Upa en Apuros*, alla cui produzione Blotta contribuì in maniera determinante eseguendo, nel contempo, anche delle illustrazioni per libri destinati al pubblico infantile.

L.G.

BLUE BEETLE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1939 da Charles Nicholas ed apparso per la prima volta nell'Agosto dello stesso anno nel numero uno di *Mystery Men*, edito dalla Fox. Pochi mesi dopo, esattamente nella primavera del 1940, a *Blue Beetle* venne dedicata una testata autonoma e, in breve tempo, divenne uno dei personaggi più seguiti del suo tempo.
La sua origine, che spesso nel corso delle storie veniva rammentata al lettore, rivelava come il poliziotto Dan Garrett dopo aver ingerito una dose di vitamina conosciuta come « 2X », acquisisse dei super-poteri ed indossasse poco dopo una tuta quasi invisibile fatta di maglia di ferro blu per conferire alla sua immagine la credenziale anche visiva del super-eroe. Nel corso degli anni, le sue caratteristiche persero i valori originali ed anche il suo costume cominciò a ricordare sempre meno una corazza di maglia. In tutti i casi, *Blue Beetle* (Lo Scarabeo Blu) divenne un personaggio molto popolare e ben presto le sue avventure vennero presentate alla radio ed apparvero sulle pagine dei quotidiani.
Nel 1943 accanto a Blue Beetle comparve Spunky, un ragazzo che avrebbe dovuto svolgere il ruolo di spalla ma

« *Blue Beetle* », *Jack Kirby* © *Fox Publications*

l'esperimento non ebbe successo. In effetti, gli unici personaggi che avessero un certo valore, oltre a quello principale, erano Mike Mannigan, un poliziotto, collega di Garrett, e Joan Mason, l'immancabile figura femminile che dava dei risvolti romantici alle varie storie.
Blue Beetle, nonostante il successo popolare che incontrò, non emerse mai nè per il contesto delle storie, tutte piuttosto banali ed infantili, nè per la esecuzione grafica piuttosto cruda ma priva di autentica forza.
Al personaggio lavorarono, oltre a Nicholas che se ne occupò dal 1939 al 1942, Jack Kirby, Don Rico, Alex Blum e Allan Ulmer.
Blue Beetle apparve in tutti i 37 numeri di *Mystery Men*, ossia sino alla chiusura della testata avvenuta nel Febbraio del 1942 e venne pubblicato, dall'inverno del 1939 all'Agosto del 1950, su tutti i sessanta albi della testata a lui dedicata, *Blue Beetle*. A proposito di tale testata vi è da segnalare un particolare curioso: gli albi dal numero 17 al numero 26 vennero editi dalla Holyoke e non dalla Fox. Il personaggio apparve anche in *Big Three* ed in altri albi. Negli anni cinquanta, la Charlton acquistò i diritti per la pubblicazione del personaggio e produsse una nuova serie di albi di Blue Beetle, ma l'edizione durò meno di un anno, esattamente dal Novembre 1954 all'Agosto 1955. Negli anni successivi, nel 1964 e nel 1965, la Charlton rifece il tentativo di ridare nuova vita a Blue Beetle editando dieci albi che rimasero quale esempio del peggior materiale che avesse mai prodotto. Un fatto curioso è che Roy Thomas iniziò proprio in questa occasione la sua carriera.
Nel 1967 la Charlton non si diede per vinta e riprese in mano il personaggio che finalmente conobbe una nuova vita, sia per i testi che per i disegni. Steve Ditko si occupò della nuova versione del personaggio che, proprio nella sua natura, era stato completamente modificato. The Blue Beetle divenne infatti un eroe che nella vita di tutti i giorni era conosciuto come Ted Kord, di professione scienziato. Kord era inizialmente sospettato dalla polizia dell'uccisione di Dan Garrett ma poi questa linea venne decisamente abbandonata. La realizzazione di Ditko rimase senza dubbio

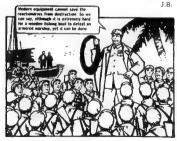
la migliore fra tutte quelle che figuravano in precedenza ma nonostante ciò dopo cinque numeri, a causa della scarsità delle vendite, il personaggio venne definitivamente chiuso. Questa ultima edizione durò dal Giugno del 1967 al Novembre del 1968. Una sesta storia, sempre realizzata da Ditko, vide la luce nel 1968 e venne pubblicata, nel 1974, nelle pagine di *Charlton Portfolio*.

J.B.

BLUE BOLT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Joe Simon ed apparso per la prima volta nel Giugno dello stesso anno nel volume 1, numero 1, di *Blue Bolt*, edito dalla Novelty Publications.

Blue Bolt (Fulmine Blu) in realtà era Fred Parrish, un giocatore di calcio che durante una partita di allenamento venne colpito da un fulmine. Quasi subito dopo, Fred Parrish, a bordo del suo aereo privato, precipitava in una valle solitaria, e veniva salvato da sicura morte da una massiccia dose di raggi x somministratagli dal dottor Bertoff. Dopo questo bombardamento di raggi x, il dottor Bertoff forniva a Parrish un costume azzurro, un elmetto ed una pistola-raggio dopo di che Parrish avrebbe dovuto tornare a vivere nella civiltà. Solo che egli decise di restare per un po' di tempo entro i confini della sperduta valle combattendo contro una donna nota col nome di Green Sorceress (La strega verde), che fu senza dubbio uno dei personaggi negativi più famosi degli anni quaranta. Per quanto riguarda la parte grafica, Blue Bolt segnò un momento significativo in quanto determinò la prima collaborazione tra Joe Simon e Jack Kirby anche se essi iniziarono a lavorare in tandem fisso solo un anno dopo; i due si occuparono del personaggio durante tutto il 1940. Quando Simon e Kirby passarono alla Timely, Blue Bolt passò nella mani di George Mandel (1941-1942), di Dan Barry (1943) e di altri disegnatori.

L'interesse del pubblico nei confronti di questo personaggio cominciò lentamente a scemare finchè, nonostante varie modifiche, venne definitivamente chiuso nel Settembre del 1949 con il volume dieci, numero due. Di Blue Bolt uscirono in tutto 100 episodi e nel 1959 la casa editrice ne tentò una ristampa senza però ottenere alcun successo.

J.B.

« Blue Sea and Red Heart », Hsü Chin

BLUE SEA AND RED HEART (Cina) Serie adattata da Wan-Chia-ch'un per i testi e da Hsü Chin per i disegni da una storia originale di Liang Hsin e pubblicata nel 1965 dalla Pubblicazioni Artistiche per il Popolo di Shanghai.

Blue Sea and Red Heart (Mare azzurro e cuore rosso) narra delle vicende del Capitano Hsiao Ting dell'Armata di Liberazione Popolare vissute durante la riconquista dell'isola di Hainan nel 1949.

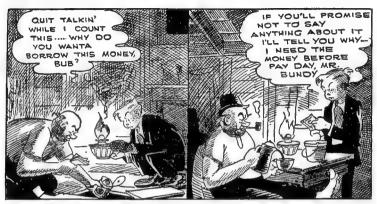
Il racconto si snoda in stile cinematografico, ben serrato, corredato da tutti quegli elementi classici delle storie di guerra, dal raid nel quartier generale nemico, alle azioni di guerriglia più audaci ed eroiche. La storia termina con l'immagine del Capitano Hsiao Ting che dirige la sua giunca carica di esplosivo contro le navi nemiche facendole così saltare in aria. Nell'ultimo quadro si vede Hsiao Ting che, in posa densa di enfasi eroica, è al comando dei suoi uomini mentre sta per raggiungere la riva e la didascalia sottostante commenta il fatto con queste parole « all'alba le nostre armate hanno sfondato la linea nord di Hainan. Hsiao Ting, al comando delle sue truppe, ha combattuto eroicamente, senza paura. L'isola di Hainan è stata finalmente liberata ».

Blue Sea and Red Heart, emerge nel contesto del fumetto cinese proprio per la semplicità che caratterizza sia la narrativa che la grafica e costituisce un ottimo esempio di quello che può essere un prodotto decisamente popolare. La serie è stata ristampata nel 1973 da Doubleday in *The People's Comic Book* sotto il titolo di *Bravery on the High Seas* (Coraggio in Alto Mare).

M H

« Bluey and Curley », Alex Gurney
© The Herald and Weekly Times Ltd.

BLUEY AND CURLEY (Australia) Striscia creata nel 1940 da Alex Gurney per lo *Herald and Weekly Times Ltd.* ed apparsa per la prima volta su *Picture News*, dove rimase per brevissimo tempo per poi trasferirsi, in versione quotidiana, sul *Sun-News Pictorial* a partire dal primo Febbraio 1941, per poi venir pubblicata su tutti i quotidiani australiani.

Bluey and Curley era in pratica lo specchio, senza deformazioni, della vita militare australiana in cui i soldati apparivano sì quali coraggiosi combattenti, qual in effetti erano, ma anche uomini per natura più interessati alla birra ed al gioco. Era quindi l'esatta proiezione dimensionale della vita militare, condotta e raccontata con quella capacità di ridere di se stessi e dei regolamenti spesso anacronistici che contribuì a rendere la striscia più che popolare. Tutti i vari personaggi erano presentati con assoluto garbo e, al tempo stesso, venivano astutamente messi alla berlina, e tra questi personaggi rientravano ovviamente tutte le gerarchie militari la cui forma di autoritarismo era oggetto di candida burla. Bluey era il prototipo del soldato australiano, mascella robusta, capelli rossi, naso piuttosto prominente (e non a caso il milite australiano viene soprannominato appunto Bluey), sigaretta eternamente penzolante dal labbro ed un carattere esuberante, prorompente. Curley era il contrapposto fisico di Bluey, faccia d'angelo, capelli biondi, naso all'insù, impenitente donnaiolo. Insieme formavano una coppia di indomiti ribelli che ebbe sempre l'astuzia di non farsi mai trovare

« Bobby Tatcher », George Storm © *McClure Syndicate*

ubriaca. La striscia venne agli inizi abolita da un quotidiano dell'esercito in quanto la satira in essa contenuta venne ritenuta di cattivo esempio ma la protesta dei soldati convinse le autorità a rivedere la propria posizione e Bluey and Curley tornò ad apparire con regolarità.
Quando Gurney morì d'infarto nel Dicembre del 1955 la striscia passò nelle mani di Norm Rice che morì in un incidente d'auto l'anno successivo e fu così che Bluey and Curley venne continuata da Les Dixon, direttore artistico di *Smith's Weekly*. Con Dixon la striscia ha conosciuto una graduale modifica nello stile grafico così come in essa sono stati immessi dei nuovi personaggi; comunque il suo periodo di maggior brillantezza l'ha conosciuta con Gurney negli anni quaranta.

J.R.

BOBBY THATCHER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1927 da George Storm, che lo realizzò sia per i testi che per i disegni, e distribuito inizialmente, nell'arco di tempo compreso tra il Marzo e l'Agosto 1927, dal Mc Clure Syndicate che lo fece apparire in diversi quotidiani.
Bobby Thatcher, pur non essendo all'altezza del primo personaggio creato da Storm, *Phil Hardy*, ebbe sin dall'inizio tutte le caratteristiche per incontrare il consenso del pubblico. Bobby era un ragazzino di quindici anni, carino, dai capelli color della stoppa che si muoveva nella pacifica America rurale del tempo, una America quindi immediatamente riconoscibile da milioni di lettori. Il Mc Clure Syndicate intendeva in pratica offrire al suo pubblico la versione maschile di *Little Orphan Annie* ma Bobby Thatcher, che a partire dalla striscia n. 1013 del 6 Giugno 1930 passò al Bell Syndicate, era ben più che una pallida imitazione della celebre orfanella. Il gradevole stile narrativo di Storm, la sua immaginazione, il senso dello sceneggiato ed il suo meraviglioso stile grafico formarono un magico cocktail dal quale uscì un prodotto che, negli anni venti, fu secondo solo a *Little Orphan Annie* e a *Wash Tubbs*. Nel 1931 Storm arricchì la sua striscia di nuovi personaggi quali Marge Hall, la saltuaria fidanzatina di Bobby, Lulu Bowers, la sua ragazza «fissa», Ulysses «Tubby» Butler, Peewee Nimmo ed Elmer Bowers, i tre amici per la pelle di Bobby. Tutti questi personaggi si muovevano nello stesso mondo agreste di Jonesboro, la cittadina dove Bobby viveva insieme alla sorella Hattie ed alla zia Ida Baxter. Il personaggio più interessante ed avvincente della striscia venne però presentato tempo dopo, nel 1935, quando apparve il marinaio Hurricane Bill accanto al quale Bobby si ritrovò ad affrontare una drammatica avventura contro il brutale Capitan Bottlejohn. Questa fu l'unica storia di Bobby Thatcher che venne stampata nello stesso anno, in edizione economica, dalla Whitman.
Nel 1937 Storm abbandonò la realizzazione della striscia facendola però disegnare per circa un anno dal suo aiutante Sheldon Mayer e nel 1938 decise improvvisamente di porvi fine. Negli anni successivi Storm realizzò qualche striscia di brevissima durata e negli anni quaranta lavorò parecchio alla realizzazione di diversi albi a fumetti ma Bobby Thatcher rimase il suo unico, autentico successo.

B.B.

BOB MORANE (Francia-Belgio) Personaggio creato, nella versione letteraria, dallo scrittore belga Henri Vernes che ne scrisse diversi volumi, tutti pubblicati in Belgio nel 1955 dalle Editions Marabout. Nel 1958 Dino Attanasio realizzò l'adattamento a fumetti di *Bob Morane* e la versione venne pubblicata sul settimanale femminile *Femmes d'Ajourd'hui*.
Bob Morane è un avventuriero moderno che vive le sue avventure praticamente in ogni parte del globo. Ben vestito, con i capelli tagliati a spazzola secondo la moda degli anni cinquanta, è affiancato dall'amico Bill Ballantine, uno scozzese dai capelli rossi, allevatore di polli a tempo perso, provvisto di un certo senso dell'humor che gli ha accattivato la simpatia del pubblico. Il duo Morane-Ballantine nel corso delle vicende ha incontrato una lunga lista di nemici, dai sabotatori di vario genere ai classici scienziati pazzi ma il più implacabile è senza dubbio Mister Ming, altrimenti detto « L'ombra gialla », la cui nipote Tania è l'amore segreto di Bob. Il tutto è narrato seguendo le linee della fantascienza e della fantasia pura nel miglior

stile dei racconti di Verne. Dino Attanasio abbandonò il personaggio nel 1960 passandolo nelle mani di Gerald Forton che se ne occupò rinnovandone lo stile grafico, sino al 1967 anno in cui a Forton subentrò William Vance ed anche questi contribuì ad apportare delle innovazioni nella grafia del personaggio. Vance oltre a realizzare Bob Morane per *Femmes d'aujourd'hui*, ne fece alcuni episodi anche per *Pilote*.
Le avventure di Bob Morane sono state ripresentate in volume dalle edizioni francesi Dargaud. Nel 1970 il personaggio è stato il protagonista di una serie televisiva francese con Claude Titre nei panni di Morane.

M H.

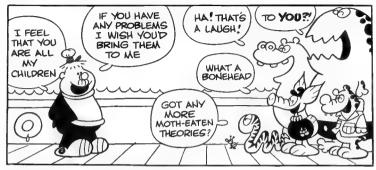
BOB STAR
vedi Red Barry

BODE', VAUGHN (1941 - 1975) Disegnatore ed autore americano nato nel 1941 e morto a Los Angeles il 19 Luglio 1975. Bodé, spinto sin dai primi anni della sua vita verso la grafica in generale, si dedicò già in giovane età all'attività di disegnatore pur non avendo frequentato alcuna scuola in particolare ed in breve tempo riuscì a diventare un personaggio di tutto rilievo in questo ambiente. Estroso, ricco di fantasia, realizzò anche delle illustrazioni per libri e riviste scientifici nonché per dei libri di fantascienza vincendo nel 1968 il premio « Hugo ». L'autore si guadagnò comunque un posto di grande riguardo sul finire degli anni sessanta e agli inizi dei settanta nel campo del fumetto underground statunitense collaborando per parecchio tempo con la rivista *East Village Other* e fondando, insieme a Robert Crumb, la rivista settimanale *The Gothic Blimp*. Nel 1968 iniziò anche a collaborare con *Cavalier* realizzando nel contempo, per *National Lampoon* una serie di fumetti a colori intitolata *Bodé's Cartoon Concert*. A proposito di quest'ultima, è giusto citarne il particolare significato sia dal punto di vista tecnico, per l'esito di tutto effetto ottenuto con l'uso di pastelli, pennarelli, tempere e mezzi grafici desueti e modernizzati che da quello contenutistico in quanto i suoi personaggi sono folli metafore di uomini impegnati in attività belliche, in aberranti storie dove la retorica militare e poliziesca sono protagoniste, in grottesche parafrasi del misticismo orientalizzante, della cultura dell'L.S.D. e dell'erotismo. Queste sue creazioni vennero concepite espressamente per il pubblico studentesco dei *colleges* e delle università, dove spesso egli si recava proiettando le sue creazioni commentando, con l'accompagnamento della sua chitarra, le storie in esse raccontate. Comune denominatore della vita del giovane artista è stata la sua filosofia consistente nel rigetto di qualsiasi forma di autorità a favore della fratellanza umana, un rigetto che gli ha consentito di vincere, sul piano ad esempio della censura, delle notevoli battaglie che hanno condotto ad una maggiore liberalizzazione della libertà di espressione. Nella medesima prospettiva va interpretata anche l'azione di Bodé come « profeta della droga », della quale forse è rimasto vittima nel corso di un quasi incredibile esperimento: egli è morto per soffocamento sperimentando una tecnica di meditazione che richiedeva l'uso di una macchina in cui una cinghia attorcigliata al collo avrebbe dovuto fermare la circolazione sanguigna per trattenere più a lungo il respiro. Il giovane artista è quindi venuto a mancare alla vigilia di farsi conoscere in Europa. nel Novembre 1974 a « Lucca Dieci » aveva recitato il suo *Cartoon Concert* e aveva vinto anche lo Yellow Kid, nel Gennaio immediatamente successivo aveva bissato tale successo ad Angoulême facendo parlare molto di sé e ponendo le premesse per una tournée europea dello spettacolo psichedelico.

G. Br.

Vaughn Bodé, « Gangreen » © Bodé

BŌKEN DANKICHI (Giappone) Serie creata nel 1934 da Keizo Shimada, un pioniere nel campo del fumetto per l'infanzia, ed apparsa per la prima volta nell'Aprile dello stesso anno nelle pagine del mensile *Shōnen Kurabu* (Il Club dei Ragazzi).
Bōken Dankichi (Le avventure di Dankichi) narra appunto di un ragazzo giapponese, Dankichi, che un giorno andò a pescare con il suo topolino di nome Kari-kō. I due, invece di pescare, si addormentarono e caddero in acqua, ed entrambi vennero trasportati dalle correnti sino al giorno in cui approdarono su un'isola dei mari del sud, abitata da feroci cannibali. Dopo essere riusciti a sconfiggere il feroce re, Dankichi ascese al trono e, sotto il suo illuminato comando, coadiuvato da Kari-kō, l'isola divenne una oasi di pace e di serenità.
Dankichi, per mantenere tale situazione di privilegio, dovette combattere contro i pirati, usando a questo scopo delle armi del tutto particolari, ad esempio gli ippopotami al posto dei sottomarini, gli avvoltoi come fossero stati bombardieri, gli elefanti nella funzione di carri armati, riuscendo così a sconfiggere gli invasori. Nel 1939 la serie venne temporaneamente soppressa per essere ripresa dopo la seconda guerra mondiale su diversi mensili quali *Yōnen Book*, *Shōgaku*, *Ichinensei* e *Norakuro*.
Concettualmente la nuova versione cercava di spiegare ai giapponesi le regole dell'amministrazione militare americana così come cercava di far loro comprendere quello che era il nuovo modo di essere del Giappone. Nonostante le storie piuttosto semplici ed il disegno lineare e alquanto scarno, Bōken Dankichi è uno dei personaggi che ha incontrato maggior popolarità in Giappone.

H K

« Boner's Ark », Addison (Mort Walker) © King Features Syndicate

BONELLI, GIOVANNI LUIGI (1908-) Soggettista, sceneggiatore, direttore ed editore italiano nato a Milano il 22 Dicembre 1908. La sua carriera nel mondo del fumetto iniziò verso la fine degli anni venti, quando cominciò a collaborare, come giornalista, alla redazione di racconti di genere avventuroso per il *Corriere dei Piccoli* e alla stesura di articoli per il *Giornale Illustrato dei Viaggi*, edito da Sonzogno. Verso la metà degli anni trenta, Bonelli diresse un gruppo di pubblicazioni per la casa editrice Saev di Milano, *Jumbo, L'Audace, Rin-Tin-Tin, Primarosa, Pinocchio* e *Robinson*, realizzando parecchie sceneggiature che, per la versione grafica, vennero affidate a disegnatori di sicuro talento quali Rino Albertarelli, Walter Molino e Franco Chiletto. Sempre nello stesso periodo, Bonelli scrisse due romanzi d'avventura *Le tigri dell'Atlantico* e *I Fratelli del silenzio*.

Gian Luigi Bonelli

La testata de *L'Audace* venne in seguito ceduta all'editore Mondadori e Bonelli ne rimase alla direzione sino al 1939, anno in cui rilevò la testata stessa divenendone anche l'editore e fu proprio in questa occasione che Bonelli cambiò il formato della rivista, presentandola come il tradizionale albo a fumetti americano e dando così inizio ad una moda che, specialmente nel dopoguerra, avrebbe avuto molti proseliti. Nel dopoguerra, dopo aver rilevato la proprietà di *Cow Boy*, acquistò da Pierre Mouchot i diritti per la edizione italiana di *Fantax*, occupandosi del rifacimento dei testi e riuscendo così a dare al personaggio una struttura più credibile. Sempre nello stesso periodo, diede vita ad un nuovo settimanale, *Poker* che però ebbe poca fortuna in quanto ne uscirono solo quattro numeri. Sulle pagine di *Poker* apparve un suo nuovo personaggio, *Yuma Kid* realizzato per la parte grafica da Mario Uggeri. Nel 1948, dopo aver creato una nuova serie, *La Pattuglia dei Senza Paura*, ovvero le avventure di Alan e Bob Gray, due poliziotti realizzati graficamente da Guido Zamperoni e Franco Donatelli, Bonelli iniziò la stesura di quello che era destinato a diventare il personaggio più famoso e duraturo del palcoscenico a fumetti italiano: *Tex Willer*, la cui realizzazione grafica venne affidata ad Aurelio Galeppini. Sempre nello stesso anno, Bonelli diede vita a *Il vendicatore dell'Ovest*, e a *El Kid*, quest'ultimo disegnato da Dino Battaglia, poi fu la volta di *Davy Crockett* (1956), *Hondo* (1957). Nel 1962 Bonelli subentrò alla sceneggiatura de *Un ragazzo del Far-West*, inizialmente curato da Nolitta, riuscendo così a conferire una nuova dimensione a tale personaggio.

Gian Luigi Bonelli è senza dubbio uno tra i più prolifici autori italiani nel campo del fumetto. Da *Argatov*, il figlio degli dei, il suo primo personaggio realizzato negli anni trenta, a *Tex Willer*, che continua tuttora a sceneggiare con immutata abilità, vi è una larga schiera di personaggi, quali *Furio Almirante*, che per lungo tempo fece da contraltare a *Fulmine, Il Crociato Nero, Andus, Yorga* realizzato graficamente da un valido Canale, *Il Cinque di Picche, Maschera Bianca*. Bonelli ha inoltre scritto parecchie storie di *Fulmine Mascherato* e alcune di *Amok*, realizzando sempre delle narrazioni che molto si discostavano dalle altre per drammaticità e realismo. Gian Luigi Bonelli resta un maestro nell'arte della sceneggiatura, padrone

di una tecnica precisa e metodica che ha fatto di lui uno dei pochi grandi del fumetto italiano.

L.S.

BONER'S ARK (Stati Uniti) Serie creata l'11 Marzo 1968 per il King Features Syndicate da Mort Walker che firmò la striscia con il suo vero nome, Addison.
Boner's Ark (L'arca di Boner) ha per protagonista principale il comandante Boner che ospita nella sua imbarcazione parecchi animali, ognuno dei quali afflitto da un particolare problema di ordine psichico. Boner è un timido, un inibito che riesce ad essere buffo in queste sue limitazioni e, agli inizi, apparve con un paio di baffi che però scomparvero quasi subito.
Accanto a lui c'è Bubbles, la moglie, che Addison gli ha affiancato nel 1974, una donna-virago, corpulenta, con ai piedi delle scarpe da tennis, un essere spaventoso che produce maggior terrore di quanto ne possa produrre qualsiasi altro animale della striscia. Tra gli animali più singolari ci sono Cubcake, un orsacchiotto koala molto simpatico; Priscilla Pig, una racchiona che indossa sempre dei minuscoli bikini pensando di essere avvenente e bellissima; Sandy Ostrich, un amico di Priscilla; Dum-Dum, un gorilla grande, grosso e stupido; Duke, il soave pinguino; Spot il cane; Rex il dinosauro e poi gli ippopotami, le giraffe e tanti altri animali, tutti impegnati a dar vita ad una girandola di battute immediate le cui idee venivano create nella « fabbrica » di Walker, dove lavoravano specialisti quali Ralston Jones, Bob Gustafson e Jerry Dumas. Dal 1971 Frank Johnson si è occupato della realizzazione grafica della striscia.
Il disegno si avvicina, per originalità, più a *Sam's Strip* che non agli altri personaggi di Mort Walker, quali *Beetle Bailey*, *Hi and Lois* e *Mrs. Fitz's Flats*. La serie, realizzata anche in tavola domenicale, mantiene da anni un indice di gradimento inalterato tanto che continua ad apparire sulle pagine di 145 quotidiani. In Italia *Boner's Ark* è apparso nel 1969 su *Off-Side* e negli anni settanta sulla rivista *Il Mago* con il titolo di *L'Arca di Noè*. Sempre negli anni settanta è apparsa in una monografia nella serie Oscar della Mondadori.

R.M.

BONGO
vedi Alley Oop

BONVI
vedi Bonvicini, Franco

BONVICINI, FRANCO (1941-   ) Disegnatore e soggettista italiano nato a Parma il 31 Marzo 1941. Dopo le scuole superiori, si iscrive dapprima alla facoltà di Economia e Commercio, poi di Ingegneria e quindi di Biologia, senza tuttavia terminare gli studi accademici e dedicandosi invece al disegno, dottrina per la quale sente una particolare propensione. A questo scopo, Bonvicini entra nello staff di uno studio di animazione dove redige testi per dei caroselli pubblicitari cimentandosi nel contempo con la animazione vera e propria. In quel periodo studia e crea la sua prima striscia, *Sturmtruppen* con la quale partecipa ad un concorso per nuovi « cartoonist » indetto dal quotidiano *Paese Sera* di Roma, vince il primo premio, ed il personaggio viene di conseguenza pubblicato sulle pagine del quotidiano romano. *Sturmtruppen* appare in seguito anche su *Off-Side*, un settimanale underground, uno dei primi tentativi editoriali italiani di questo genere che chiuderà i battenti ad un anno circa dalla sua apparizione. La serie incontra però un successo immediato e Bonvicini rientra nel novero dei primissimi autori italiani che cedono la loro produzione a dei quotidiani. La *Gazzetta di Parma*, *Paese Sera* e il *Corriere d'Informazione* sono le testate sulle quali la striscia è apparsa e continua tuttora ad apparire. Le *Sturm* fanno una breve apparizione anche sul settimanale *ABC* ed infine approdano sulle pagine della rivista *Eureka* dove ottengono un largo consenso di pubblico. Nel contempo Bonvicini dà vita ad alcuni personaggi per la Casa Editrice Alpe, tra i quali *Cattivik* e *Posapiano* realizzando in aggiunta delle storie surreali per *Psycho* ed *Horror*. Sempre nello stesso periodo dà vita, insieme a Francesco Guccini, ad un libro di fantascienza, *Storie dello Spazio Profondo*. Nel 1972, in collaborazione con Guido De Maria, Bonvicini crea *Nick Carter*, il personaggio conduttore della prima trasmissione a fumetti realizzata per la televisione, *Gulp, Fumetti in TV*.
Nick Carter riscuote un notevole successo che decreta l'ingresso di Bonvi, tale infatti è lo pseudonimo dell'autore, nel mondo dei grandi del fumetto. Le tavole di *Nick Carter* appaiono sulle pagine del *Corriere dei Ragazzi* e successivamente vengono raccolte dalla Editoriale Corno nella serie *Comics-Box-de-Luxe*. Sia quest'ultimo personaggio che *Sturmtruppen* vengono inoltre presentati in una serie di volumi cartonati ed in pocket economici editi sempre dalla Corno. I personaggi di Bonvicini escono dalle frontiere nazionali ed appaiono in Francia, in Germania ed in Brasile.
Nel 1973, su testi di Mario Gomboli, Bonvicini realizza *Milo Marat* per il settimanale francese *Piff* e nello stesso periodo *Sturmtruppen*, sull'onda del successo editoriale, viene trasposto in una versione teatrale presentata dalla compagnia dei Folli, diretta da Nino de Tollis. Nel 1975 Franco Bonvicini interrompe la produzione di *Sturmtruppen* e crea *Le cronache del Dopobomba*, storie di due pagine l'una in cui l'autore presenta una allucinante visione di un mondo che risorge sulle ceneri di un olocausto nucleare ed in cui i pochi sopravvissuti si muovono entro i confini del dramma. Tale serie è stata regolarmente pubblicata sulle pagine di *Eureka*. Nel 1976 l'autore riprende la produzione di *Sturmtruppen* che ritorna sia sulle pagine di *Eureka* che di *Paese Sera* continuando a suscitare un unanime consenso tra il pubblico. Nello stesso anno viene realizzato un film intitolato alle *Sturmtruppen* ed inter-

Bonvi (Franco Bonvicini).

« Boob McNutt », Rube Goldberg © King Features Syndicate

pretato da una folta schiera di nomi di successo della cinematografia italiana e francese.
Bonvi, nel corso della sua carriera, ha ottenuto parecchi riconoscimenti tra i quali, nel 1973, il premio Saint-Michel, quale miglior disegnatore europeo e nel 1974 è stato decretato miglior disegnatore dell'anno prima a Bologna, nel corso della manifestazione annuale dell'A.N.A.F. e poi a Lucca.
Bonvi ha realizzato il meglio di se stesso proprio con le *Sturmtruppen*, una striscia che oltre ad una superficiale carica di umorismo, presenta una profonda analisi di tipo sociale ed umano.

L.S.

BONZO (Inghilterra) Personaggio creato in data veramente imprecisabile da George E. Studdy. *Bonzo*, un simpatico cucciolotto di cane, felice, ridanciano, con un orecchio nero e due macchie ugualmente nere, apparve in molte vignette che illustravano cartoline augurali, pacchetti di sigarette, manifesti, libri per bambini, illustrazioni di riviste, bambolotti, posaceneri ed infine anche nella versione a fumetto: tutta questa produzione vide la luce tra gli anni venti ed i trenta. Nell'epoca del cinema muto, Bonzo fu anche una vera e propria stella nell'unica serie di cartoni animati prodotta in quei tempi. Nel 1924 Studdy, insieme all'animatore William A. Ward ed allo sceneggiatore Adrian Brunel, produsse 26 cartoni animati di tale personaggio. Negli anni venti, Bonzo apparve per un breve periodo anche nella versione a striscia quotidiana, ma non ci sono dati sicuri che ne confermino l'apparizione in Inghilterra. È notizia invece sicura che Studdy realizzò una versione domenicale del personaggio per il King Features Syndicate negli anni 1930, 1931. Bonzo venne stampato a colori sulla copertina di *Toby*, un mensile per bambini, e all'interno della rivista stessa durante il 1927. La striscia quotidiana del personaggio venne ristampata in seguito su *Bonzo: The Great Big Midget Book* edito dalla Dean nel 1932. Sempre la Dean editò un *Bonzo Annual* che uscì per parecchi anni presentando la produzione a colori dell'autore. Dopo la morte di Studdy, parecchi altri disegnatori si alternarono nella realizzazione di Bonzo che continuò ad apparire sino agli anni cinquanta in *Bonzo Annual*. Oggi come oggi sia il personaggio che il suo autore sono stati completamente dimenticati e dal pubblico e dalla critica.

D.G.

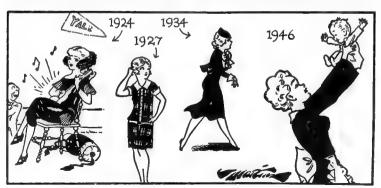
BOOB McNUTT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1915 da Rube Goldberg ed apparso per la prima volta, in versione domenicale, il 15 Maggio dello stesso anno sulle pagine del *New York Evening Mail*. Successivamente il personaggio venne distribuito dalla Star Company di Hearst e la sua popolarità, grazie a questa distribuzione, cominciò a salire ed a mantenersi viva sino alla fine della produzione avvenuta il 30 Settembre 1934.
Boob McNutt inizialmente era una tavola umoristica in cui l'eroe dai capelli rossi e dal naso affilato, con l'immancabile cappello verde ed i pantaloni a pallini, aveva il compito di aiutare i vari amici nella soluzione di grandi o piccole imprese, che andavano dal sollevare una statua da un tetto al pilotare un razzo diretto a Marte, tutte imprese che finivano immancabilmente in una sconfitta. Una formula, questa, non molto dissimile da quella adottata da molti altri personaggi, *Happy Hooligan* in testa. L'interesse da parte del pubblico si acuì quando, all'inizio del 1922, Boob McNutt cominciò a fare la corte ad una ragazza di nome Pearl e ad evitare, in genere per puro caso, gli attacchi proditori del suo rivale, il Maggiore Gumbo aiutato sovente da Toby, padre di Pearl. Più avanti apparve in scena un altro rivale, certo Shrimp Smith, ricco ed attraente, e a quel punto la vicenda si trasformò quasi in un thrilling, soprattutto quando il gruppetto cominciò ad intraprendere un lungo viaggio attraverso la provincia che si protrasse per parecchie settimane. Il 24 Settembre 1924 avvenne un vero e proprio colpo di scena: Boob, dopo una serie di tentativi andati a monte, riuscì a sposare Pearl e, subito dopo, i due vennero coinvolti in un naufragio per ritrovarsi in un'isola sperduta in mezzo all'oceano, abitata da stranissimi animali. Da quel punto in avanti, Boob McNutt cominciò a presentare, in ogni tavola, una serie di personaggi assai interessanti tra cui Bertha, un cagnolino siberiano che usava dire frasi incredibilmente sconclusionate, cagnolino che Boob regalò a Pearl il 24 Gennaio 1925 e che, a partire dal 9 Gennaio 1926, divenne protagonista di una striscia complementare alla tavola di Boob e che terminò l'11 Luglio dello stesso anno. Nella tavola comparvero, a metà del 1927, due vecchi personaggi di Goldberg, *Ike e Mike* che l'autore propose quali figli gemelli dei genitori adottivi di Boob, che questi si era messo a ricercare con una sorta di affanno. *Ike e Mike* ottennero così, a vent'anni dalla loro nascita, il successo che il pubblico aveva loro negato. Uno dei periodi di maggior successo della striscia coincise con la decisione dell'autore di far riapparire quella serie di strani animali del tempo dell'avventura sull'isola deserta che tanta simpatia raccolsero intorno a sè; tale revival si sviluppò nel 1931, 1932 e, nel 1933, venne ulteriormente sottolineato dall'apparizione di uno scienziato pazzo, il dottor Zano, che ingrandì rettili ed insetti scatenandoli contro il mondo in una lotta che durò sino al 31 Dicembre di quello stesso anno. Dopo questa invenzione, l'autore non riuscì ad immaginare altri diversivi narrativi e nel Settembre del 1934 mise fine alla realizzazione di Boob McNutt.
Il personaggio, pur non avendo mai toccato vette altissime, questo, sia per il disegno poco convincente che per i testi che non riuscivano a dare una dimensione precisa al protagonista, resta nella storia del fumetto una piacevole lettura, soprattutto grazie al dinamismo narrativo.
In Italia Boob McNutt è stato pubblicato nel 1919 sul *Corriere dei Piccoli*, nel 1933 su *Jumbo* e nel 1934 su *Bombolo* ed è stato ribattezzato Bob Mancatutto e Mei Birichino.

B.B.

BOOTH, WALTER (1892?-1971) Disegnatore ed illustratore inglese nato nel Maggio del 1892 (ma la data di nascita non è sicura) a Walthamstow, Londra. Dopo aver frequentato la Samuel Road School, si iscrisse alla Walthamstow Art School e, a studi ultimati, cominciò a collaborare, producendo lavori di tipo pubblicitario, con il Carlton Studio (1908) per poi passare alla James Henderson & Son di Red Lion Square, dove cominciò a per-

correre la strada del fumetto. Il suo stile, estremamente pulito e dettagliato, apparve già ben definito sin dagli inizi, ovvero dal 1912 e si modificò ben poco nei sessant'anni che seguirono. La sua prima striscia fu *Private Ramrod* (1911) apparsa su *Comic Life*, seguita nel 1914 da *Ram and Rod* che venne pubblicata su *Sparks*. Nel 1915 Booth creò il suo personaggio più famoso, *Professor Potash* che apparve dapprima su *The Big Comic* per passare in seguito, nel 1919, sulle pagine di *Lot O'Fun*. Nello stesso anno cambiò genere di narrativa e si dedicò a lettori più piccoli creando per gli stessi un nuovo personaggio *Peggy and Peter in Toyland* (Peggy e Peter nel Paese dei Balocchi). Nel 1920 *Sparks* cambiò testata e divenne *Little Sparks*, ovvero una rivista dedicata esclusivamente ad un pubblico infantile e Booth, coerentemente a questo nuovo indirizzo, creò *Jumbo*. Sempre nello stesso anno la potente organizzazione della Amalgamated Press assorbì la Henderson Comics e Booth fece il suo ingresso nel mondo della « grande stampa », passando a lavorare per *Puck*, il più importante settimanale a fumetti, interamente a colori, della A. P., e diede vita al primo personaggio drammatico nella storia del fumetto inglese, *Rob the Rover*. Nel 1930 Booth ritornò al genere umoristico realizzando per la prima di copertina del settimanale la serie a colori intitolata *Jingles'Jolly Circus*, pur continuando ad eseguire dei lavori che nulla avevano a che fare con l'umorismo. Questa vasta produzione gli fu possibile grazie all'aiuto di un suo giovane assistente, Stanley White. Tra i suoi lavori, vanno ricordati *Orphans of the sea* (Gli orfani del mare - 1930), *Cruise of the Sea Hawk* (La crociera del Falco del Mare - 1936), *Captain Moonlight* (Capitan Chiaro di Luna - 1936), realizzati tutti per la rivista *Puck* ed inoltre *The Adventure Seekers* (Gli Avventurieri - 1926) creato per *Lot O' Fun* e *The Pirate's Secret* (Il segreto del Pirata - 1939) ideato per *Happy Days*.
Nel 1940 *Puck* chiuse i battenti e per l'autore iniziò un periodo piuttosto difficile che riuscì in parte a superare realizzando dei personaggi per *Merry Maker*, un piccolo giornale a fumetti editato dal suo allievo White. Booth collaborò in seguito con la Scion Comics, producendo delle storie autoconclusive per la rivista *Big* ed infine, benché abitasse nel lontano Galles, riprese a pieno ritmo la sua produzione collaborando con una nuova rivista, *Jack and Jill*, nella cui doppia-pagina centrale venne pubblicata la sua *There was an old woman who lived in a shoe* (C'era una volta una vecchietta che viveva in una scarpa), un'unica grande vignetta densa di avventure, narrate con quel suo gusto per il particolare. Booth diede il suo ultimo contributo alla storia del fumetto con *Harold Hare's Own Paper* (Il giornale di Harold Hare), serie realizzata nel 1964, dopodichè si ritirò dall'attività. Morì, all'età di 79 anni, nel Febbraio del 1971.

D.G.

BOOTS AND HER BUDDIES (Stati Uniti) Serie creata il 18 Febbraio 1924 da Edgar Martin per la Nea Service. *Boots and Her Buddies* (Boots ed i suoi amici), narrava le avventure dell'ennesima ragazza che si presentava nel mondo delle strisce e che seguiva, di pari passo, la linea iniziata da *Tillie the Toiler* e da *Winnie Winkle*.
Boots era una vivace ragazza dai capelli biondi, grandi occhioni pieni di fascino, movenze alquanto stereotipate, un personaggio insomma che spinse Coulton Waugh a scrivere nel suo saggio *The Comics* (I fumetti): « ... ah, Boots! Sexy Boots!... le sue curve prominenti... quelle sue gambe affusolate... quei piedini deliziosi... ecco, quando si muoveva, ci obbligava a pulir bene le lenti degli occhiali. Come può una ragazza essere esile e formosa al tempo stesso? ».
Sin dall'inizio, Boots si muoveva in un mondo in cui pullulavano madri, casalinghe, perditempo, ammiratori e corteggiatori, un mondo assai vario in cui avevano viva parte anche suo fratello, Bill, alla continua e disperata ricerca di un dollaro, il Professor Stephen Tutt e la di lui moglie, Cora, i suoi compagni di studio ivi compresi Orazio, l'imbranato della compagnia e Babe, la sua ragazza cicciuta. Questi due ultimi personaggi convolarono poi a nozze e diedero il via ad una striscia ad essi dedicata.
Boots and Her Buddies raggiunse il massimo della popolarità nel periodo a cavallo tra gli anni trenta ed i quaranta, quando le sue avventure venivano seguite da milioni di lettori. Alla fine degli anni quaranta, Boots cristallizzò la sua immagine entro i confini delle pareti domestiche e da allora la striscia perse di mordente, divenendo una delle tante serie che proponevano le vicende del ménage matrimoniale e fu così che iniziò il suo declino. Verso la fine degli anni sessanta Boots and Her Buddies, continuata

« Boots and her Buddies », Edgar Martin © NEA Service

nel frattempo da Les Carroll, venne definitivamente terminata.

M H.

BORING, WAYNE (1916-) Disegnatore americano nato nel 1916. Dopo aver frequentato il Chicago Art Institute e la Minnesota School of Art, Boring entrò nel campo del fumetto nel 1937 realizzando, con lo pseudonimo di Jack Harmon, alcune storie di carattere poliziesco, *Slam Bradley* e *Spy*, per la National. La maggior parte della sua trentennale attività presso la National fu però assorbita dalla realizzazione di *Superman*, egli fu infatti, insieme a Paul Cassidy, uno dei primi cosiddetti « negri » a lavorare a questo personaggio e nel 1938 egli raggiunse i creatori di *Superman*, Siegel e Shuster, nello studio artistico che i due aprirono. La sua versione dell'Uomo d'acciaio, rimane la più classica tra le varie che sono state realizzate: laddove il *Superman* di Shuster era statico e squadrato, quello di Boring era estremamente più curato, persino nella minuziosità dei dettagli. Boring, subendo parecchio l'influenza di Frank Godwin e della sua *Connie*, ridisegnò la figura di *Superman*, conferendole imponenza, forza, prestanza. Il suo *Superman* era, in pratica, la traduzione in immagine del concetto di potenza espresso nelle forme più classiche. Alcuni critici sono dell'idea che Boring avesse spiccate capacità nel descrivere delle linee architettoniche ed in effetti quando Mort Weisinger cercò di dare a *Superman* una dinamica futuribile, ricorrendo a dei contesti fantascientifici, Boring riuscì a realizzare degli sfondi che traducevano l'idea del futuro con estrema concretezza e con una certa dose di suggestione. Boring, a differenza di Carmine Infantino che in *Adam Strange* disegnò città basse, tondeggianti, delicate di struttura, creò masse di grattacieli rettangolari, stilizzati, impostati tutti seguendo un uso ingegnoso della linea verticale. Dopo aver lasciato *Superman* e di conseguenza la National, Boring decise di andare a lavorare nel campo delle strisce sindacate e, dal 1968 al 1972, fece da assistente ad Hal Foster nella realizzazione grafica di *Prince Valiant* (Principe Valentino) e a Sam Leff per *Davy Jones*. Nel 1972 tornò nel campo degli albi a fumetti realizzando per la Marvel alcuni episodi di *Captain Marvel* e di *Gulliver Jones, Warrior of Mars* (Gulliver Jones, guerriero di Marte).

J.B.

BOTTARO, LUCIANO (1931-) Disegnatore italiano nato il 16 Novembre 1931 a Rapallo. Dopo aver abbandonato gli studi tecnici, Bottaro iniziò la sua attività di disegnatore collaborando con alcune tavole a *Lo scolaro*. Nel 1950 diede vita al suo primo personaggio, *Aroldo*, che venne pubblicato due anni più tardi. Dopo l'interruzione per il servizio militare, Bottaro riprese a disegnare collaborando con le Edizioni Alpe, per le quali realizzò un gran numero di personaggi umoristici quali *Tim*, *Pepito*, *Baldo*, *Marameo* e *Whisky a gogò*. Nello stesso periodo, un'altra casa editrice, Bianconi, pubblicò altri due suoi personaggi, *Pik Pok* e *Papi Papero*. Nel 1951 Bottaro iniziò a lavorare per la filiale italiana della Walt Disney Productions ed in breve tempo si fece notare tra gli altri esecutori, divenendo uno dei migliori disegnatori di Paperino. Nel 1959 collaborò con il mensile *Oscar*, realizzando altri nuovi personaggi: *Lola*, *Nasolungo* e la parodia western *Maiopi* Realizzò inoltre *Pinko Panko*, *Pon Pon*, *Re di Picche*. Bottaro ha realizzato la maggior parte delle sue creazioni avvalendosi dei testi di Carlo Chendi.

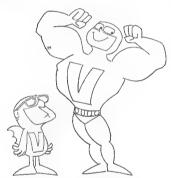
M G.P

BOVARINI, MAURIZIO (1934-) Disegnatore, soggettista, illustratore e grafico italiano nato il 31 Luglio 1934 a Bergamo, città che abbandonò da piccolo, con i genitori, per trasferirsi a Milano. Autodidatta, con da sempre una forte predisposizione per il disegno e la grafica in generale, cominciò a lavorare nel campo dell'illustrazione ed i suoi primi lavori vennero stampati nel 1962 in Francia sulle pagine delle riviste *Siné-Massacre*, *Bizzarre* e *Adam*. Nel 1969 Bovarini diresse l'edizione italiana della rivista *Hara-Kiri* partecipando nel periodo compreso tra il 1963 ed il 1970 a diverse mostre collettive a Milano, Roma, Montreux, Parigi e Berlino. Nel 1970, per le edizioni Morgan, realizza *Ricco Ridens* e nel 1972, sempre per la stessa casa editrice, *Ultimo Tango a Fumetti*. Nello stesso anno realizza alcuni racconti sempre a fumetti per alcuni supplementi di *Linus*, i più significativi di tali racconti potrebbero essere *Philadelphia Killer* e *Kariplo*. Nel 1974 collabora con alcuni racconti a fumetti ad una antologia di fumetti neri edita dalla Mondadori intitolata *Il piacere della paura*. Nel 1975 esegue i disegni, sia della copertina che del corredo iconografico interno del romanzo di Luciano Secchi, *Nove battute per una pièce* e, nello stesso anno, esce un suo nuovo volume, sempre per i tipi della Morgan, intitolato *Eia Eia trallallà*, una agghiacciante e realistica revisione del fascismo in Italia.
Bovarini è uno dei migliori autori italiani, sia per la sua grafia, aggressiva, violenta, dissacrante ed incisiva che per i contesti che ama trattare e che ripropongono in continuazione una lotta intima contro la sopraffazione dei potenti. Nel corso della sua attività ha ottenuto parecchi riconoscimenti tra i quali il premio Unità a Reggio Emilia (1964) ed il primo premio alla Biennale di Tolentino nel 1967.

M.G.P.

BOY COMMANDOS (Stati Uniti) Serie creata nel 1942 da Joe Simon per i testi e Jack Kirby per i disegni ed apparsa per la prima volta nel Giugno dello stesso anno nel numero 64 di *Detective Comics* edito dalla National. La serie, che aveva come protagonisti un gruppo di ragazzi, seguiva il filone divenuto di moda soprattutto durante gli anni della seconda guerra mondiale e *Boy Commandos* (Il commando dei ragazzi) venne creato da Simon e Kirby tre mesi dopo l'apparizione di una loro serie consimile *Newsboy Legion* (La legione dei ragazzi), a riprova del successo che tale contesto riscuoteva all'epoca.
Il gruppo di Boy Commandos era etnicamente ben bilanciato in quanto costituito da quattro giovani provenienti ciascuno da un paese che combatteva contro i tedeschi. Brooklyn veniva rappresentata da un robusto e spavaldo giovane americano che parlava come Jimmy Cagney ed indossava un maglione di lana verde ed una vistosa bombetta rossa. La Francia aveva il suo emblema in Pierre Chavard che si unì al gruppo per combattere i « boches » e che in seguito cambiò il suo nome in André; dall'Olanda giunse Jan Haasen che voleva combattere contro i nazisti spinto anche da uno spirito di vendetta poiché questi gli avevano ucciso i genitori e, infine, vi era Alfy Twidgett, tipico inglese che si faceva notare per la sua parlata cockney. Al comando di questa brigata di ragazzi vi era il capitano Rip Carter, insegnante e guida del gruppo. Carter non aveva che uno scopo nel suo compito educazionale e formativo dei ragazzi: combattere e sconfiggere l'Asse e fare in modo che il mondo riuscisse a salvare la democrazia. Nel corso degli anni della guerra, Boy Commandos combatté il nemico allo spasimo, impiegando tutti i mezzi immaginabili ed il successo delle loro imprese fu tale che nell'inverno del 1942 la casa editrice dedicò al gruppo un proprio albo e a decantarne la popolarità non ci fu solo questa scelta di tipo chiaramente editoriale, ma ci fu un largo seguito di imitazioni che culminarono nella presentazione di un « quartetto di regine battagliere », intitolato *Girl Commandos* (Il commando delle ragazze), edito dalla Harvey Comics. Alla fine del conflitto Simon e

Kirby abbandonarono la realizzazione della serie e ciò coincise con una lenta ma costante degenerazione della stessa. Jan ed Alfy vennero soppressi ed al loro posto apparve Tex, un cow-boy senza alcun interesse, le cui azioni ben poco avevano da spartire con il contesto delle storie. Il gruppo, a guerra finita, dovette necessariamente tornare in America e prese a combattere una serie di delinquenti comuni e, senza la minaccia continua e suggestiva dei nazisti e dei giapponesi, Boy Commandos divenne un fumetto qualsiasi. La serie continuò comunque sino al numero 150 di *Detective Comics* e sino al n. 30 di *Boy Commandos* per terminare quindi in modo definitivo nel Dicembre del 1949. Nel 1973 la National ha editato due ristampe di Boy Commandos senza però ottenere alcun successo.

J.B.

Bruno Bozzetto, « VIP mio fratello Superuomo »

BOZZETTO, BRUNO (1938-) Disegnatore, soggettista, animatore e regista italiano nato il 3 Marzo 1938 a Milano, dove dopo gli studi regolari ed il conseguimento della maturità classica, si iscrisse alla facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Milano senza tuttavia terminare il ciclo di studi. Nel 1958 iniziò la sua attività di disegnatore, più per passione che per seguire una vera e propria via professionale, realizzando un cortometraggio a 16 mm intitolato *TAPUM la storia delle armi*, per il quale vinse parecchi premi nel corso di festival nazionali ed internazionali ed in seguito a cui egli entrò nel ramo professionale di tale attività. Da quel momento, Bozzetto ha prodotto più di venti cortometraggi e tre lungometraggi intitolati *West and Soda* (1965), *VIP, mio fratello superuomo* (1968), ed *Allegro non troppo* (1976) e dodici film della durata di venti minuti ciascuno con il *Signor Rossi*, quale protagonista, prodotti tutti, questi ultimi, per la televisione. Nel corso della sua attività, Bruno Bozzetto svolge molti lavori anche per il campo pubblicitario e per il settore editoriale realizzando sporadicamente dei libri a fumetti, validamente in ciò aiutato da Guido Manuli, Maurizio Nichetti e Giancarlo Rossi, i suoi tre collaboratori principali.

L.S.

BRACCIO DI FERRO
vedi Popeye

BRACCOBALDO
vedi Huckleberry Hound

BRAMMETJE BRAM (Olanda) Personaggio creato dal disegnatore belga Edouard Ryssack, che lo ha realizzato su testi di Piet-Hein Broenland,ed apparso sul settimanale olandese a fumetti *Sjors*. Tale settimanale uscì per la prima volta il 2 Gennaio 1936 quale supplemento del quotidiano *Panorama* e inizialmente presentava solo la tavola domenicale di *Winnie Winkle* di Martin Branner poi, nel 1947, dopo una sospensione di sette anni dovuta al conflitto mondiale, su tale supplemento vennero inseriti altri personaggi e, alla fine, *Sjors* divenne un periodico a sè stante. Dal 1970 la rivista pubblica parecchi personaggi importati dal periodico belga *Spirou* ed è proprio in Belgio che è stato trovato Ryssack che da allora realizza *Brammetje Bram* per le pagine di *Sjors*.
Brammetje Bram è un ragazzo dai capelli rossi che indossa sempre una camicia a righe rosse e dei pantaloni rossi ed è il personaggio principale della striscia ove si narrano le avventure umoristiche di alcuni pirati vissuti agli inizi del 19° secolo. Nella prima storia, Brammetje appare solo a pagina otto dopo che è stato presentato il suo antagonista per antonomasia, il terrore dei sette mari, ovvero il capitano pirata Knevel de Killer. Cammin facendo, Brammetje incontra un gatto a strisce inseguito da un feroce macellaio e, insieme al gatto, sfugge al macellaio per ritrovarsi su una nave che si rivela essere quella del capitano pirata che ha accettato di portare la figlia del re dal suo amato bene. Il pirata, e ciò è ovvio, trama di trattenere la principessa per richiederne il riscatto. Questo suo piano va naturalmente a monte dopo che a bordo vengono trovati Brammetje ed il suo gatto profondamente addormentati. Il ragazzino dai capelli rossi viene assunto come cameriere ma, nel corso delle avventure, rivela altre capacità ben superiori, quale, ad esempio, quella di riuscire a sventare gli attacchi di altri pirati ed è immancabilmente a lui che si deve il lieto fine delle vicende. Accanto a Brammetje ed al capitano, si muove una folta schiera di personaggi di contorno, tutti molto ben caratterizzati e in fase dinamica, nella migliore tradizione cioè del cartone animato. La striscia, oltre ad essere realizzata graficamente in maniera ineccepibile, si avvale di un testo di tutto rispetto, le avventure sono sempre una allegoria della costante lotta che vi è tra il bene ed il male, qualsiasi azione malvagia che possa venir idealmente formulata dal capitano, viene tramutata in bene da Brammetje senza tuttavia avere mai la benchè minima apparenza di prodotto nato da un facile moralismo.

W.F.

« Brammetje Bram », Edouard Ryssack © Eddie Ryssack

BRANNER, MARTIN (1888-1970) Disegnatore e soggettista americano nato il 28 Dicembre 1888 a New York City, città dove frequentò le scuole pubbliche. Nel 1907, insieme alla giovanissima moglie Edith Fabrini di 15 anni, diede vita al duo « Martin and Fabrini » calcando così le scene dell'operetta, campo nel quale ottenne un discreto successo. Nel 1919, dopo il servizio militare prestato nel corso della grande guerra, realizzò la sua prima striscia *Looie the Lawyer* (Looie, l'avvocato), vendendola nello stesso anno al Bell Syndicate. Poco tempo dopo diede vita ad una tavola domenicale, *Pete and Pinto*, realizzandola per il *New York Sun*. Il successo ottenuto con *Looie* aveva attirato su Branner l'interesse di Arthur Crawford, direttore del New York News-Chicago Tribune Syndicate, e nel 1920 Branner realizzò quella che rimase la sua creazione più felice nel campo del fumetto, *Winnie Winkle the Breadwinner* nella cui pagina Branner inserì più tardi una striscia finale conclusiva di *Looie*.
Martin Branner si ritirò dall'attività nel campo della striscia nel 1962 lasciando *Winnie Winkle* nelle mani del suo assistente Max Van Bibber. L'autore, benché né i testi nè i disegni delle sue creazioni eccellessero mai per eccessiva originalità, ha lasciato un'impronta nella storia del fumetto per la sua fantasia e per la freschezza dei contenuti. Branner è morto il 19 Maggio 1970 dopo una lunga malattia.
M.H.

BRECCIA, ALBERTO (1919-) Disegnatore uruguaiano nato nel 1919 a Montevideo e trasferitosi successivamente in Argentina dove vive tuttora. Nel 1936 Breccia cominciò a lavorare nel campo del fumetto collaborando con alcuni periodici di Buenos Aires e realizzando un certo numero di personaggi a fumetti dei quali, circostanzialmente a questo periodo giovanile, solo uno, *Mu-fa, un Detective Oriental* (1936) riscosse un certo gradimento. Nel 1941 Breccia si trasferì in Brasile per poi ritornare a Buenos Aires dove realizzò *Vito Nervio* dal 1947 al 1959. Nello stesso periodo diede vita anche ad *El Vengador* (Il vendicatore), pubblicato sul periodico *El Gorrion* ed a *Jean de la Martinica* apparso sulle pagine di *Patoruzito*. I suoi lavori più recenti comprendono *La Ejecucion* (L'esecuzione), realizzata, per i testi, da Hector Oesterheld, soggettista di ulteriori creazioni di Breccia quali *Richard Long*, *Pancho Lopez*, pubblicati entrambi in riviste che avevano lo stesso nome di testata, e *Sherlock Time* che Breccia realizzò nel 1958 per il periodico *Frontera*. Con quest'ultimo personaggio l'autore ha iniziato il suo ciclo stilistico più ambizioso e complesso, ristrutturando il suo disegno sia nei tagli che nelle ambientazioni. Nel 1960 Breccia iniziò un lungo viaggio attraverso l'Europa ed in tale periodo stipulò un contratto con la Fleetway Publications di Londra con la quale ha collaborato per la realizzazione di molte storie e personaggi. Nel 1962 Breccia tornò in Argentina e, nello stesso anno, creò *Mort Cinder*. Nel 1968 si assunse il compito di realizzare graficamente *El Eternauta* e, contemporaneamente, realizzò una personalissima opera, *La Vida del Che* (La vita di Che-Guevara), che venne sottoposta ai rigori ed ai tagli della censura. Attualmente sta dedicandosi ad un progetto cui pensa da anni, la trasposizione in immagini delle controverse storie di Lovecraft, *Los Mitos de Cthulhu* (I miti di Cthulhu).
L.G.

BREGER, DAVID (1908-1970) Disegnatore e soggettista americano nato a Chicago nel 1908 da una famiglia di immigrati russi. Sin dalle scuole elementari il suo nome divenne ufficialmente Dave. Tra i 13 ed i 19 anni, Breger lavorò nella salumeria del padre e visse avventure piuttosto drammatiche con i banditi della Chicago degli anni venti. In una di queste occasioni, gli venne sparato da un bandito che faceva parte del racket protezionistico e riuscì a salvarsi solo perché si chiuse velocemente la porta alle spalle ed il proiettile andò a conficcarsi nella serratura di metallo. Nel 1930 diede forma concreta alla sua predisposizione per il disegno e realizzò dei lavori per alcune grandi case editrici di allora quali la Collier's e la Liberty. Prima che l'America entrasse nel secondo conflitto mondiale, Breger prestò il servizio militare e creò una serie di vignette, incentrate sulle sue esperienze di recluta intitolata *Private Breger* e la vendette al King Features Syndicate. Questa serie, uscita nel 1941, destò l'attenzione di un gruppo di redattori che stavano preparando un giornale di evasione per le truppe americane intitolato *Yank*, redattori che chiesero di pubblicare sulle pagine della rivista le caricature di Breger, ma la cosa non fu possibile in quanto nella rivista avrebbero dovuto apparire solo i lavori dei soldati arruolati e fu così che Breger pensò di realizzare una vignetta alla settimana per *Yank* intitolandola *G.I.Joe* (che stava per Government-Issue Joe). Ad una settimana di distanza dalla sua prima uscita, vale a dire dal 17 Giugno 1942, il termine « G.I.Joe » era già sulla bocca di tutti i soldati ed in seguito divenne un modo di dire comune anche per l'uomo della strada. Nel 1945 venne editato un volume che raccolse le vignette di *G.I.Joe* ed il successo di vendita eguagliò quello raggiunto da *The Sad Sack* e *Joe & Willie* di Mauldin. Dopo la fine della guerra, la serie cambiò titolo e divenne *Mr. Breger* ed alla vignetta singola si aggiunse anche la produzione di una mezza tavola domenicale, ed in entrambe le versioni *Mr. Breger* continuò a mietere successi sino al 1960, anno in cui venne abolita la vignetta e, di contro, venne continuata la tavola domenicale. Nel contempo David Breger scrisse una sorta di manuale *How to Draw and Sell Cartoons* (Come dise-

Dave Breger, « Private Breger » © King Features Syndicate

gnare e riuscire a vendere i fumetti), che era stato preceduto, nel 1954, da un saggio divertentissimo sulla opera della censura nel fumetto intitolato *But That's Unprintable!* (Non è pubblicabile!). Dave Breger passò la maggior parte degli anni dopo la guerra in una villa di South Nyack, nello stato di New York. Morì, in ospedale, dopo una lunga malattia il 16 gennaio 1970. Con lui morì anche il suo personaggio.

B.B.

BRENDA STARR (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Dalia (Dale) Messick ed apparso per la prima volta in una tavola domenicale datata 30 Giugno 1940, ciò malgrado il parere alquanto sfavorevole del Capitano Joseph Patterson del Chicago Tribune-New York News Syndicate che si occupava della distribuzione del fumetto. I timori del capitano risultarono comunque del tutto infondati poiché *Brenda Starr* in breve tempo ottenne un tale successo che nell'Ottobre 1945 alla produzione domenicale venne affiancata quella quotidiana. Dale Messick inizialmente intendeva fare di Brenda una donna-bandito ma finì col farla divenire una donna-reporter e questo su consiglio del suo direttore, Mollie Slott. Brenda Starr, nel corso delle sue avventure, vola da un capo all'altro del globo come inviata speciale del suo quotidiano, *The Flash*, ed ha la precipuità di presentarsi sempre ed immancabilmente vestita in modo impeccabile e pettinata di tutto punto anche quando la situazione richiederebbe una maggiore aderenza formale ai fatti. La sua vita sentimentale è inquieta al pari di come inquieta è la sua carriera. È eternamente a caccia del suo fidanzato, l'elusivo Basil St. John che soffre di una « malattia segreta » e che le manda orchidee nere da ogni parte del mondo e allo stesso tempo è sottoposta a una corte serrata da parte di tutti gli uomini che popolano la striscia. Tra i personaggi di contorno più significativi, ci sono Liwright, il suo direttore, Hank O'Hair, una sua amica e collega e sua cugina Abretha Breeze che viene da Pinhook, Indiana.

In linea di massima le storie di Brenda Starr sono colorate di rosa ma il dosaggio di certe situazioni è talmente ben misurato che non si rischia mai di cadere nel melenso e nello scontato. Il personaggio, che attualmente viene graficamente realizzato da una coppia di disegnatori che seguono le direttive di Dale Messick, è indirizzato principalmente alle giovani lettrici che non hanno alcuna difficoltà ad identificarsi nella loro eroina soprattutto per quanto riguarda le questioni sentimentali. Nel 1945 la Columbia Pictures ha prodotto un film incentrato sul personaggio ed intitolato *Brenda Starr Reporter*. In Italia è stato pubblicato in due episodi, nel 1971, sui supplementi di *Eureka* della Editoriale Corno.

M.H.

« Brenda Starr », Dale Messik © Chicago Tribune - New York News Syndicate

BRESCIANI, ANDREA (?-) Disegnatore di origine italiana di cui si ignorano dati precisi sino al periodo dell'immediato dopoguerra quando cominciò a calcare la scena del fumetto italiano realizzando una breve serie di albi, senza un personaggio fisso, che vennero pubblicati nella collana settimanale *Albo dell'Intrepido*. Tra questi albi sono da ricordare *All'ombra della Sfinge* e *Il cerchio d'oro*. Dopo questi esperimenti, Bresciani si cimentò nella realizzazione di alcuni episodi della serie *Saetta* e affrontò anche il campo del comico con *Poldo* e furono questi, senza alcun dubbio, i primi passi verso una successiva maturazione artistica che culminò negli anni che vanno dal 1948 al 1950 quando il disegnatore si occupò della realizzazione dei 48 albi della serie di *Tony Falco* (pubblicati dal 1° Dicembre 1948 al 5 Novembre 1949) e di quella successiva di *Geky Dor*, comprensiva di 20 fascicoli editi dal 20 Novembre 1949 al 9 Aprile 1950. Sia *Tony Falco* che *Geky Dor*, appartenenti alla collana *Albi della Mezzaluna*, vennero scritti e sceneggiati da Andrea Lavezzolo.

Andrea Bresciani è passato, stilisticamente, da un segno che seguiva molto dappresso le orme del *Rip Kirby* raymondiano, ad una sintesi grafica molto personale che lo colloca in una dimensione molto particolare ed originale. Il disegnatore, dopo la parentesi di *Tony Falco* e *Geky Dor*, è praticamente scomparso dalla scena del fumetto italiano e di certo si sa solo che realizza delle pagine per il settimanale *Il Monello*, producendo una serie di racconti senza un personaggio fisso.

G.B.

BRICK BRADFORD (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1933 da William Ritt per i testi e da Clarence Gray per i disegni ed apparso per la prima volta, nella versione a striscia quotidiana, il 21 Agosto 1933, cui fece seguito, nel Maggio 1934, la versione in tavola domenicale. *Brick Bradford* all'inizio venne distribuito dalla Central Press Association per poi passare al King Features Syndicate. La collaborazione tra Ritt e Gray si rivelò essere pressochè perfetta poichè lo stile semplice, lineare e ben rifinito di Gray si adattava molto bene al canovaccio delle storie di Ritt, sempre semplici di base ma intessute di quel pizzico di esotismo che rispecchiava a meraviglia il clima del fumetto degli anni Trenta.

Brick Bradford era un eroe per definizione, senza alcuna ambiguità, spinto all'azione solo dalla sua intelligente curiosità e dal suo amore per l'avventura. Brick, in genere, indossava una canottiera che metteva in risalto i suoi possenti bicipiti e si muoveva in un campo dove l'avventura giocava il ruolo principale, una avventura che spaziava dal terreno del suspense poliziesco a quella delle storie di pirati ed avventurieri, a quella ancora dove la fantascienza diveniva il sottofondo basilare. Brick Bradford pur appartenendo contestualmente appunto al filone fantascientifico, in ciò aiutato dalla sua « macchina del tempo » che gli permetteva di tornare nel passato o di spaziare nel futuro, non ha mai posseduto la visione futuribile quale invece era presente in un *Buck Rogers* o nella grande epopea di *Flash Gordon*. Tra le sue molteplici avventure ve ne sono comunque due particolarmente riuscite e suggestive e cioè « Nel Mondo degli Atomi » e « Viaggio al Centro della Terra » che per la loro costruzione scenografica ed il tessuto narrativo sono considerate due classici della storia avventurosa. Tra i vari personaggi di contorno che si muovono intorno a Brick, solo tre sono riusciti ad emer-

gere dall'anonimato e precisamente June (Dora), la sua eterna fidanzata, Kalla Kopak, uno scienziato amico di Brick, e Bucko O'Brien, il suo braccio destro. Agli inizi del 1952 Ritt smise di scrivere le storie di Brick Bradford e alcuni mesi dopo Clarence Gray, malato e stanco, rinunciò alla realizzazione della versione quotidiana di Brick Bradford, continuando solo quella delle tavole domenicali sino al 1957, anno in cui il disegnatore morì. L'erede di Gray fu Paul Norris che già nel 1952 si era occupato della produzione quotidiana di *Brick Bradford*. Il personaggio, oltre ad apparire su vari quotidiani, venne pubblicato, nel periodo compreso fra gli anni quaranta ed i cinquanta, in diverse serie di albi e nel 1948 Brick venne portato sullo schermo in una serie di film curata da Spencer Gordon Bennett e da Thomas Carr.
In Italia il personaggio di Ritt e Gray ha conosciuto il maggior numero di traduzioni per quanto riguarda il suo nome, infatti lo si è conosciuto come Guido e Giorgio Ventura, Bruno Arceri, Marco Spada, Antares e Bat Star. Per quanto riguarda le sue apparizioni sul mercato italiano, le sue avventure sono apparse su diverse pubblicazioni seguendo un criterio di scelta che si ispirava alle due produzioni. Le tavole domenicale apparvero infatti su *L'Audace* dal 1936 al 1938, su *L'Avventuroso* nel 1941, su *Cantastorie* dal 1945 al 1946, su *L'Avventura* dal 1946 al 1948, su *Avventura Club* nel 1949, sugli *Albi di Antares* nel 1958, su *Viva* nel 1960, su *L'Avventuroso* e *Superalbo Gordon* nel 1960 e su *Kirk* nel 1969 mentre le strisce giornaliere sono state pubblicate su *Settebello* dal 1934 al 1935, su *I Tre Porcellini* dal 1935 al 1937, su *Topolino* dal 1937 al 1941 e dal 1947 al 1948. Nel dopoguerra, sempre per quanto riguarda la versione giornaliera, il personaggio venne pubblicato in diversi numeri dagli *Albi D'Oro* e su *L'Avventura* dal 1949 al 1950, su *Okay* nel 1968 e sull'*Almanacco di Eureka* nel 1970. La Editoriale Corno ha dedicato al personaggio due monografie nella serie *Eureka Pocket*, precisamente nel n. 7 (1969) e nel n. 41 (1976). All'inizio degli anni Settanta, la casa editrice Garzanti ha editato un libro cartonato in cui viene presentata una miscellanea delle prime avventure dell'eroe. Brick Bradford è stato fatto oggetto anche di una serie di ristampe anastatiche curate da due editori del circuito chiuso amatoriale, Club Anni Trenta di Genova e Comic Art di Roma.

M.H.

« Brick Bradford », William Ritt e Clarence Gray © King Features Syndicate

BRIEFER, RICHARD (1915-) Disegnatore e soggettista americano nato nel 1915. Dopo aver frequentato la New York's Art Students League, cominciò a calcare la scena del fumetto nel 1936 quando entrò a far parte dello staff di collaboratori dello studio di Jerry Iger. I suoi primi lavori apparvero nel 1936 su *Wow*, un albo edito da Helne, la cui prerogativa fu quella di essere uno dei primi albi a pubblicare materiale non costituito da strisce sindacate ma realizzato appositamente per tale tipo di sfruttamento editoriale. Sempre continuando a collaborare con lo studio di Iger, « Dick » Briefer realizzò parecchio materiale per la Fiction House negli anni compresi tra il 1938 ed il 1941 tra cui *Hunchback of Notre Dame* e *Flint Baker*, dal 1939 al 1941 realizzò inoltre parecchi episodi di *Red Dexter of Mars* edito dalla Fox e nel 1940 collaborò, tra gli altri, con la Worth e con la Marvel, realizzando per quest'ultima il personaggio di *Human Top*. Sempre nel 1940 Briefer cominciò a lavorare anche per la Prize Group, eseguendo l'adattamento a fumetti del *Frankenstein* di Mary Shelley e tale edizione apparve per la prima volta nel Dicembre di quello stesso anno nel numero sette della rivista *Prize*. Questo *Frankenstein* riveduto, corretto e trasposto, sempre a tinte fosche, nella Manhattan moderna soffriva di parecchie carenze, prima fra tutte quella di un disegno che voleva essere suggestivo e che di contro era infantile e di qualità meno che mediocre e per di più non aveva il supporto di una sceneggiatura che rispettasse il contenuto drammatico della storia originale. Il lavoro che Briefer firmò con lo pseudonimo di Frank N. Stein così come con altri pseudonimi, quali Richard Norman oppure Remington Brant, aveva firmato altri lavori, non riscosse alcun successo, un successo che invece raggiunse quando Briefer decise di cambiare stile e contenuto e rielaborò un *Frankenstein* decisamente satirico ed umoristico dove la farsa ed il grottesco giocavano il ruolo principale. Il mostro venne trasferito da New York a « Mippyville » ed il gioco diede ottimi risultati tanto che la casa editrice decise di dedicare al personaggio un albo che portasse la sua testata. Dopo sei anni la serie di *Frankenstein* venne chiusa e ciò avvenne precisamente con il numero 17 del Febbraio 1949 e fu in tale occasione che Briefer decise di ritornare al disegno non umoristico collaborando con la Atlas in una serie di racconti dell'orrore e con la Hillman realizzando per due anni dei racconti del genere « rosa » che facevano parte della serie *Rosie Romance*. Nel 1952 la Prize gli propose di rilanciare ancora una volta *Frankenstein* restando però nei limiti imposti da una realizzazione seria. La proposta venne accettata da Briefer che diede vita ad una sequela di storie che traducevano lo scarso interesse che il disegnatore soggettista aveva per questo personaggio: disegni molto modesti, storie banali e mal costruite e fu così che questo tentativo di revival ebbe termine nel Novembre 1954.
Dopo questo ultimo fallimento, Briefer abbandonò del tutto il mondo del fumetto e si dedicò al disegno pubblicitario ed alla pittura divenendo un ritrattista di un certo rilievo.

J.B.

BRIGGS, AUSTIN (1908-1973) Disegnatore ed illustratore americano nato l'8 Settembre 1908 ad Humboldt, Minnesota. Dopo aver studiato al Detroit City College ed alla

Wicker Art School, Briggs si trasferì a New York all'inizio degli anni '30 iniziando a lavorare per una agenzia pubblicitaria e collaborando con vari giornali mentre, nel frattempo, frequentava, sempre a New York, la Art Student's League. Nel 1936 iniziò i suoi primi lavori nel campo del fumetto facendo l'assistente di Alex Raymond e, dal 1938 al 1940, realizzò *Secret Agent X-9*. Il 27 Maggio dello stesso anno creò la versione in striscia quotidiana di *Flash Gordon*, anche se il merito non gli venne ascritto, e nel 1944, dopo che Raymond venne richiamato alle armi, si dedicò anche alle tavole domenicali del personaggio occupandosi nel contempo anche di *Jungle Jim*. Nel 1941 realizzò, per breve tempo, alcune storie per l'albo di *Spy Smasher* (Il distruttore di spie). Austin Briggs, benchè dovesse la sua fama più che altro alle sue grandi attitudini di illustratore, lasciò una importante impronta anche nel campo del fumetto e, quale successore di Alex Raymond sia per *X-9* che per *Flash Gordon*, dimostrò talento, stile ed immaginazione che potevano competere senza alcuna difficoltà con le doti di Raymond stesso. Nel 1948 Briggs abbandonò il mondo del fumetto per dedicarsi completamente all'illustrazione. Fu uno dei fondatori della Famous Artists School e fu membro della Society of Illustrators' Hall of Fame e, nel corso della sua attività, ricevette parecchi attestati di merito. Briggs morì di leucemia il 10 Ottobre 1973 a Parigi, città nella quale aveva deciso di ritirarsi.

M H.

BRIGGS, CLARE (1875-1930) Disegnatore americano nato il 5 Agosto 1875 a Reedsburg da dove si trasferì, all'età di nove anni insieme ai genitori, per andare a vivere a Dixon, nell'Illinois dove apprese i primi insegnamenti del disegno. Più tardi si trasferì a Lincoln, nel Nebraska, e vi frequentò la Nebraska University ed i suoi primi lavori vennero pubblicati in questo periodo sulle pagine della rivista *The Western Penman*. All'età di ventun anni Briggs entrò al *St. Louis Democrat* in qualità di assistente disegnatore realizzando delle vignette che avevano per tema i vari fatti di cronaca. Due anni dopo, nel 1898, passò, sempre come disegnatore, nella redazione del *St. Louis Chronicle* che abbandonò per arruolarsi nell'esercito durante il conflitto Ispano-Americano, alla fine del quale si ritrovò senza lavoro. Tentò allora la fortuna a New York ma il tentativo non si rivelò felice in quanto Briggs riuscì solo a trovare qualche collaborazione sporadica nel campo della cartoline augurali e nella esecuzione grafica di una serie di cataloghi. Nel 1900 abbandonò New York per tornare a Lincoln dove si sposò con Ruth Owen e, successivamente, ritentò la fortuna a New York riuscendo finalmente a farsi assumere come disegnatore presso la redazione del *New York Journal*. Willian Randolph Hearst, su segnalazione di uno dei suoi direttori, affidò in seguito a Briggs il compito di realizzare vignette e strisce per i quotidiani di sua proprietà, *The American* e *Examiner*. Fu a questo punto che la fama di Briggs cominciò a dilatarsi in quanto la sua bravura aveva finalmente trovato il modo di farsi notare dal pubblico. Per *The American* creò una striscia giornaliera che ebbe però breve durata, *A. Piker Clerk* mentre le sue vignette apparivano sempre più numerose sui vari quotidiani. Nel 1907 Briggs passò al *Chicago Tribune* chiamato da McCutcheon e le sue vignette umoristiche raccolsero un tale consenso che l'artista raggiunse una fama a livello nazionale. Nel 1914 ritornò a New York su invito del *Tribune* e lì vi rimase sino alla sua morte.
Le serie di vignette cui Briggs diede vita sono numerosissime e tutte riscossero un ugual successo, tra le meglio riuscite si ricordano *When a Feller Needs a Friend* (Quando si ha bisogno di un amico), *The Days of Real Sport* (I giorni del vero sport), *Movie of a Man* (Film di un uomo), *Golf, Someone's Always Taking the Joy Out of Life* (C'è sempre chi cerca di togliere gioia alla vita), *There's at Least One in Every Office* (Ce n'è almeno uno in ogni ufficio), *Ain' t it a Grand and Glorious Feelin'?* (Non è forse una magnifica sensazione?). L'umorismo di Briggs centrava sempre il bersaglio in quanto l'autore possedeva la genialità di captare la componente emotiva di ogni qualsivoglia situazione riuscendo sempre a metterne in risalto il lato grottesco. Nella serie *Real Folks at Home* (La gente, così come è in casa) riuscì ad offrire uno spaccato preciso delle abitudini e consuetudini dell'americano medio, fotografato nell'intimità della sua casa. Un'altra delle sue serie che raccolse molto successo e che realizzò nel periodo che passò a Chicago fu la tavola domenicale di *Mr. and Mrs.* (Il signore e la signora) che realizzò per lo Herald-Tribune Syndicate in cui, ancora una volta, prendeva di mira la vita tra le quattro pareti domestiche. Il suo stile di disegno, vivo, informale e con una certa propensione per il risalto dei particolari, molto bene si adattava con il graffiante contesto delle sue vignette. I suoi primi disegni vennero realizzati in cartoni animati nel 1919 e *Mr. and Mrs.* divennero i protagonisti di una serie radiofonica nel 1929. Clare Briggs morì a New York il 3 Gennaio 1930 dopo una lunga malattia.

R.M.

Clare Briggs, « Danny Dreamer »

BRINGING UP FATHER (Stati Uniti) Serie creata nel 1913 da George McManus per la Hearst Organisation ed apparsa per la prima volta, nella sola versione a striscia quotidiana, il 23 Dicembre dello stesso anno.
Quando Mc. Manus diede vita a *Bringing Up Father* (tradotto letteralmente: allevando il padre) era già un disegnatore con alle spalle un bagaglio professionale molto valido, un disegnatore cioè che aveva già conosciuto la fama grazie ad altri lavori e tale serie per lui non rappresentò altro che una delle tante strisce giornaliere che soleva produrre. La serie continuò in maniera sporadica sino al 1916 anno in cui ne venne decisa la produzione fissa aggiungendovi, a partire dal 14 Aprile 1918, anche la versione in

tavola domenicale.
Bringing Up Father, realizzata da McManus subendo l'influenza di *The Rising Generation* (La nuova generazione), un lavoro di William Gill datato 1893 che Mc Manus ebbe occasione di vedere da ragazzo, aveva uno schema narrativo assai semplice: Jiggs, ex-muratore di professione e Maggie, sua moglie, ex-lavandaia, un bel giorno vinsero alla lotteria trovandosi improvvisamente nella posizione di « ricchi ». E mentre Maggie, un concentrato di snobismo, vanità ed egoismo, faceva di tutto per dimenticare le sue origini sociali, Jiggs viveva perennemente compenetrato nel desiderio di rivedere i suoi vecchi amici alla taverna di Dinty Moore, dove andava per consumare con essi una abbondante razione di stufato di cavoli, per dissetarsi con i suoi cari vecchi boccali di birra, per giocare una sana partita a carte. La maggior parte delle situazioni più ilari della striscia nascevano da questa situazione di base. In questa cornice entro la quale Maggie tentava la sua scalata sociale tesa solamente alla creazione di una patina di rispettabilità che la induceva a frequentare il bel mondo, contro il quale cozzava la sua mancanza di educazione e lo stridore che ne derivava veniva accentuato da una serie di colossali gaffes, si inserì anche Nora, la giovane figlia della coppia di neo-ricchi, una ragazza che tentava in continuazione di allentare la morsa persecutrice di Maggie nei confronti del povero Jiggs che, di contro, usava della ricchezza solo per i benefici materiali che da essa gli potevano derivare.
Bringing Up Father rimane una delle poche strisce che offre una panoramica di tutti gli strati sociali puntualizzati in una galleria di ritratti eseguiti con dovizia di particolari. Non c'è persona, sia essa un nobile, vero o falso, un capitano d'industria, un arrampicatore sociale, un piccolo borghese, poliziotto, attacchino, ubriacone e così via, che non venga sottoposta ad una minuziosa analisi il cui risultato non può essere altro che una satira, un ridicolizzare. Nel 1954, quando McManus morì, Bill Kavanagh si occupò dei testi di Bringing Up Father mentre, per la realizzazione grafica, il personaggio passò nelle mani di Frank Fletcher, per la versione domenicale, ed in quelle di Vernon Greene per la versione quotidiana che se ne occupò sino al 1965, anno in cui morì. Gli succedette Hal Campagna, che firma le strisce con lo pseudonimo od abbreviativo che dir si voglia di « Camp ».
Bringing Up Father è, nella storia del fumetto, il primo personaggio che conobbe una fama letteralmente mondiale: è stato presentato in albi a fumetti intitolati *Jiggs & Maggie*, è stato tradotto in quasi tutte le lingue così come ha conosciuto una versione cinematografica con Joe Yule e Renie Riano nei panni dei protagonisti.
Durante la seconda guerra mondiale, Jiggs divenne l'emblema ufficiale dell'undicesimo Squadrone Bombardieri e ancor prima, negli anni venti, negli Stati Uniti ed in Canada venne rappresentato un lavoro teatrale, *Father*, in cui McManus stesso interpretò, in parecchie repliche, il ruolo di Jiggs.
In Italia *Jiggs & Maggie* vennero ribattezzati Arcibaldo e Petronilla dal *Corriere dei Piccoli* sulle cui pagine apparvero per la prima volta nel corso degli anni trenta. Successivamente, nel 1945-46, divennero Zenobaldo e Domitilla per apparire sulle pagine di *Topolino*. Negli anni immediatamente successivi, nel 1947-48, la casa editrice Nerbini di Firenze pubblicò una serie di albi a strisce tornando ai nomi di Arcibaldo e Petronilla.
I due personaggi ritornarono nel 1967 sulle pagine di *Eureka* e, nel 1969, su quelle del supplemento *Eureka Vip*. Nel 1966 la Garzanti ha editato un libro antologico intitolato *Arcibaldo e Petronilla* e, negli anni settanta, la Mondadori ha dedicato ai due neo-ricchi un volume economico della sua collana « Oscar ».

M.H.

« Bringing Up Father » (Arcibaldo e Petronilla), George McManus © King Features Syndicate.

BRINKERHOFF, ROBERT MOORE (1880-1958) Disegnatore ed illustratore americano nato il 4 Maggio 1880 a Toledo, Ohio. Suo padre fu il fondatore del *Toledo Post* che più tardi cambiò testata in *Toledo News-Bee*.
Brinkerhoff Jr. dimostrò sin dalla tenera età una forte predisposizione per le arti in generale e, prima di entrare alla Art Students League di New York, frequentò per alcuni anni il Conservatorio di Musica di Cincinnati. Dopo un breve soggiorno a Parigi tornò a Toledo realizzando per il *Blade* una serie di vignette di natura politica; lasciò quindi il *Blade* per collaborare prima con il *Cleveland Leader* e poi con il *Cincinnati Post*.
Nel 1913 Brinkerhoff si trasferì a New York dove entrò nello staff di disegnatori dello *Evening World* ottenendo un discreto successo per le sue vignette. Nel 1917, su suggerimento dell'amico e disegnatore Will B. Johnston, creò la sua prima ed unica striscia, *Little Mary Mixup* (La piccola Mary), che narrava delle avventure di questa ragazzina dispettosa, realizzata graficamente in uno stile alquanto piacevole. Little Mary, con i suoi grandi occhioni azzurri e la folta capigliatura bionda, divenne famosa nel corso della seconda guerra mondiale poiché andò, come altri eroi ed eroine delle strisce di allora, a combattere contro i nazisti. *Little Mary Mixup* avrebbe senza dubbio raccolto un maggior successo se solo Brinkerhoff le avesse dedicato maggior tempo ed attenzione ma il fatto fu che l'autore pensò ad essa solo marginalmente dedicandosi ad attività per lui più interessanti: la pittura, l'illustrazione di libri, lo scrivere romanzi. Ma la sua vera passione era il mare: Brinkerhoff possedeva alcune imbarcazioni e fece più di una volta il giro del mondo via mare ed arrivò persino a comperarsi un'isola nel Maine che battezzò Brinkerhoff Island. Robert Moore Brinkerhoff morì il 17 Febbraio 1958 a Minneapolis.
Robert Brinkerhoff Jr., suo figlio, disegnatore pubblicitario di professione, tentò anche il campo della striscia, creando *Hagen, Fagin and O'Toole*, storia di un cane danese, di un gatto siamese e di un pappagallo, che ebbe però brevissima vita.

M.H

BRISTOW (Inghilterra) Personaggio creato dal disegnatore ed autore inglese Frank Dickens ed apparso con regolarità a partire dal 1962 sulle pagine del *London Evening Standard*. *Bristow* fece infatti la sua prima apparizione in *Oddbod*, ovvero nella prima striscia realizzata da Dickens nel 1960 per il *Sunday Times* e venne pubblicato anche nel volume *What the Dickens* uscito nel 1961. Dopo la costante apparizione sul *London Evening Standard*, il personaggio, distribuito personalmente da Dickens, cominciò ad apparire su molti altri quotidiani inglesi ed in diversi giornali esteri quali *South China Morning Post, Sydney Morning Herald, Eastern Echo* (sudafricano) e su molti altri quotidiani in Brasile ed in Nuova Zelanda. Bristow, realizzato da Dickens con quel suo stile particolare è un impiegato che lavora nell'ufficio acquisti di una società ammalata di elefantiasi: dire che lavora può essere una iperbole in quanto Bristow passa la sua giornata nell'attesa che finisca l'orario di lavoro e per riempire la zona d'ombra che va dall'inizio alla fine di questo orario, Bristow si intrattiene con la signora Purdie, ovvero la donna addetta alla distribuzione del thé, con il signor Gordon Blue, ovvero l'abominevole cuoco delle cucine aziendali, con i fratelli Blondini, addetti alla verniciatura delle impalcature esterne che si vantano di possedere qualità di eccellenti acrobati, nè manca, Bristow, di avere contatti con il terribile Mr. Fudge, il direttore che urla per una costante abitudine, per cui sarebbe insolito vederlo con il viso rilassato ed il sorriso sulle labbra. La partecipazione di Bristow al lavoro è pressochè nulla, si trascina passivamente da una ora all'altra giungendo ai limiti di quello che può essere definito sabotaggio ma è comunque uno zero, integrato nel sistema, privo di qualsiasi ambizione che non sia quella di arrivare al fatidico e riposante fine-settimana. A proposito di tale personaggio, vi è da segnalare una curiosità: il quotidiano *Lancashire Evening Post* in seguito alle proteste di uno dei tanti signor Bristow locali, dovette cambiare il nome al protagonista della striscia e lo ribattezzò Dickens. Nel 1966 la casa editrice Constable pubblicò il primo volume originale intitolato *Bristow* e ad esso fece seguito una serie di ristampe delle strisce di Dickens sotto i titoli di *Bristow* (1970), *Bristow* (1972), *More Bristow* (1973), *Bristow Extra* (1974). Frank Dickens, grazie alla realizzazione del suo personaggio, è stato acclamato per ben quattro volte quale miglior disegnatore inglese dal Cartoonist Club of Great Britain ed il suo *Bristow* è stato portato anche sul palcoscenico ed è stato protagonista di una serie televisiva. In Italia viene pubblicato regolarmente sin dal 1966 sulle pagine del mensile *Linus* e la Milano Libri ne ha curato parecchie edizioni antologiche: *Bristow* (1967), *Bristow l'impiegato del diavolo* (1968) e nel 1975 l'ha inserito nella collana « I nostri immortali ». La Mondadori, nella sua collana « Gli Oscar » ha dedicato al personaggio parecchie monografie.

D.G.

BRONC PEELER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1934 da Fred Harman che ne curò sia i testi che i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno sul *The San Francisco Chronicle* sia nella versione quotidiana che in quella domenicale.

« Bronc Peeler », Fred Harman. © Fred Harman.

Bronc Peeler era un giovane mandriano che combatteva contro tutto ciò che rappresentava il male, ovvero banditi, rapinatori di banca, turpi rapitori di belle fanciulle, riuscendo sempre a far sì che il bene avesse il sopravvento sul male. Ad un certo punto della sua esistenza, Bronc divenne persino un agente speciale dell'F.B.I. e, quando non lo si incontrava in sella al suo cavallo tra le montagne o sulle rive del Rio Grande a caccia di delinquenti, lo si ritrovava in compagnia della sua fidanzata, la bionda ed energica Babs e del suo simpatico braccio destro, Coyote Pete dotato di un cervello piuttosto lento ma di muscoli assai possenti.

Bronc Peeler agiva nel Nuovo Messico e, a differenza di *Red Ryder*, l'ambientazione era quella dei tempi moderni e non era cosa difficile, infatti, vederlo alla guida di una potente macchina o a bordo di un aereo. Le storie erano decisamente migliori del disegno, se un rapporto in questo senso deve farsi, in quanto erano ben articolate, dense di colpi di scena, nate da una immaginazione assai fervida ed un esempio di validità lo si ritrova nella storia « La Valle

« Bristow », Frank Dickens © Frank Dickens

perduta degli Aztechi »; comunque, forse a causa del disegno piuttosto anonimo, il personaggio non incontrò molto successo e la sua produzione venne terminata nel 1938. In Francia, di contro, Bronc Peeler riscosse una larga popolarità che continua tuttora tanto che è facile trovare delle ristampe delle sue storie in parecchie riviste a fumetti sia francesi che belghe.

M H.

BRONCHO BILL (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1934, sia per quanto riguarda i testi che per i disegni, da Harry O'Neill ed apparso per la prima volta, nello stesso anno, su parecchi quotidiani statunitensi. *Broncho Bill* era un ragazzino le cui avventure si svolgevano in un "west" molto più vero e credibile di quanto non lo fosse quello presentato da altri e ben più celebrati fumetti western o dai film hollywoodiani della stessa epoca.
I testi, piuttosto vivi e densi di azione, ben si accordavano ad un disegno di tutto rispetto che teneva in gran conto una ben determinata realtà storica. Il personaggio apparve in Italia sporadicamente nel periodo compreso tra il 1935 ed il 1946 sulle pagine di *Jumbo*, dell'*Audace*, di *Robinson* e di *Cowboy* e venne ribattezzato Terror Bill e l'Intrepido Bill.

B P.

BROOM HILDA (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1970, sia per i testi che per i disegni, da Russell Myers che lo produsse per il Chicago Tribune-New York News Syndicate.
Broom Hilda è il personaggio principale di una striscia che si colloca in un luogo impreciso ed in un tempo altrettanto imprecisato, che potrebbe essere un Medio Evo riveduto, corretto e riferito alla nostra attualità, e in cui vengono raccontate le avventure e disavventure di una strega alquanto incapace, almeno per quanto riguarda le sue capacità esoteriche. La strega è, per l'appunto, Broom Hilda, una creatura che nonostante il suo aspetto decisamente repellente ed i suoi tanti complessi di inferiorità, risulta essere piacevole e simpatica. La sua magia nera le si ritorce spesso contro ed i suoi incantesimi, in genere, si traducono in fallimenti che le vengono sottolineati da Gaylord, il poiana della compagnia. Nei suoi rari momenti di trionfo, Broom Hilda è in grado di volare, di trasformarsi in qualcosa d'altro che non sia la sua goffa struttura, riesce persino ad originare tuoni e lampi. La strega usa comunque i suoi poteri per

« Broom-Hilda ». (Brumilda) Russ Myers © Chicago Tribune - New York News Syndicate

soddisfare i suoi capricci personali e non per spargere il terrore negli animi piuttosto increduli di chi le sta vicino. Come controparte della sua bruttezza, Myers ha creato l'irsuto Irwin Troll che, con il suo candore e la sua ingenuità, porta una ulteriore ventata di ottimismo nel mondo di questa striscia. Ispirato in un certo senso a *Wizard of Id*, il personaggio sta riscuotendo attualmente un grosso successo tanto che viene definito uno dei più divertenti degli anni settanta. In Italia la striscia viene pubblicata ribattezzata Brumilda dal 1972 sulle pagine del mensile *Eureka*, esattamente dal n. 77. La stessa casa editrice, la Editoriale Corno, ne ha curato anche delle edizioni nella serie *Eureka Pocket*, nei numeri 18 e 27. Broom Hilda appare anche sulle pagine di alcuni quotidiani italiani a diffusione nazionale.

M.H.

Piet Broos, « Tommie's Avonturen ». © Piet Broos.

BROOS, PIET (1910-1964) Disegnatore olandese nato il 16 Dicembre 1910 e morto il 9 Luglio 1964. Dopo aver studiato disegno all'Accademia di Belle Arti di Den Haag, Broos iniziò nel 1939 la sua carriera realizzando un personaggio a fumetti, in striscia, *Professor Pienterbult* che venne pubblicato su *Roomsche Jeugd*, una rivista indirizzata ad un pubblico infantile. Da quel momento, Broos iniziò una produzione molto vasta, riesumando vecchi personaggi e rielaborandoli, sia nei disegni che nei testi, affinché avessero una corrispondenza con i gusti della sua attualità. Il suo *Professor Pienterbult* riapparve nel 1948 sulle pagine del quotidiano *Onze Krant* e nel 1954 su quelle di *Maas en Roerbode*.
Nel 1940 una rivista a fumetti fiamminga, *Zonneland*, pubblicò il suo *Avonturen van Knobbeltje Knop* (Le avventure di Knobbeltje Knop) e nel 1941 una sua nuova serie, *Tommie's Avonturen*, venne pubblicata su *Panorama*, un quotidiano che aveva un supplemento settimanale per ragazzi intitolato *Sjors* e che cominciò ad apparire il 2 Gennaio 1936. *Sjors*, sia detto per la cronaca, era la versione olandese della striscia americana *Winnie Winkle*, di Martin Branner, striscia che nel 1938 venne sostituita da una versione originale di *Sjors* realizzata da Lou Vierhout per i testi e da Frans Piet per i disegni. Dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale, Broos realizzò un'altra striscia, *Professor Snip Snap* che venne pubblicata nel 1946 sulle

pagine di *St. Antoniusalmanak*, rivista per la quale produsse nel 1948 *Avontuur van Pinkeltree* e nel 1949 *Keesje Slim*. Nel 1946 creò tre nuovi personaggi e precisamente *Daniël* e *Okkie en Knokkie* per il quotidiano *Onze Krant* e *Jan Pierewiet* per *Maas en Roerbode*; quest'ultimo personaggio apparve anche su *Credo* nel periodo compreso tra il 1962 ed il 1964. Nel 1948 Broos realizzò l'ultima striscia per *Onze Krant* intitolata *Kuif de onvershrokkene* (Kuif, l'intrepido) mentre per *Maas en Roerbode* continuò a lavorare creando personaggi quali *Stroppie* (1948), *Streken van Reintje de Vos* (1950), *Toon Okkernoot* (1950), *Kwikkie Kwiek* (1952). Dal 1948 al 1964 Broos disegnò parecchie storie di *Avonturen van Brome Ping en Ming* e di altri personaggi per *Kinderkompas*, una rivista per bambini edita da una compagnia di assicurazioni. Il suo *Alì Babà* apparve regolarmente sulle pagine di *Okki*, dal 1956 al 1964 ed egli produsse parecchi personaggi, nel periodo compreso tra il 1957 ed il 1964 per *Hartentroef*, collaborando nel contempo con parecchie altre riviste e giornali. Piet Bross era di fatto presente in quasi ogni prodotto editoriale olandese e, grazie a questa sua continuità, divenne uno dei disegnatori più celebrati nel campo del fumetto dei Paesi Bassi.

W.F.

BROWN, BERTIE (1887-1974) Disegnatore inglese nato nel 1887 ad Epsom, Surrey. Brown, il cui vero nome era Albert Thacker ("Bertie"), dopo aver frequentato le scuole a Sutton ed a Brockley, vinse un concorso di disegno che gli dava la possibilità di frequentare l'Accademia di Belle Arti di Slade; ma, date le condizioni economiche poco fiorenti della sua famiglia, non gli fu possibile accedere a questi corsi. Cominciò così a lavorare nel reparto grafico della Eliott's di Lewisham mentre passava il tempo libero a studiare il grafismo delle strisce di Tom Browne che allora venivano pubblicate in piccoli albi venduti a mezzo penny ciascuno. Bertie arrivò persino ad andare a trovare Tom Browne, quando questi era seriamente ammalato e fu con entusiasmo che raccolse il consiglio del grande artista, che gli suggerì di insistere sulla via del fumetto. Il suo primo lavoro venne pubblicato sulle pagine di *Scraps*, edito da Henderson. In seguito sottopose i suoi lavori allo *Illustrated Chips* di Harmsworth ed il direttore, Langton Townley, gli offrì subito una collaborazione che egli accettò continuando a lavorare per questo editore per un periodo di 50 anni, dal 1908 al 1958. Durante questo lunghissimo arco di tempo, Brown eseguì qualcosa come un milione di disegni ed a tale numero contribuì senza dubbio la sua realizzazione, durata parecchi anni, di cinque pagine alla settimana composte da dodici quadri l'una. I suoi primi lavori risentivano molto dell'influenza di Tom Browne e di G.M. Payne, autori che egli aveva amato e considerato più di qualsiasi altro. Più tardi riuscì a sviluppare un suo stile personale, piuttosto scarno, che non lasciava molto spazio ai dettagli, ed il suo modo di considerare e di porre l'accento sugli avvenimenti contemporanei, che rifletteva sia nei personaggi che negli sfondi, fece di lui e del suo lavoro l'immagine riflessa della vita sociale di quel periodo. Brown aveva dalla sua anche una spiccata propensione per il disegno caricaturale ed iniziando con il personaggio di *Charlie Chaplin* apparso per la prima volta il 7 Agosto 1915 sul *Funny Wonder*, Bertie, che dapprima usava lo pseudonimo di "Buster", continuò su questa strada, ripresentando in una edizione a fumetti molti dei personaggi che a quei tempi erano le stelle del teatro, della radio e del cinema. La sua produzione, nel corso della sua lunga attività, fu vastissima ed iniziò con il personaggio di *Homeless Hector* (Hector, il vagabondo - 1908), ovvero la storia di un cane randagio il cui unico scopo esistenziale era quello di andare alla ricerca delle proverbiali ossa. Il personaggio apparve sulle pagine di *Chips* e sulle stesse rimase sino alla chiusura della testata che avvenne il 12 Settembre 1953. Tra tutti gli altri numerosissimi personaggi si ricordano *John Willie's Jackdaw*, *Nibby Nugget*, *Peter Parsnips* (1911), *Marmaduke Maxim*, *Coffdrop College* (1912), *Herr Kutz* (1913), *Willy & Wally*, *Ragged Reggie* (1914), *Angel and her Playmates*, *Charlie Chaplin* (1915), *Corny Cachou* (1916), *Rushing Rupert* (1917), *Dandy and Dinky* (1918), *Our Kinema Couple* (1919), *Pimple*, *Annie Seed* (1920), *Harry Weldon*, *Piggy and Wiggy* (1921), *Billy and Buster* (1922), *Abie the A.B.* (1923), *Jessie Joy* (1924), *Merry Boys of Dingle School* (1925), *Smiler and Smudge* (1926), *Skinny and Scotty* (1928), *Jolly Uncle Joe* (1930), *Snappy Sammy* (1931), *Nelson Twigg* (1933), *Kitty Ken and Koko* (1934), *Captain Skittle* (1935), *Will Hay* (1936), *Richard Hassett* (1940), *Vic Oliver* (1941), *Petula Clark*, *Jimmy Durante* (1945), *Charlie Chester* (1946), *Joy Nicholas and Dick Bentley*(1949), *Red Skelton*, *Beverley Sisters*, *Diana Decker* (1953), *Martin & Lewis* (1954), *Frankie Howerd* (1956), *Harry Secombe* (1957) e *Jimmy Durante* (1959). Bertie Brown morì nel Febbraio del 1974 all'età di 87 anni.

D.G.

BROWNE, DIK (1918-) Disegnatore americano nato l'11 Agosto 1918 a New York City. Richard (Dik) Browne cominciò a muoversi nel campo editoriale facendo lo strillone per il *New York Journal* e, da questa partenza, riuscì a farsi strada in maniera piuttosto rapida. Nel 1941 collaborò come illustratore con il *Newsweek* ma l'anno successivo smise in quanto venne richiamato alle armi. Alla fine della guerra e quindi al ritorno alla vita civile, Dik Browne riprese la sua attività di illustratore dedicandosi con una certa intensità anche al ramo pubblicitario realizzando parecchi lavori per la Johnstone & Cushing. Tra le altre varie produzioni, realizzò la Banana Chiquita per la United Fruit Company e la Campbell Soup Kids. Nel 1954 incontrò Mort Walker e, su testi di quest'ultimo, realizzò *Hi and Lois*, una striscia assai divertente e piuttosto originale. Nel 1973 Dik Browne creò il suo *Hagar the Horrible* (Hagar, l'Orrendo), la saga di una banda di simpatici predatori vichinghi. Dick Browne nel corso della sua carriera, ha collezionato parecchi riconoscimenti ivi compreso il Reuben ed il Silver Lady e dal 1963 al 1965 è stato presidente della National Cartoonists Society.

M.H.

Tom Browne, « Robinson Crosue Esq ».

BROWNE, TOM (1870 - 1910) Disegnatore, illustratore cartellonista e pittore inglese nato nel 1870 a Nottingham. Dopo gli studi alla St. Mary's National School, cominciò a lavorare in qualità di commesso viaggiatore e fu solo nel 1891 che riuscì ad entrare in una industria grafica come apprendista realizzando delle vignette per diverse riviste a

fumetti londinesi. Il suo primo lavoro venne pubblicato il 27 Aprile 1890 su *Scraps* ed era intitolato *He Knew How To Do It* (Sapeva come si fa) ed egli, per questa realizzazione, veniva remunerato con trenta scellini ogni otto vignette. Il successo ottenuto sul mercato editoriale dalla edizione di riviste a fumetti, un successo iniziato con *Comic Cuts* edito nel 1890 da Alfred Harmsworth, aprì la strada alla linea decisamente umoristica di Browne che, una volta constatata la sua affermazione personale in questo campo, decise di stabilirsi a Londra aprendo uno studio a Westcombe Park, Blackheath. Da questo momento in poi egli diede vita ad una incredibile serie di fumetti, illustrazioni per novelle dedicate all'infanzia, giochi enigmistici, paginoni centrali per *Graphic* ed altre riviste, cartelloni teatrali, cartoline illustrate, lavori ad acquarello. Si iscrisse al Langham Sketch Club dal quale uscì per fondare il London Sketch Club di cui divenne Royal Illustrator (Illustratore reale). Browne aveva una sviscerata passione per la bicicletta e su tale cavallo d'acciaio percorse il tragitto da Londra a Parigi per giungere sino a Gibilterra, attraversando i Pirenei, sempre con lo stesso mezzo di locomozione girò l'Olanda e visitò New York e tutte queste sue imprese venivano da lui illustrate per vari quotidiani. Nella sua città natale elesse la dimora per la sua attività di pittore prima di arruolarsi nella Territorial Army. Browne ha occupato un posto molto importante nel campo del fumetto inglese e la sua influenza si fa sentire ancora ai nostri giorni. La sua produzione è stata vastissima ed i suoi personaggi restano delle pietre miliari nella storia del fumetto anglosassone. La sua galleria comprende gli immortali *Weary Willie and Tired Tim*, striscia continuata per quarant'anni dopo la sua morte, i due fratelli ciclisti *Airy Alf and Bouncing Billy*, *Doings at Whackington School* (1897), *Dan Leno*, *Don Quixote de Tintogs*, *Robinson Crusoe Esquire*, *The Rajah*, *Little Willy and Tiny Tim*, *Mr. Stankey Deadstone and Company* (1898). Del suo *Tom Browne's Christmas Annual* (1904-1905) vennero pubblicate parecchie edizioni e Browne è l'unico autore a fumetti inglese la cui opera è stata analiticamente trattata da A.E. Johnson in *Brush Pen and Pencil* (Black, 1909). Tom Browne morì all'età di 39 anni dopo una operazione all'intestino e venne sepolto con tutti gli onori militari a Shooters Hill.

D.G.

BRUCE GENTRY (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1945 da Ray Bailey, un aiutante di Milton Caniff, realizzato per il Robert Hall Syndicate che fece uscire la striscia il 25 Marzo di quello stesso anno. *Bruce Gentry* ed un ristretto gruppo di amici, apre una piccola linea aerea con voli diretti in Sud America. Bruce, con degli apparecchi di fortuna, vola sopra le Ande effettuando il servizio postale nei posti più remoti ed abbandonati. La concorrenza però, ad un certo punto, tenta di mettergli i bastoni tra le ruote e Bruce si trova coinvolto in una serie di avventure incentrate sui suoi tentativi di salvare la sua piccola attività e la propria indipendenza economica.
Nel 1947 Bailey pensò che i tempi non erano ancora maturi per i risvolti pacifici e che i lettori desideravano quindi delle storie dense di azioni battagliere e fu così che Gentry si trovò coinvolto in una serie avventurosa popolata da pirati, rapinatori, agenti segreti, solo che questo nuovo risvolto non ebbe alcun successo e la striscia venne terminata nel 1952.
Bruce Gentry rimane una delle innumerevoli strisce aviatorie che videro la luce durante la seconda guerra mondiale, strisce come *Buz Sawyer*, *Johnny Hazard* e *Steve Canyon*. Il disegno era piuttosto buono ma non poteva di certo competere con i personaggi realizzati da Crane, Robbins e Caniff. Nel 1946, quando Bruce Gentry godeva ancora di una certa popolarità, Spencer Gordon Bennett e Thomas Carr diressero un film interpretato da Tom Neal ed intitolato *Bruce Gentry, Daredevil of the Skies* (Bruce Gentry, l'acrobata del cielo).

M.H.

« Bruce Gentry », Ray Bailey © Post Syndicate

BRUMILDA
vedi Broom Hilda

BRUNO ARCIERI
vedi Brick Bradford

BRUNO BRAZIL (Belgio) Personaggio creato nel 1967 per il settimanale a fumetti *Tintin* dal soggettista Louis Albert, con lo pseudonimo di Michel Régnier, e dal disegnatore William Vance.
Bruno Brazil è il capo di un gruppo di uomini, il "Cayman Commando", al quale vengono affidate missioni disperate per la maggior parte di natura spionistica. Il commando è composto da una serie di personaggi alquanto originali e da una donna dal passato un po' misterioso, ed il gruppo nel suo insieme è una via di mezzo tra *The Dirty Dozen* (Quella sporca dozzina) e *Mission Impossible* (Missione Impossibile). Oltre a Bruno Brazil nella striscia emergono gli altri personaggi, tutti molto ben caratterizzati, dal forzuto Gaucho Morales a Whip, l'eroina sexy armata di frusta. Negli scontri che avvengono inevitabilmente tra questo gruppo ed i nemici, costituiti ora da organizzazioni spionistiche, ora da bande mafiose, c'è sempre una certa dose di violenza in cui la morte si presenta con una certa frequenza colpendo non solo i nemici ma anche, occasionalmente, i membri del gruppo. Le storie, condotte con cognizione di causa dal veterano Régnier, sono adeguatamente tradotte dalla grafia di Vance che si distingue per il suo stile vigoroso e dinamico che ben si confà soprattutto alle azioni in cui il movimento svolge un ruolo di primo piano. Bruno Brazil è stato ristampato in albo dalle Editions Lombard di Bruxelles ed in Italia è stato pubblicato nel 1968 sulle pagine del settimanale *Vitt* e nella serie *Albi dell'Ardimento*.

M.H.

BUCK DANNY (Belgio) Personaggio creato nel 1947 da Victor Hubinon, per i disegni, e da Jean-Michel Charlier per i testi ed apparso per la prima volta il 2 Gennaio dello stesso anno sulle pagine della rivista a fumetti belga *Spirou*. Buck Danny, che può essere considerato il parente povero di *Terry e i Pirati*, nel suo primo episodio intitolato "Les Japs Attaquent" (I Giapponesi attaccano), si presenta proprio come una imitazione debole e fiacca del *Terry* del periodo bellico.

« Buck Danny », Victor Hubinon © Editions Depuis

Buck Danny e la sua buffa spalla, Sonny Tuckson, sono piloti della marina americana e prendono parte, nel corso delle loro avventure, alle battaglie delle Midway e del Mar dei Coralli. Le scene di battaglia sono realizzate facendo rivivere l'atmosfera dei vecchi film dello stesso genere e l'azione viene corredata da una eccessiva dilungazione di dialoghi. Finita la guerra, Buck e Sonny diventano degli avventurieri in aeroplano e le loro azioni si svolgono pressochè in tutto il mondo, dall'Arabia al Borneo. Arriva poi la guerra di Corea e la guerra fredda ed i due ritornano all'aviazione militare, ed in questo contesto la serie di Buck Danny è decisamente più guerrafondaia di quanto non lo sia lo *Steve Canyon* di Milton Caniff. Negli ultimi tempi alla coppia si aggiunge Tumbler, un personaggio serio e posato, ed il terzetto si trova a vivere storie di spionaggio quasi tutte incentrate su avventure con un organismo guidato da una super-spia conosciuta come Lady X.
Buck Danny è il personaggio dell'aviazione a fumetti che ha resistito di più al tempo e che è tuttora vivente anche se non ha mai raggiunto i livelli di *Terry e i Pirati* ma, nel contempo, non ha nemmeno mai toccato il fondo come è successo al *Terry* di Wunder. Le avventure di questo personaggio sono state ristampate in albi dalle Editions Dupuis. In Italia è stato pubblicato nel 1968 e nel 1969 sulle pagine di *Rin-Tin-Tin* della casa editrice Cenisio e viene tuttora edito in albi con periodicità semestrale sempre dalla stessa casa editrice.

M.H.

BUCK ROGERS (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1929 da Phil Nowlan, per i testi, che ne curò un adattamento da un racconto di cui egli stesso era autore, *Armaggedon 2419 AD*, e da Dick Calkins per i disegni. La striscia, che fu la prima a natura fantascientifica ad apparire negli Stati Uniti, venne distribuita dalla John F. Dille Co. con la data iniziale del 7 Gennaio 1929. La serie fu dapprima intitolata *Buck Rogers in the Year 2429 A.D.* (Buck Rogers nel 2429), ed in seguito *Buck Rogers in the 25th Century* (Buck Rogers nel 25° secolo) infine semplicemente *Buck Rogers*. Il tenente dell'aviazione americana Buck Rogers, svegliatosi dopo un sonno durato cinque secoli, si ritrova in una America devastata, invasa dai mongoli. Con l'aiuto di una giovane e graziosa fanciulla, Wilma Deering, che in seguito ne diventerà l'inseparabile compagna, l'eroe del ventesimo secolo sfida e vince i mongoli e libera l'America. Ma non appena il nemico viene abbattutto, altri ne spuntano all'orizzonte: gli Uomini Tigre di Marte, i Pirati dello spazio, senza contare quello che diventerà l'arcinemico per antonomasia di Buck, Killer Kane, affiancato da una seducente donna di nome Ardala Valmar. Buck, aiutato spesso dal genio scientifico del dottor Huer, uscirà sempre trionfatore sui suoi nemici.
La serie giornaliera di Buck Rogers è stata realizzata da parecchi disegnatori di vario talento: nel 1947, anno in cui Calkins ne abbandonò la produzione, la striscia venne affidata a Murphy Anderson che la continuò sino al 1949 per cedere la mano a Leon Dworkins, che nel 1951 venne sostituito da Rick Yager che, nella grafia e nello stile, riproponeva il tratto di Calkins. Yager continuò il personaggio sino al 1958, anno in cui ne riprese la realizzazione Anderson proseguendola sino al 1959, momento in cui subentrò definitivamente George Tuska che produsse il personaggio sino alla chiusura della striscia, avvenuta nel 1967. Anche per quanto riguarda i testi, ci fu un avvicendarsi di autori: Nowlan passò la mano a Calkins stesso nel 1940 sino al 1947, dal 1947 al 1951 i testi furono opera di Bob Barton che li lasciò poi nelle mani di Rick Yager che se ne occupò costantemente sino al 1958; da questo momento in poi ci fu un avvicendarsi continuo tra molti altri soggettisti e sceneggiatori ivi incluso il famoso scrittore di fantascienza Fritz Leiber.
La produzione delle tavole domenicali di Buck Rogers iniziò il 30 Marzo 1930 ed ebbero due particolari caratteristiche. La prima di ordine grafico e cioè la tavola domeni-

« Buck Rogers », Dick Calkins e Phil Nowlan. © National Newspaper Syndicate.

cale non venne mai disegnata da Calkins, la seconda di natura contenutistica ed invero più che originale: per un lungo periodo l'eroe della striscia quotidiana non apparve mai mentre i protagonisti delle avventure erano il giovane fratello di Wilma, Bud Deering e la sua amica, la Principessa Alura di Marte. Negli ultimi anni Buck Rogers apparve nelle tavole domenicali con le sue strabilianti avventure e vi rimase sino alla chiusura di questa edizione che avvenne nel 1965, due anni prima, cioè, della fine della edizione quotidiana. I migliori realizzatori di questa versione furono Russell Keaton (dal 1930 al 1933), Rick Yager (dal 1933 al 1958), Murphy Anderson (dal 1958 al 1959), George Tuska (dal 1959 al 1965). Per quanto riguarda invece i testi, i migliori autori furono Phil Nowlan, che se ne occupò dal 1930 al 1940 e Rick Yager che ne scrisse le storie dal 1940 al 1958.
Per un lungo periodo di tempo, Buck Rogers rimase la più popolare striscia di fantascienza, superata solo da *Flash Gordon*. Il personaggio apparve anche in una serie di albi a fumetti, tra i cui realizzatori grafici spiccò Frank Frazetta, e venne adattato con successo in una serie di episodi radiofonici. Ford Beebe diresse anche una versione cinematografica di *Buck Rogers* con Buster Crabbe nella parte del protagonista. Nel 1969, ad un anno di distanza dall'allunaggio dell'Apollo, la Chelsea House pubblicò un importante volume antologico intitolato *Collected Works of Buck Rogers in the 25th Century* prefazionato da Ray Bradbury. A tale opera seguirono, nel 1971, un *Buck Rogers 1931-1932* edito da Ed Aprill e nel 1974 un altro volume, *Adventures in the 25th Century* per i tipi della Funnies Publishing Company.
In Italia il personaggio apparve dal 1936 al 1937 sulle pagine della *Risata*, dove venne tradotto con il nome di Elio Fiamma; sempre con tale nome apparve dal 1937 al 1938 su *Paperino* e, nell'immediato dopoguerra, su alcuni *Albi d'Oro* della Mondadori. Agli inizi degli anni sessanta, riprendendo la sua identità originaria apparve su *Nuovo Sceriffo*, poi su *Almanacco Linus 1967*, in appendice a *Gesebel* dal 1966 al 1967 e nel 1968 sulle pagine del mensile *Smack*. All'inizio degli anni '70, la Milano Libri ha editato due volumi antologici del personaggio.

M.H.

« Buck Ryan »,Jack Monk © Daily Mirror Newspapers Ltd

BUCK RYAN (Gran Bretagna) Personaggio nato per rimpiazzare la striscia *Terror Keep*, un adattamento a fumetti del romanzo *Dr. Reeder* di Edgar Wallace che veniva pubblicato sul *Daily Mirror*, ad un certo punto, infatti, la striscia dovette essere interrotta perché un sindacato americano reclamò a sé tutti i diritti inerenti ad Edgar Wallace e fu così che il direttore del *Daily*, Harry Guy Bartholomew richiese la realizzazione di un personaggio che seguisse l'onda di *Dick Tracy*, eroe della striscia americana che in quel periodo stava riscuotendo un enorme successo. Il 22 Marzo 1937, pertanto, sulle pagine del *Daily Mirror* apparve per la prima volta *Buck Ryan*, detective sbrigliato e efficiente, interprete per venticinque anni di una travolgente serie di azioni, di rado firmate dal suo autore, Jack Monk che, per tutto il periodo lasciò quasi inalterata la linea contenutistica: pistole, ragazze, dialoghi in slang, violenza. Anche i personaggi di contorno, i comprimari, conobbero ben pochi cambiamenti; l'unico a scomparire fu Slipper, il giovane assistente di Buck. Al suo posto entrò Zola Anderson, bionda, bella e più che mai efficiente, in grado di sconfiggere chiunque le si parasse davanti ad ostacolarne il cammino. Era una giovane donna, dal passato burrascoso e dall'animo corrotto che si riabilitò per amore di Buck. Zola acquisí in breve tempo una larga popolarità, tanto che divenne la mascotte di un dragamine, di una batteria anti-aerea e di un bombardiere Wellington mentre, sempre nel contesto delle mascotte, tutti i personaggi di Monk assunsero a tale qualifica tra l'equipaggio del sottomarino Tally-ho. La vicenda sentimentale tra Buck e Zola fu un aggancio molto valido per tenere desta la curiosità dei lettori che aspettavano con trepidazione il momento del fatale "sì", passo a cui Bartholomew rispose sempre con un secco no. Un altro personaggio che riscosse ancor più successo di Zola fu Twilight, una ragazza-criminale, una brunetta assai simpatica dal viso coperto per metà in quanto la giovane era stata sfigurata con una sostanza acida, condizione che essa si portò sulle spalle sino al momento in cui si sottopose ad una operazione di chirurgia plastica che le ridiede al completo la sua bellezza. Con l'avvento di un nuovo sceneggiatore, James Edgar, che andava a rimpiazzare Don Freeman, Twilight si redense e prese il posto di Zola quale compagna di Ryan. Un altro dei personaggi più vivi era Ma-the-Cache una vecchietta che fumava la pipa e viveva in un barcone sul Tamigi. La legge ufficiale era rappresentata dall'ispettore Page di Scotland Yard. Le avventure di Buck Ryan vennero ristampate in una serie di libri economici nella collana *Super Detective Library*, in Australia viene edito un albo mensile con le sue avventure. In Italia Buck Ryan è apparso su alcuni supplementi del mensile *Linus* ed in un libro cronologico edito dalla Milano Libri nel 1976.

D.G.

BUFALO BILL (Italia) In Italia la fama del personaggio di Buffalo Bill è nata soprattutto grazie al cinema che, nel corso dei tempi, narrò senza eccessiva precisione le gesta del Colonnello William Frederick Cody, soprannominato "Buffalo" per il fatto che in soli sedici mesi riuscì ad uccidere circa 4.300 bisonti. In America Buffalo Bill venne lanciato, intorno il 1870, dallo scrittore E.Z.C. Judson che scrisse parecchi romanzi popolari, editi tutti dalla Street and Smith, che riscossero subito un notevole successo.
In Italia, tra tutti coloro che si sono cimentati in una versione fumettistica di tale personaggio, spicca Luigi Grecchi che del personaggio attinse solo le note caratteristiche rielaborandone una versione più fantasiosa per presentarla come *Bufalo Bill* ai Del Duca che ne affidarono la realizzazione grafica a Carlo Cossio. Bufalo Bill apparve per la prima volta nel 1951 su *L'Intrepido* e venne settimanalmente pubblicato sino al 1960. Seguendo un po' la falsa-

riga di molti personaggi similari dell'epoca, anche il giovane Bufalo Bill si mette alla caccia dell'assassino del padre, ripetendo così le gesta di *Piccolo Sceriffo*, *Kansas Kid* e *Capitan Miki*, avvalendosi però di ottime spalle, quali il vecchio e baffuto Toby e la dolce Susy.
Lo stile del disegno di Cossio era molto preciso ed accurato e le storie di Luigi Grecchi si imponevano all'attenzione soprattutto per la forte carica emotiva che riusciva a far sprigionare dai personaggi e dalle situazioni. Tra le molte altre versioni italiane di questo personaggio storico, ha un certo rilievo anche un *Buffalo Bill* apparso nel 1945 per i testi di Amilcare Medici ed i disegni di Lina Buffolente.

M.G.P.

BUFFALO BILL (Germania) Il personaggio storico, ovvero il colonnello William Frederick Cody conosciuto come Buffalo Bill in quanto riuscì in sedici mesi ad uccidere circa quattromilatrecento bisonti, in Germania è conosciuto oltre che per una vasta rete di volumi economici che lo presentano nella formula romanzata, anche per parecchie versioni a fumetti, per lo più riprese da produzioni italiane e francesi. *Buffalo Bill* apparve in Germania come materiale di realizzazione autoctona nel 1968 sul primo numero di *Lasso-Sonderheft*, in una serie di ristampe di avventure firmate da Rik Dierckx e Karl Verschuere e quando il materiale non fu più disponibile, la continuazione della serie venne affidata ad Hansrudi Wäscher che se ne occupò alternandosi con lo studio Giolitti di Roma e lo Studiortega di Barcellona. Il personaggio pur non provvisto di alcuna particolare validità, continua tutt'oggi ad apparire su *Lasso*, avvicendando le sue apparizioni con un altro fumetto western, *Reno Kid*.

W.F.

BUFFOLENTE, LINA (1924-) Disegnatrice italiana nata a Vicenza il 27 Ottobre 1924. Dopo essersi trasferita a Milano, frequentò l'Accademia di Belle Arti di Brera iniziando la sua attività nel campo dei fumetti nel 1941, realizzando delle storie senza un personaggio fisso per la Edital e collaborando attivamente con Giuseppe Cappadonia che, tra le altre sue produzioni, eseguì anche pregevoli episodi di *Fulmine*.
La Buffolente realizzò nel 1942, per la Edizione Alpe ed in collaborazione con Leone Cimpellin, *Pollo*, un fumetto di contesto umoristico e, durante il periodo della guerra, produsse *Piccolo Re*, un personaggio che però nulla aveva a che spartire con il *Little King* di Otto Soglow. Nel 1948 subentrò a Magni nella realizzazione di *Tom Mix*, di cui continuerà le storie col nome del fratello, *Tom Bill*, in una serie edita dalla casa editrice Arc. Per le Edizioni Audace si alternò a Vittorio Cossio nella realizzazione di *Furio Mascherato*. Nel 1948 la disegnatrice italiana cominciò la sua più feconda collaborazione con la casa editrice Universo dei Del Duca: dopo aver prodotto varie storie complete per la collana *Albi dell'Intrepido*, la Buffolente realizzò *Liberty Kid*, una storia del west ambientata nel periodo della guerra di secessione e pubblicata sull'*Intrepido* e riprese *Fiordistella* iniziata da Cesarina Putato, che appariva nel 1961 sulle pagine de *Il Monello*. La collaborazione con la casa editrice Universo ha occupato quasi per intero venticinque anni della sua attività anche se nel contempo la Buffolente è riuscita a realizzare delle storie anche per il mercato francese, dando vita a *Gun Gallon* per Led Editions Lug, *Nick Reporter* per Led Editions Aventures et Voyages, e per il mercato tedesco realizzando *Reno Kid*. Attualmente la maggior parte del tempo della Buffolente è occupato dalla realizzazione di *Piccolo Ranger*, un personaggio western creato da Andrea Lavezzolo ed attualmente scritto da Decio Canzio.

M.G.P.

« Bugs Bunny ». © Warner Bros

BUGS BUNNY (Stati Uniti) Personaggio nato sulla scia del successo ottenuto nella versione originaria in cartone animato prodotta da Leon Schlesinger. *Bugs Bunny*, l'allegro coniglietto, apparve per la prima volta in un film di *Porky Pig*, intitolato "Porky's Hare Hunt" e diretto da Ben ("Bugs") Hardaway e Cal Dalton su soggetto di Bob Clampett. Il successo riscosso da questo primo film originò un secondo cartone animato, "Hare-um Scare-um", firmato dagli stessi autori del precedente in cui veniva presentata una versione rivisitata del coniglietto. Una successiva versione apparve in "Presto-Change-o" diretto da Chuck Jones. Nel 1933, quando ormai fu chiaro che il coniglietto stava per diventare una stella di primo piano, vennero programmati altri due filmati, "Elmer's Candid Camera" diretto da Jones e "A Wild Hare" diretto da Fred ("Tex") Avery, e fu in quest'ultimo che il simpatico coniglietto parve assumere la sua versione più definitiva e non a caso fu proprio in questa realizzazione animata che cominciò a pronunciare quella frase che lo avrebbe reso famoso: "What's up, doc?" (Cosa c'è, dottore?). La caratterizzazione del personaggio fu completata con il battesimo dello stesso e tra i vari nomi che vennero proposti, venne scelto proprio Bugs, ispirato dal soprannome di Hardaway.
Dopo di allora, susseguì una lunga serie realizzata sia a cartoni animati che a fumetti in cui *Bugs Bunny* svolgeva la parte del protagonista. I cartoni animati vennero prodotti dalla Warner Brothers sino al 1969 con un cast di realiz-

zatori diretto da Avery, Clampett, Jones, Fritz Freleng, Robert McKimson e Frank Tashlin; le voci erano di Mel Blanc. I cartoni animati, trasmessi regolarmente dai canali televisivi, raggiunsero un enorme indice di gradimento da parte del pubblico e Bugs Bunny divenne il soggetto di centinaia di giocattoli, dischi, libri e di altre molteplici forme di sfruttamento.
L'affiliazione di Bugs Bunny con la Western Publishing iniziò nel 1941 quando andò ad affiancarsi ad altri personaggi della Warner nel primo numero di *Looney Tunes and Merrie Melodies* continuando ad apparire anche nei numeri successivi. L'albo cessò la pubblicazione nel 1962 per riprenderla nel 1975 Bugs Bunny intanto faceva parte del cast della serie della Dell intitolata *Four-Color* ed apparve in 27 numeri, non con una sequenza strettamente cronologica, realizzati per la maggior parte da Chase Craig sino al momento in cui, nel 1953 e con l'albo numero 23, vennero iniziate la produzione e pubblicazione regolari. Bugs Bunny apparve anche in molti numeri speciali tra i quali *Golden Comics Digest*, *March of Comics* e *Super Comics*, pur continuando ad essere presente, quale ospite d'onore, in molti altri albi a fumetti della Warner, in special modo di *Porky Pig* e *Yosemite Sam*. Tra gli autori che si occuparono dei testi delle storie di Bugs Bunny spiccano i nomi di Lloyd Turner, Don Christensen, Sid Marcus, Carl Fallberg, Tom Packer, Cecil Beard e Mark Evanier, tra i disegnatori risaltano invece Wyn Smith, Tom McKimson, Phil DeLara, Ralph Heimdahl e John Carey.
Nel 1942 la Western Publishing produsse anche una versione domenicale di Bugs Bunny, indirizzata ai quotidiani e realizzata da Chase Craig, con la supervisione di Carl Buettner a cui successe, più tardi, Al Stoffel. Molti autori e disegnatori contribuirono alla realizzazione di tale versione e, tra questi, i più degni di nota sono Fallberg, Stoffel, McKimson, Roger Armstrong, Jack Taylor ed Heimdahl. Nel 1948 iniziò anche la produzione della striscia giornaliera, realizzata da Taylor per i testi e da Haimdahl per i disegni.
In Italia Bugs Bunny è stato pubblicato nel 1956 sugli *Albi d'Oro* della Mondadori col nome di *Lollo Rompicollo* e, negli anni sessanta, è apparso su *Bunny* e *Silvestro* editi entrambi dalla Cenisio.

M.E.

BULANADI, DANNY (1946-) Disegnatore filippino nato il 9 Febbraio 1946 a Tondo, Manila, nell'arcipelago delle Filippine. All'età di diciotto anni, dopo aver conseguito il diploma liceale, cominciò a lavorare nel mondo del fumetto, realizzando il suo primo lavoro per *Romansa Komiks*. Per parecchio tempo ha lavorato come assistente di Tony Zuniga, eseguendo sia le matite che le chine di molti suoi personaggi ma il primo vero successo Bulanadi l'ottenne lavorando con le Craf Publications, per le quali illustrò delle brevi storie che vennero pubblicate su *Theme Song*. Successivamente collaborò con Mars Ravelo producendo delle brevi storie per la rivista *Bulaklak*. Nel 1973 si cimentò in una serie di illustrazioni per una pubblicazione edita dal governo filippino e realizzò anche dei disegni per *The Many Fascinating Islands*, illustrando, nel contempo, una cronistoria su *Jose Rizal*, l'eroe nazionale delle Filippine. Nel 1974 collaborò con Ric Poblete nella realizzazione di *Gloria Sagrada*, un romanzo di fantascienza pubblicato su *Top Star* e suddiviso in 32 puntate. Più tardi si unì a Pablo Gomez che in quel momento stava scrivendo *Katakumba*, un romanzo che vide la luce il 2 Agosto 1974 e che ottenne subito un clamoroso successo tanto che da esso venne tratto un film. Uno dei lavori più popolari di Bulanadi è *Ako Si Abraham* (Io sono Abramo), una lunga serie firmata, per i testi, da Carlo J. Caparas, che venne pubblicata su *Philipino Komiks*, a partire dal 3 Settembre 1974. Anche questa serie venne accolta con entusiasmo dal pubblico tanto che ne fu realizzata una versione in cartoni animati. Bulanadi, pur continuando a produrre anche per conto suo, è rimasto l'assistente di Zuniga. Ha lavorato in questo senso per molti albi prodotti negli Stati Uniti tra i quali *Jonah Hex*, *Black Orchid*, *Phantom Stranger*, *Dr. 13* e per molti altri personaggi prodotti dalla National Periodicals. Per la Marvel, sempre in campo U.S.A., ha realizzato *Ka-Zar* e *Conan*. Da poco tempo Balanadi si è trasferito negli Stati Uniti non senza prima aver lavorato con Nestor Redondo apprendendo così la tecnica di uno dei migliori disegnatori nel campo dei fumetti.

O.J.

« Bulletje en Bonestaak », G.A. Van Raemdonck © Het Volk.

BULLETJE EN BONESTAAK (Olanda) Serie creata nel 1921 da George van Raemdonck (1888-1966) per i disegni e da Adrianus Michael de Jong (1888-1943) per i testi ed apparsa per la prima volta, in quello stesso anno, sul quotidiano *Het Volk* (Il popolo). Tale fumetto rappresenta uno dei primi tentativi olandesi nel campo della letteratura illustrata e sin dall'inizio *Bulletje en Bonestaak* (Il ciccione ed il magrolino) si avvicinò al pubblico dei fumetti in maniera diversa da come vi si accostò invece il precedente *Yoebje en Achmed*, di Henk Backer. Nonostante entrambi fossero di carattere umoristico, Bulletje en Bonestaak era disegnato con un tratto più realistico, in uno stile molto semplice che comunque differenziava in maniera molto chiara una striscia ispirata a delle favole ed una striscia indirizzata ai bambini. Come suggeriscono i loro stessi nomi, Bulletje è un ragazzino grasso mentre Bonestaak è magrolino ed i due compagni, letteralmente inseparabili, girano per il mondo passando da un'avventura all'altra. Bulletje en Bonestaak fu uno dei primi fumetti in cui, nel corso delle vicende, si aveva modo di incontrare personaggi protagonisti di altre strisce e fu così che i due, nel loro eterno peregrinare che li condusse anche a Londra, andarono a far visita a Jopie Slim e Dikkie Bigmans, le cui avventure venivano pubblicate, nel 1920, sulle pagine del quotidiano olandese *De Telegraaf*. Nel 1924 venne pubblicato *De wereldreis van Bulletje en Bonestaak* (Il giro intorno al mondo del ciccione e del magrolino) la prima di una lunga serie di libri dedicati a questa striscia, una serie che continuò anche dopo il 1934, anno in cui cessò le sue apparizioni su *Het Volk* In queste ristampe vennero eliminate tutte quelle scene in cui apparivano gli invalidi della prima guerra mondiale, ma nel 1968 apparve una edizione completa che comprendeva quindi anche tutte queste scene cadute sotto la mannaia di uno spirito forse troppo pietoso. Bulletje en Bonestaak, come molti dei primi fumetti prodotti in Europa, aveva il testo scisso dal disegno e non presentava quindi ancora le caratteristiche essenziali della

striscia, sia per il formato che per la mancanza della pipa. Nella storia del fumetto olandese esiste però un protofumetto di questo tipo, una serie di storie incentrate su due personaggi, *Flip en Flop*, realizzate da W. Heskes, per i disegni e da C.J Kievit, per i testi in rima, una serie che aveva la caratteristica di essere stampata su strisce di carta lunghe due metri e che veniva posta in vendita in formato forzatamente arrotolato.

W.F.

BULLETMAN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Jon Small, sia per i testi che per i disegni, ed apparso per la prima volta il 17 Maggio dello stesso anno nel primo numero di *Nickle Comics*, un albo edito dalla Fawcett che, nel corso dei primi anni della sua esistenza editoriale, sperimentò vari formati di albi. Uno di questi, *Nickle Comics* per l'appunto, era un quattordicinale venduto al prezzo di cinque cent, che si differenziava dagli altri albi a colori, per il suo formato che era circa la metà di quelli esistenti sul mercato.

Bulletman (L'uomo proiettile) nella realtà è il poliziotto Jim Barr e sin da giovane, rimasto orfano dei suoi genitori morti in circostanze cruente, si dedica ad una strenua lotta contro il crimine studiando nel contempo chimica ed apprendendo i segreti della balistica. Nel corso dei suoi studi, Barr crea una pozione segreta che gli conferisce degli incredibili super-poteri, sia mentali che fisici ed in seguito progetta e perfeziona un elmetto che regola la gravità, a forma di proiettile, che gli conferisce la facoltà di volare Nell'Agosto del 1940 *Nickle Comics*, chiude i battenti dopo una presenza di otto numeri e Bulletman comincia ad apparire con regolarità a partire dall'Ottobre del 1940 e dal numero sette di *Master*. Nel trentesimo numero, Susan Kent diviene la sua partner fissa col nome di Bulletgirl. Insieme combattono contro ogni genere di crimine, sia esso perpetrato da banditi, spie, pazzi, assassini, esaltati di ogni tipo ed origine. Sebbene nessuno dei personaggi presenti nell'albo potesse competere, in quanto a qualità, con quelli della *Marvel Family*, sempre della Fawcett, Bulletman presentò parecchi personaggi negativi degni di nota, quali The Black Rodent, Dr. Mood, the Black Spider ed il Dr Riddle, tutti costanti nemici dei due che ben presto vennero soprannominati "I detective volanti". La maggior parte delle storie era scritta da Otto Binder, uno dei maggiori autori-soggettisti della Fawcett, che dava vita ad avventure molto stringate e dense di colpi di scena che non lasciavano alcuno spazio all'umorismo.

« *Bulletman* », *Ken Battefield © Fawcett Publications*

Per quanto riguarda l'esecuzione grafica di Bulletman, molti furono i disegnatori che si avvicendarono ad essa, a partire da Jon Small, il suo creatore, che si distinse per un segno molto crudo, realistico e per molti versi quasi primitivo, per arrivare a Jack Binder, che se ne occupò in maniera non certo costante nel periodo compreso tra il 1941 ed il 1946, arco di tempo durante il quale altri disegnatori si dedicarono al personaggio con notevoli risultati, quali Jack Kirby e Joe Simon (1941), C.C. Beck (1940), Winsor McCay Jr., figlio del Winsor McCay che creò *Little Nemo*; Mac Raboy, che più tardi disegnò sempre per la Fawcett le avventure di *Captain Marvel Jr.*, realizzò nel 1941 e nel 1942 alcune delle avventure più belle di Bulletman.

Nel corso degli anni, il personaggio è apparso su *Master*, *Whiz*, *America's Best* ed in altri albi dal formato normale. *Bulletman* venne anche pubblicato su alcuni numeri sperimentali della Fawcett, persino nel piccolissimo formato di *Bulletman Dime Action*, in un mini-pocket, *Bulletman Miniature* ed apparve anche sulle pagine di *Gift*, *Xmas* e *Holiday*, albi "special" che la casa editrice lanciava sul mercato in occasione delle feste natalizie. Nel 1941 iniziò anche una serie intitolata *Bulletman Comics*, che durò 16 numeri e terminò nell'autunno del 1946. Bulletman venne definitivamente chiuso nel Settembre del 1949, facendo la sua ultima apparizione nel n. 106 di *Master*.

J.B.

BÜLOW, BERNHARD-VIKTOR VON (1923-) Disegnatore e soggettista tedesco nato il 12 Novembre 1923 a Brandenburg, città a 60 chilometri ad est di Berlino Figlio di un ufficiale dell'esercito, che in seguito divenne ufficiale del corpo di polizia, ed erede genetico di una predisposizione per la recitazione e le arti in genere, Bülow coltivò sin dall'infanzia questi interessi e dopo aver frequentato le scuole sino al liceo, prima nella sua città natale e poi a Berlino, abbandonò gli studi per arruolarsi nell'esercito combattendo con il grado di ufficiale durante la seconda guerra mondiale.

Alla fine della guerra, Bülow lavorò per due anni, adattandosi a fare i lavori più strani, tra i quali anche il taglialegna. Ritornò quindi a scuola per conseguire un regolare diploma per poi iscriversi all'Accademia di Belle Arti di Amburgo. Dopo aver terminato gli studi, cominciò a lavorare come grafico ed il suo primo fumetto venne pubblicato nel 1950 sulle pagine di una rivista, *Die Strasse* (La strada), che restò sul mercato per brevissimo tempo. Passò quindi alla redazione del settimanale *Stern*, dove rimase nel corso dei primi anni del cinquanta, e su tale periodico debuttò con *Auf den Hund gekommen* (Largo ai cani!), una serie di fumetti in cui l'autore, che si firmava

« *The Bungle Family* », *Harry Tuthill* © *McNaught Syndicate*

Loriot, faceva della intelligente parodia sul rapporto esistente tra i cani ed i loro padroni. Questa serie venne in seguito ristampata in una versione a libro dalla casa editrice svizzera Diogenes. Con *Auf den Hund gekommen*, Bülow si fece conoscere molto bene nel campo del fumetto e fu così che adottò per tutti i lavori successivi lo pseudonimo di Loriot.
Una delle sue caratteristiche era quella di non usare mai le pipe e l'autore entrò definitivamente nel mondo della carta parlante con l'esilarante *Wahre Geschichten erlogen von Loriot* (Le vere storie create da Loriot) e con *Reinhold das Nashorn* (Reinhold, il rinoceronte), una striscia che venne inizialmente programmata per una apparizione di sei settimane consecutive, e si era allora nella metà degli anni cinquanta, e che invece continua a venir regolarmente pubblicata, da 15 anni a questa parte, sulle pagine di *Stern*. Per ragioni di tipo legale, la striscia venne e viene tuttora firmata Pirol, che in tedesco ha comunque lo stesso significato di Loriot, il nome di una razza di uccelli. Reinhold das Nashorn e suo figlio Paul sono gradevolissimi, sia per il disegno che per il tessuto narrativo, come del resto avviene per tutti i lavori di Bülow. Ogni episodio, che si sviluppa in quattro quadri, viene sempre completato con dei versi che si trovano all'interno dei quadri stessi. Nel 1966 Loriot diede vita al suo primo spettacolo televisivo, *Cartoon*, che venne programmato sino al 1972, ed in cui Loriot diede prova anche delle sue eccellenti doti recitative. Nel campo del cartone animato un suo cane, usato nel 1971 in una vignetta per *Stern*, divenne uno dei personaggi più conosciuti ed amati. Si chiama *Wum* e la sua prima apparizione nei filmati risale al 1972.

W.F.

BUNGLE FAMILY, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1918 da Harry Tuthill ed apparsa per la prima volta, con il nome di "*Home, Sweet Home*", (Casa, dolce casa) in una miscellanea di strisce quotidiane sulle pagine del *New Evening Mail*. Prima della fine del 1919, *Home, Sweet Home*, tra tutte le varie strisce di questa miscellanea, fu l'unica a restare quale striscia a diffusione nazionale. Tale striscia, aneddotica per i suoi contenuti, presentava una coppia di marito e moglie in lite perenne che inizialmente si chiamavano George e Mabel mentre alla fine del 1919 vennero ribattezzati George e Jo, quest'ultimo un diminutivo di Josephine. I due, nel corso delle loro vicende quotidiane, pativano terribili tribolazioni con il loro padrone di casa e con i vicini. In questo contesto, la striscia può considerarsi senza alcun dubbio tra le più belle, immaginifiche, dense di inventiva e di critica sociale che siano mai apparse nella storia del fumetto.

Quando lo *Evening Mail* venne ceduto nel 1924, Tuthill portò la sua simpatica coppia al McNaught Syndicate, diede un nuovo nome alla striscia ed arricchì il menage a due aggiungendo una figlia già cresciuta, Peggy, il cui avvento servì a solidificare la continuità della struttura narrativa di questa nuova *Bungle Family*. In questo nuovo contesto di situazioni, George Bungle veniva di tanto in tanto coinvolto insieme all'amico Hartford Oakdale in una serie di avventure che li conducevano nei posti più disparati, in Africa e persino nello spazio. La striscia, grazie soprattutto ad uno stile narrativo molto serrato, spesso ilare e denso di una comicità sottile, si guadagnò in breve tempo l'applauso indiscriminato del pubblico. George, Jo, Peggy e Oakdale erano i personaggi di punta intorno ai quali se ne muovevano altri, alquanto originali e spesso inverosimili, che davano vita ad una girandola gradevolissima di gags: gnomi, animali invisibili, super-forzuti, maghi, ipnotizzatori, nonchè una interminabile serie di vicini di casa, orrendi, aggressivi, brutali, padroni di casa terrificanti dal cuore di pietra, poliziotti odiosi e cattivi, tutti insieme recitavano una pièce sempre diversa e per molti versi addirittura thrilling. Tuthill stesso decise di porre fine alla produzione della striscia per delle ragioni che non vennero mai completamente chiarite e fu così che Bungle Family chiuse i battenti con l'episodio del 1° Agosto 1942, dopo che Peggy aveva sposato Oakdale e dopo che la storia in corso era giunta ad una conclusione. Tuthill fece poi improvvisamente rivivere i Bungle il 17 Maggio 1943 e questo perché anch'essi potessero offrire il loro contributo al dramma della guerra. Alla fine del conflitto mondiale, Tuthill interruppe nuovamente la striscia realizzando l'ultimo e definitivo episodio il 2 Giugno 1945.
Di questa fortunata serie è nota solo una edizione in volume, una raccolta cioè degli episodi aneddotici che erano apparsi ancora sotto il titolo di *Home, Sweet Home* e che venne curata ed edita nel 1925 dalla M.S.Co. La striscia venne anche ristampata in maniera discontinua e senza alcun effettivo impegno nei primi albi di *Famous Funnies*.

B.B.

BUNKER, MAX (1939-) Pseudonimo di Luciano Secchi, soggettista e sceneggiatore italiano di fumetti, ma anche giornalista, scrittore e drammaturgo. Nato a Milano il 24 Agosto 1939, vi compie gli studi regolari e si trasferisce poi a Parigi, per iscriversi alla Sorbona e approfondire quegli interessi che fin dall'adolescenza avevano solleticato la sua curiosità intellettuale. Può così soddisfare la sua passione per le lettere e la storia, in particolare l'amato periodo della Rivoluzione Francese. Tornato in Italia, inizia l'attività pubblicistica come autore di « gialli » e fumetti. Però alla creazione di questi ultimi, ineluttabilmente « scritti » nel suo destino, arriva curiosamente per caso, portando a termine una sceneggiatura per aiutare un amico, impeditone da una malattia. Nel 1960, curando l'edizione di *Gordon*, inizia la sua collaborazione con l'Editoriale Corno. Nel 1962 vi debutta come autore, scrivendo per la realizzazione di Paolo Piffarerio *Maschera Nera* e *Atomik*, affidato prima a Piffarerio e poi a Raffaele Cormio. Ad Agosto dell'anno successivo è la volta di *Capitan Audax*, disegnato da Montipò e poi da Balzano Birago. Il 1964 è un anno significativo per Max Bunker: vedono la

luce *Primula Verde* (dis. di Saverio Micheloni), oltre a *Kin della Jungla* e *Rio Danger*; ma soprattutto compaiono, ad Agosto il suo primo grande personaggio *Kriminal* e a Dicembre il rimarchevole *Satanik*, realizzati ambedue da Magnus, pseudonimo di Roberto Raviola. Anche il 1965 è denso di personaggi: *Agente SS 018 Dennis Cobb*, disegnato da Magnus ma ripreso poi da E. Car.; *El Gringo* (solo soggetti) affidato a Piffarerio; e *Zorak*, affidato ad Ardigò. Il 1966 vede nascere *Gesebel*, fumetto di satira spaziale disegnato ancora da Magnus, ma passato poi a Peroni-Corbella. Il 1967 è un altro anno fervido di iniziative: Secchi fonda infatti, assumendone la direzione, la rivista *Eureka*, un comics-magazine che si afferma rapidamente, dimostrandosi non solo mezzo d'evasione ma anche strumento di ricerca e impegno culturale, il che arricchisce il panorama editoriale e creativo del fumetto italiano. Per essa, Max Bunker realizza molti sceneggiati che per contenuti e ritmo narrativo si discostano parecchio dalla produzione italiana corrente; inoltre vi pubblica racconti e novelle insoliti, che s'impongono grazie alla loro forza dissacrante e allo stile decisamente nuovo. Alla rivista egli dedica ormai le sue migliori energie: nel 1968 pubblica bensì *Milord* (dis. Piffarerio) e scrive i soggetti di *Rio River*, tuttavia è appunto per *Eureka* che crea un personaggio rilevante, degno della miglior tradizione della satira sociale, quella argutamente camuffata da fiaba: è *Maxmagnus*, realizzato da Magnus e apparso con regolarità fino al 1970, con eccellente accoglimento da parte del pubblico. E' ancora per *Eureka* che Max Bunker sceneggia eccellenti racconti di contenuto parapsicologico, realizzati da disegnatori quali Giampaolo Chies, Francesco Verola, Piffarerio, Magnus. Sulla stessa linea crea anche *Virus Psik*, destinata alla rivista sperimentale *Tommy* (egualmente da lui diretta), ma accolta così favorevolmente da sopravvivere alla testata stessa, rifluendo su *Eureka*. Pur preso da un'attività creativa così frenetica, Max Bunker si occupa con eguale fervore anche di questioni organizzative, assumendo la Direzione Editoriale della Corno e realizzando tutti i testi delle collane italiane. Avviato ormai verso il periodo della sua piena maturità di autore, Max Bunker lascia venire alla luce il suo capolavoro, *Alan Ford*. Annunciato già per il 1968, Secchi ha tuttavia il fiuto editoriale di sentirlo non ancora maturo per i tempi. Per non correre il rischio di bruciarlo, lo tiene « a maturare » nel cassetto ancora un anno, continuando a limarlo e perfezionarlo. Quando esce, a Maggio del 1969, il personaggio si profila presto come il grande successo degli anni settanta, sostenuto anche dall'inconfondibile disegno di Magnus (sostituito da Piffarerio col n. 76). I motivi del successo di *Alan Ford* risalgono alla sua originalità d'impostazione: se il suo tessuto fondamentale è quello della satira dell'eroe superuomo, d'altra parte però, le avventure del protagonista — confluite a un certo momento in quelle dello sgangherato gruppo di agenti segreti denominato TNT — sfruttano moduli narrativi del tutto inediti nella loro grottesca demolizione sistematica dei luoghi comuni legati al racconto avventuroso tradizionale. Nel 1973 Max Bunker dà inizio a quella che, sotto il profilo strettamente culturale potrà essere considerata la maggior opera della sua vita, *Fouché, un uomo nella rivoluzione*. Se da una parte essa trova i suoi presupposti nella passione storiografica, nella viva curiosità e nella natura profondamente analitica di Max Bunker, tuttavia la sua rielaborazione è conseguenza di una preparazione culturale che nulla concede all'improvvisazione né alla disinformazione. Con un lavoro metodico e titanico egli consulta archivi e documenti, sfoglia migliaia di pagine e di testi e ricostruisce infine una verità storica senza una grinza, corredata da una profonda analisi di personaggi e situazioni: un risultato senza precedenti. Interprete grafico sensibilissimo di testi e

Max Bunker (Luciano Secchi)

atmosfere è ancora una volta Piffarerio, che trova così modo di estrinsecare la sua passione per la scenografia in costume, della quale è un autentico maestro. L'opera appare in *Eureka*, sul cui n. 115 si completa la prima parte, essendo la seconda tuttora in via di elaborazione. Nel 1974 nasce *Daniel*, affidandone il disegno a Verola: esso rappresenta un'ulteriore tappa del fumetto italiano, un'ardita modifica degli schemi narrativi e contenutistici, nella sua confluenza tra realtà, avventura e tessuto poliziesco, su uno sfondo di forte impegno sociale. Sempre attivo anche sul piano organizzativo, dal 1976 Secchi assume la Direzione Generale dell'Editoriale Corno.

Pur coinvolto in quest'assillante attività in campo fumettistico, egli non ha però affatto trascurato quella di scrittore e giornalista. Numerosi i suoi libri: *Il Virus*, del 1970, raccoglie una serie di racconti fantascientifici; del 1975 è *Nove battute per una pièce*, pubblicato dalla Milano Libri; nel 1977 è uscito *Ritratto di Buona Famiglia*, un lucido spaccato sul vuoto spirituale di certa gioventù d'oggi, violenta e cinica; del 1978 è *Agenzia Investigativa Riccardo Finzi*, come pure il dramma storico *10 Termidoro: morte di Robespierre*. Come giornalista, ha scritto articoli di costume sul fumetto per diversi quotidiani italiani, mentre la sua passione di storico trova sfogo in dotti articoli divulgativi pubblicati sulla mondadoriana *Storia Illustrata*.

La produzione di Max Bunker merita particolare attenzione critica, ché egli è stato il primo autore capace di uscire dalla palude della banalità che caratterizzava la

produzione fumettistica italiana degli anni sessanta, introducendo nei suoi personaggi — a partire da *Kriminal* e *Satanik* — un nuovo elemento realistico, codificando in nuovi canoni lo stile della sceneggiatura fumettistica, e rendendo tale forma espressiva più adulta nei contenuti e nelle possibilità analitiche. Tacciati all'inizio come « neri » dalla critica benpensante, questi fumetti costituirono in realtà i primi gradini di una scala elevantesi verso l'approfondimento contenutistico del fumetto, la satira sociale, la denuncia di realtà negative divenute ben presto il cardine delle storie: nelle quali i personaggi « negativi » si rivelarono il pretesto per una denuncia di storture della realtà italiana, fino ad allora volutamente ignorate. Con *Alan Ford* tale rivoluzione assume consistenza ancora maggiore: molti critici riconoscono a Max Bunker di aver guidato, con questo suo personaggio, la riscossa del fumetto autoctono. Nei comprimari che popolano le sue storie si coagula una piccola parte di ciascuno di noi, il che catalizza il non facile processo di identificazione del lettore: non però quella globale in un singolo personaggio, ma quella di un frammento di sè in ciascuno dei membri del gruppo TNT.
Parte della produzione di Max Bunker è stata raccolta in volume: nel 1970 *Maxmagnus* è apparso in un bel volume-strenna cartonato; nel 1975 il titolo *La storia rivisitata dal Numero Uno* ha raccolto nei *Comics Cartoons* una serie dei « ricordi » del bizzarro personaggio alanfordiano. La prima parte di *Fouché, un uomo nella rivoluzione*, ha trovato nel 1976 degna sede in un volume della serie *Cartoons in Grande*. Gli *Eureka Pocket* hanno ospitato *Maxmagnus* (1974), *Parapsicosi* (1975, raccolta dei racconti parapsicologici di *Eureka*), *Maschera Nera* (1976).
A questa produzione, quantitativamente notevole e qualitativamente tanto articolata, non è stata sorda la critica, che ha sottolineato il ruolo di Secchi quale eminente artefice del fumetto degli anni settanta, conferendogli adeguati riconoscimenti: Miglior Autore dell'Anno è il premio conferitogli nel 1971 alla « Tre giornate del Fumetto » di Genova; Dattero d'Oro a Bordighera nel 1971 e nel 1973 per la creazione del miglior personaggio a fumetti dell'anno; Premio Nettuno conferitogli dall'A.N.A.F. quale miglior autore dell'anno nel 1975; lo stesso anno vince pure il Premio Porcospino, assegnatogli dal quotidiano genovese *Il Lavoro* quale Direttore Più Nevrotico d'Italia, e l'Oscar dei Fumetti a Torino per il complesso della sua attività d'autore; motivazione identica a quella di un ulteriore Dattero d'Oro a Bordighera, nel 1976; dilatata al compendio della sua attività nel settore, con la quale gli viene infine conferito l'Oscar del Successo 1977 a Monticelli Terme, e nel 1978 il Leone d'Argento di Dertona, per la trasposizione televisiva di Alan Ford.

G. Br.

BUNKY (Stati Uniti) Personaggio apparso per la prima volta il 16 Maggio 1926 nella striscia *Parlor, Bedroom and Sink*, (Due stanze più servizi) di Billy De Beck. La striscia in questione occupava un terzo di una pagina domenicale dedicata a *Barney Google*, ed andò a sostituire una striscia di complemento, *Bughouse Fables*. Nella prima epparizione di *Parlor, Bedroom and Sink*, si vedeva il matrimonio tra Bunker e Bibsy Hill e, negli episodi successivi, si assisteva alla sistematica delusione della sposina che vedeva man mano, crollare tutte le sue illusioni, Bunker soprannominato Bunky, aveva un lavoro di terza categoria e riusciva difficilmente a far pareggiare i conti: i suoi problemi finanziari erano quindi lo spunto principale per le gags della striscia. Col passare del tempo, De Beck conferì ai personaggi una dimensione differente, incentrata sul melodramma comico e fu così che Bunker Hill si ritrovò in arresto per aver rapinato la moglie che, nel frattempo, era diventata una stella del cinema. Bunky si ritrovò quindi in miseria, costretto a vivere ai margini della società, immerso in un clima ed in una atmosfera satirica che era molto popolare nelle storie di quell'epoca.
Nel Maggio del 1927 Bunker e Bibsy si riconciliarono ritornando al punto di partenza, ovvero mancanza di soldi, eccedenza di guai a cui si aggiunse la nascita di un bambino, Bunker Hill Jr. che apparve per la prima volta nella striscia datata 13 Novembre 1927. Bunky jr. crebbe rapidamente e si distinse da tutti gli altri suoi coetanei per la particolarità di parlare in modo ricercato e filosoficheggiante quando era ancora in fasce. De Beck gli conferì inoltre un'altra caratteristica del tutto originale facendolo precipitare nel mondo dei banditi, delle prostitute, degli spacciatori di droga, mondo al quale il piccolo Bunky reagì con una sorta di pungente moralità divenendo in questo senso una satira della *Little Orphan Annie*, di Harold Gray. Verso la fine del 1928, il giovane Bunky divenne il titolare della striscia ed il titolo della stessa venne modificato in *P.B. & S presentano Bunky*. Il 5 Febbraio 1928 entrò in scena il terribile Fagin, la Vipera che cercava in tutti i modi di attirare Bunky nel mondo del crimine ed il grido che il giovane lanciava nel corso delle sue avventure, "Fagin, youse is a viper!" (Fagin, sei una vipera!), divenne tra il pubblico una espressione corrente per indicare il pericolo. Negli anni successivi, Bunky e Fagin si ritrovarono coinvolti in una serie sempre più serrata di affari sordidi, inganni, tradimenti, dove l'uno combatteva contro l'altro e tale trama venne seguita anche da Fred Lasswell, il successore di De Beck, che purtroppo non riuscì a mantenere il livello qualitativo del creatore della striscia. La serie venne chiusa nei primi anni cinquanta dal King Features.

B.B.

BUNNY
vedi Schultze, Charles

BURGOS, CARL (1920?-) Disegnatore e soggettista americano nato a New York City. Per quanto riguarda la data esatta di nascita, ci sono delle contestazioni da parte dell'autore stesso che afferma di essere nato il 18 Aprile 1920 mentre nella *History of Comics* Jim Steranko lo fa nascere nel 1917. Burgos, dopo aver frequentato per un anno la National Academy of Design, entrò a far parte nel 1938 dello Harry "A" Chesler Shop dove rimase per breve tempo per poi entrare nello staff della Lloyd Jacquet's Funnies, dove rimase sino al 1942, anno in cui venne richiamato alle armi. Alla fine del conflitto mondiale, Burgos passò al City College e la maggior parte della sua attività si svolse nel campo pubblicitario anche se tra il 1938 ed il 1939 aveva lavorato per il Centaur Group creando, sia per i testi che per i disegni, personaggi quali *Iron Skull* (Teschio di ferro) e *Stoney Dawson*. Sempre in quello stesso periodo, Burgos iniziò a lavorare insieme a Bill Everett per la Timely e quando Everett diede vita al personaggio di *Sub-Mariner*, Burgos, da parte sua, creò l'androide fiammeggiante conosciuto come *Human Torch* (La Torcia Umana); entrambi i personaggi vennero pubblicati su *Marvel Comics*. Il suo personaggio, benché molto carente sia nei testi che nei disegni, riscosse un grande successo tanto da uscire, nel 1940, in una sua propria testata. Nel 1950 Burgos è tornato per breve tempo nel mondo del fumetto realizzando delle storie dell'orrore per la Atlas ed abbandonò ancora una volta il mondo della carta parlante per ritornarvi nel 1964 e nel 1965, realizzando per la Marvel alcune storie di *Giant-Man* e di *Human Torch;* nel 1966 crea invece per la Country Wide una nuova versione di *Captain Marvel*. Qualche anno dopo, Burgos ha assunto la direzione di questa casa editrice che produce titoli di carattere dell'orrore di qualità meno che mediocre.

J.B.

BUSCEMA, JOHN (1927-) Disegnatore americano nato l'11 Dicembre 1927 a New York City. Dopo aver frequentato l'Accademia di Musica e di Disegno ed il Pratt Institute, Buscema entrò nel mondo del fumetto nel 1948 collaborando con il gruppo Marvel/Timely/Atlas. Da quel momento e sino al 1950, lavorò dedicandosi alla realizzazione di diversi personaggi, la maggior parte dei quali di tessuto rosa, western, giallo-poliziesco. Nel 1950 Buscema passò nel gruppo Orbit per il quale continuò a realizzare storie e personaggi similari a quanto aveva prodotto sino a quel momento per la Marvel. Nel 1955 abbandonò la Orbit e, dopo un breve periodo alla Charlton, si dedicò con maggiore attenzione alla Western (Gold Key) per la quale aveva realizzato dei lavori sino dal 1953, Buscema, oltre al suo lavoro di stretta routine, cominciò a concentrarsi sulla esecuzione grafica dell'albo *Roy Rogers* e, distintosi per il suo stile pulito e realistico, si occupò anche dell'adattamento a fumetti di vari soggetti cinematografici che richiedevano appunto una stretta aderenza con la versione in celluloide. Tra il 1958 ed il 1966 Buscema lavorò in prevalenza per il gruppo ACG realizzando dei personaggi che è bene dimenticare per il loro costrutto dichiaratamente propagandistico-pubblicitario. Nel 1966 Buscema tornò alla Marvel nel momento in cui il direttore Stan Lee stava pianificando una forte espansione del gruppo editoriale e da quel momento il disegnatore è rimasto in questa casa editrice ed il suo stile è diventato una sorta di marchio di fabbrica della stessa. Insieme a John Romita e a Jack Kirby, Buscema ha infatti dettato lo stile che sarebbe diventato tradizionale per la Marvel, ovvero storie grandiose, dense di enfasi scenica, eroi superbi con sfondi e personaggi di contorno di tutto rilievo. Nel corso degli anni, Buscema ha disegnato quasi tutti i personaggi editi dalla Marvel compresi *Hulk* (1966-1967), *Sub-Mariner* (1968-1970), *Captain Marvel* (1969), *Thor* (1970); *Warlock* (1972), *Ka-Zar* (1971-1972), *Fantastic Four* (1971-1973), *Black Widow* (1970) e molti altri, non ultimi gli *Avengers* che ha realizzato con regolarità dal 1967 al 1973, *Silver Surfer*, iniziato da Jack Kirby e passato nelle sue mani nel 1968 e da lui portato avanti sino al 1970 e *Conan* (1973).

J.B.

John Buscema

Wilhelm Busch

BUSCH, WILHELM (1832-1908) Poeta, letterato e disegnatore tedesco nato il 15 Aprile 1832 a Wiedensahl, vicino ad Hannover, Germania, primo di sette figli di una famiglia di mercanti. All'età di nove anni, Wilhelm venne mandato ad abitare presso uno zio, il pastore di Ebergötzen, che si prese cura della sua istruzione facendogli frequentare gli studi regolari sino alle scuole superiori. A 16 anni Busch entrò al Politecnico di Hannover, città nella quale rimase per quattro anni facendo la conoscenza di un pittore che lo consigliò di frequentare l'Accademia di belle arti di Düsseldorf. Busch seguì tale suggerimento ed in seguito andò ad Anversa dove approfondì la conoscenza dei quadri di Rubens, Brouwer, Teniers e Frans Hals, artisti che influenzarono molto la sua pittura. La maggior parte della sua produzione artistica in questo senso è stata scoperta dopo la sua morte ed i suoi quadri sono attualmente valutati intorno ai diecimila dollari.
Dopo il soggiorno ad Anversa, Busch ritornò alla nativa Wiedensahl che abbandonò in seguito per trasferirsi a Lüthorst e quindi a Monaco per frequentare l'Accademia. A Monaco divenne membro del "Künstlerverein" (Circolo artistico) e fu in questo periodo, nel 1859, che pubblicò il suo primo lavoro, una caricatura sulle pagine del settimanale *Fliegenden Blätter* (Fogli volanti). Con tale rivista continuò a collaborare sino al 1871 realizzando nel contempo dei lavori per il *Münchener Bilderbogen*. La sua prima storia a protofumetti, che non si discostava molto dagli attuali fumetti, venne pubblicata nel 1860 su *Fliegenden Blätter*, ed era intitolata *Die Maus oder die gestorte Nachtruhe. Eine europäische Zeitgeschichte* (Il topo, ovvero un sonno inquieto. Una storia contemporanea europea). Le storie figurate di Busch, il precursore del fumetto moderno, vennero raccolte in due volumi *Schnaken und Schnurren* e *Kunterbunt*. Nel 1859 Busch diede vita ad una delle sue storie più famose *Diogenes und die bösen Buben von Ko-*

rint (Diogene ed i cattivi ragazzi di Corinto) in cui si narrava la vicenda di due piccoli teppisti che continuavano a disturbare Diogene, che viveva nella sua famosa botte, e che finivano schiacciati dalla botte stessa. I suoi più famosi personaggi furono comunque *Max und Moritz*, ai quali Dirks si ispirò decisamente per la realizzazione dei suoi *Katzenjammer Kids*. L'editore che aveva già pubblicato parecchi libri di Busch, tra i quali *Bilderpossen* (Farse in immagini), *Der Eispeter* (Il gelido Peter), *Katze und Maus* (Gatto e Topo), rifiutò di pubblicare *Max und Moritz*, ma il libro venne ugualmente pubblicato dando origine ad un'aspra critica da parte dei pedagoghi di allora che non condividevano certo il fine educativo della storia. La vicenda narrava di due monelli che, a causa dei loro reiterati scherzi e burle, finivano tragicamente ridotti in becchime per polli. Oggi come oggi, *Max und Moritz*, è considerati un prodotto classico per l'infanzia.
Busch realizzò, nel corso della sua attività, anche parecchie novelle illustrandole e corredandole con delle scritte filatteriche che si avvicinavano già allora al canone del fumetto e, tra questa produzione, si ricordano *Der Heilige Antonius von Padua* (Sant'Antonio da Padova - 1871), *Die fromme Helene* (Sant'Elena - 1872), *Pater Filuzius* (Padre Filuzius 1872), *Die Knopp Trilogie* (La trilogia dei Knopp - 1875) e *Flipps der Affe* (Flipps la scimmia 1879).
Verso il 1870, Busch, stanco di disegnare storie una settimana dopo l'altra, decise di ritirarsi in una specie di eremitaggio a Wiedensahl dove passò parecchi anni a scrivere poesie e ad illustrare romanzi e racconti. Nel 1898 Busch si trasferì a Mechtshausen continuando a scrivere poesie, novelle, ad illustrare ed a dipingere sino alla sua morte avvenuta il 9 Gennaio 1908.
Il suo stile era robusto, corposo, un disegno che esprimeva efficacemente la matrice dell'espressionismo tedesco, un disegno dal quale erompeva il gusto per il grottesco e per l'iperbole, un disegno che ha influenzato in maniera determinante la fase evolutiva che più tardi sarebbe sortita nella creazione del fumetto quale modo di espressione grafica.
Il critico Arsène Alexandre nel suo necrologio a Busch apparso sul *Figaro* di Parigi ebbe modo di sintetizzarne l'incredibile valore contenutistico e grafico in queste poche parole: « Wilhelm Busch è stato uno dei più sorprendenti inventori della sintesi dell'immagine. Molti si sono ispirati a lui senza però riuscire a captare il suo acuto senso di osservazione ».

W.F.

BUSHMILLER, ERNEST (1905-) Disegnatore e soggettista americano nato nel 1905 nel Bronx, New York. A quattordici anni, appena terminati gli studi inferiori, entrò come fattorino nel *New York World*, ed ebbe così modo di avvicinare i grandi autori e disegnatori che lavoravano alla sede del giornale e di intrattenersi con molti dei suoi idoli quali Rudolph Dirks, H.T. Webster, Milt Gross ed altri. Di sera Bushmiller frequentava l'Accademia Nazionale di disegno e, dopo qualche tempo, il giovane ebbe l'opportunità di entrare come apprendista-disegnatore nella "stanza dei suoi idoli!" Pochi anni dopo, riuscì a vendere alla United Features la sua prima striscia *Fritzi Ritz*, la storia di una ragazza tutto-pepe che più tardi, nella versione domenicale, venne raggiunta da *Phil Fumble* che continuò ad apparire sino al 1940, anno in cui venne rimpiazzata da *Nancy*, una striscia autoconclusiva in cui si narravano le vicende di una ragazzina, nipote di Fritzi. Più tardi, il successo immediato ottenuto da *Nancy* spinse Bushmiller a dedicare ad essa tutto lo spazio, sia nella versione quotidiana che in quella domenicale, e a tutt'oggi Bushmiller ha acquisito fama proprio per aver creato *Nancy* (Arturo e Zoe), mentre *Fritzi* e *Phil Fumble*, sono state completamente dimenticate dal pubblico benché entrambe fossero meglio disegnate e più divertenti di Nancy.
La brillante commedia umana che si poteva desumere dalla striscia di *Fritzi Ritz* spinse Harold Lloyd ad invitare Bushmiller ad Hollywood (questo successe negli anni venti) ed il giovane disegnatore passò quasi un anno a creare scenette e storie per i film di Lloyd mentre, nel frattempo, continuava a disegnare la sua *Fritzi*. Più tardi si trasferì a Stanford, nel Connecticut, dove risiede con sua moglie Abby e dove passa le notti a disegnare *Nancy*, per dedicarsi di giorno ai suoi hobby.

B.B.

Ernie Bushmiller

BUSTER BROWN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1902 da R.F. Outcault ed apparso per la prima volta il 4 Maggio dello stesso anno sul supplemento domenicale a colori del *New York Herald* prendendo il posto di *L' il Mose*, personaggio firmato sempre da Outcault. In netto contrasto con *Yellow Kid*, la prima grande creazione di Outcault, *Buster Brown* era un ragazzino di dieci anni, ben vestito, pulito, figlio di una famiglia per bene, abbastanza colto da scrivere, ogni settimana, dei "motti" che riflettevano la sua temporanea contrarietà per le punizioni che gli derivavano da quanto ingenuamente commetteva contro i genitori o contro gli amici. Buster, accompagnato sempre dall'inseparabile cane bull-dog di nome Tige, apparve inizialmente solo nella versione domenicale se non si tengono in conto brevi apparizioni in strisce quotidiane nei primi anni del 1910, ed il ragazzino aveva il suo da fare per importunare le cameriere di casa, i poliziotti, i postini, i gatti del vicinato etc. utilizzando sempre strani stratagemmi di cui Outcault, a quanto pare, possedeva un'idea alquanto immaginifica. Buster Brown riscosse subito un clamoroso successo tanto che Hearst si vide costretto ad assumere Outcault una seconda volta — la prima fu quando l'autore realizzava *Yellow Kid* per il *New York World* — e ad inserire il personaggio nella pagina domenicale del suo *New*

York American, dove Buster apparì per la prima volta il 14 Gennaio 1906 dopo aver fatto la sua ultima comparsa sullo *Herald* il 31 Dicembre 1905. Dopo una breve schermaglia quasi legale, fu deciso che Outcault poteva vantare la proprietà del personaggio ma non il nome dello stesso mentre l'*Herald* poteva usare sia il nome che il personaggio e così poté continuare a pubblicare le storie di Buster sino ai primi mesi del 1910. Buster Brown continuò ad apparire ogni settimana, sia pure sotto un titolo di volta in volta diverso, sui giornali di Hearst e ciò sin oltre la prima guerra mondiale, alla quale Buster diede il suo contributo fino a quando Outcault a corto di idee e costretto per questo a ripetere scene già fatte, passò il personaggio in altre mani decretando così la fine di Buster, che avvenne con l'episodio datato 15 Agosto 1920. La fama e la notorietà raggiunte da Buster Brown, dal suo cane Tige e dal personaggio femminile Mary-Jane non si spensero certo con la fine della versione a fumetti e continuarono infatti ad essere presenti nelle pagine pubblicitarie dei quotidiani e dei periodici e divennero persino i portabandiera di marche di vestiti e di scarpe per bambini. Outcault stesso si occupò all'inizio della realizzazione grafico-pubblicitaria di questi annunci per poi passarla nelle mani di altri disegnatori. Nei primi due decenni del Novecento uscirono parecchi volumi con le ristampe del personaggio: *Buster Brown's Pranks, Buster Brown and Mary-Jane, Buster Brown's Resolutions, Tige-His Story* etc. Molto tempo dopo, negli anni quaranta, l'industria delle calzature che era stata pubblicizzata da Buster Brown, fece omaggio ai clienti del *Buster Brown Comics.* Recentemente la Dover ha ristampato una edizione economica intitolata semplicemente *Buster Brown.*

B.B.

« *Buster Brown* », *Richard Felton Outcault*

BUTZE OLIVER, GERMAN (1912-) Disegnatore ed illustratore messicano nato l'11 Febbraio 1912 a Mexico City. Dopo aver studiato pittura e disegno alla San Carlos Academy ed aver lavorato con il famoso ritrattista Ignacio Rosas, Butze cominciò la sua vera e propria carriera come disegnatore pubblicitario, creando parecchi personaggi che divennero famosi nel settore della propaganda. Verso la metà degli anni trenta, cominciò a lavorare nel campo del fumetto con personaggi quali *Memo Migaja* e *Pinito Pinole*. La sua realizzazione a fumetti più famosa fu *Los Supersabios* (I Supersaccenti) che venne pubblicata per la prima volta nel 1936 sulle pagine del periodico *Novedades* Il successo ottenuto da questo personaggio fu tale che Butze dovette in seguito realizzare il personaggio sia in versione quotidiana che domenicale. Più tardi *Los Supersabios* apparve anche nelle pagine di *Mujeres y Deportes* e dei periodici *Chamaco Grande* e *Chamaco Chico*. L'autore ha successivamente creato il personaggio di *Pepe el Inquieto* (Pepe l'Inquieto) per il periodico *Pepin*.
Attualmente Butze si dedica esclusivamente alla realizzazione di *Los Supersabios*, che è stato pubblicato per molto tempo anche sulle pagine di un albo quindicinale ad esso intitolato edito dalle Publicaciones Herrerias e passato, di recente, alla periodicità settimanale.

M.H.

« *Buz Sawyer* », *Roy Crane.* © *King Features Syndicate.*

BUZ SAWYER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1943 da Roy Crane ed apparso per la prima volta, distribuito dal King Features Syndicate, il 2 Novembre dello stesso anno *Buz Sawyer*, è una delle tante strisce nate durante la Seconda Guerra Mondiale ed il primo episodio mostrava il tenente navale Buz Sawyer ed il suo mitragliere, Roscoe Sweeney, che combattevano contro i giapponesi. Il 23 Novembre 1943 alla striscia quotidiana si aggiunse la versione domenicale, distribuita sempre dal King Features.
Buz Sawyer era il classico prototipo dell'americano medio, che viveva in una piccola cittadina di provincia, entro le mura di una famiglia tradizionalista e con una ragazza linda ed innocente, Christina Jameson, che aspettava trepidante il suo ritorno dalla guerra. La sua spalla, Roscoe Sweeney, era un caratterista con una vena umoristica, più vecchio di Buz e non aveva una fissa dimora. La vera protagonista della striscia era però la guerra, ed una certa

propensione per il dettaglio tecnico nonchè il contesto delle storie stesse potevano far pensare ad una striscia propagandistica della marina militare americana. Le avventure in cui si trovava coinvolto Buz erano da questo condotte e risolte con tutti i crismi dell'onestà e dell'intransigenza morale, e perdevano quindi in realismo. Alla fine del conflitto, Buz si ritrovò coinvolto in una serie di avventure esotiche nel corso delle quali i nemici erano rappresentati dai pirati della Malesia, o dalle Tigri di Hong Kong o, ancora, da personaggi quali il pazzo e fanatico Jerome Pomphrey, una specie di Hitler africano, Don Jaime del Messico ed il terribile duo impersonato da Harry Sparrow e da Gool. Nel corso del suo peregrinare, Buz si fidanza con un'altra ragazza, Tot .Winter, che va però incontro alla morte e così Buz può tornare al paesello per condurre finalmente all'altare la sempre fedele Christy. Colpito da una malattia, Crane dovette cedere il personaggio ad Ed Granberry per i testi e ad Harry Schlensker per i disegni e quando riprese in mano il suo Buz, si trovò costretto a modificare la struttura delle storie per via di una polemica sollevata dai benpensanti censori contro la violenza presente nei fumetti ed il risultato fu quello di rendere Buz l'ombra di se stesso. In Italia il personaggio è apparso nel 1969 su *Eureka Magnum*, della Editoriale Corno.

B.B.

BUZZELLI, GUIDO (1927-) Disegnatore ed illustratore italiano nato il 27 Luglio 1927 a Roma. Figlio di un pittore, Buzzelli cominciò a lavorare nel campo del fumetto a 18 anni realizzando delle storie per il settimanale *Argentovivo*. Nel contempo disegnò *Zorro*, per l'editore Gioggi ed eseguì le copertine per la versione italiana degli albi di *Uomo Mascherato*, *Mandrake* e *Flash Gordon*. Buzzelli si trasferisce quindi per un breve periodo a Londra ed inizia una collaborazione con il Daily Mirror Syndicate realizzando *Angelique*. Ritornato in Italia nel 1965, l'autore attira su di sè l'interesse e l'attenzione della critica per la sua storia surrealista intitolata *La rivolta dei Racchi*. Nel corso della sua attività ha eseguito parecchie storie alquanto significative sia per i disegni che per i contenuti che sono state pubblicate sia in Francia, sulla rivista *Charlie* che in Italia, storie quali *I Labirinti*, *Zilzelub*, *Annalisa e il Diavolo*, *Morgana*. Buzzelli ha realizzato anche parecchi paginoni centrali per il settimanale *Menelik*. Nel 1973 gli è stato assegnato lo Yellow Kid di Lucca quale migliore autore e l'anno successivo ha ricevuto il premio Nettuno dell'A.N.A.F. quale miglior disegnatore dell'anno.

M.G.P.

Guido Buzzelli, « La Rivolta dei Racchi » © Buzzelli

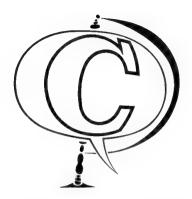
BYRNES, EUGENE (1889-1974) Disegnatore americano nato nel 1889 nel West Side di Manhattan. Dopo aver conseguito la maturità, "Gene" Byrnes era senza dubbio avviato verso una promettente carriera sportiva quando all'età di ventidue anni dovette rinunciarvi in seguito ad una brutta frattura alla gamba. Durante la degenza all'ospedale, Byrnes si esercitò a copiare i disegni di Tad Dorgan e, dopo questa specie di allenamento, cominciò ad eseguire sue proprie creazioni inviandole a diversi quotidiani. Il suo primo lavoro, una serie di vignette intitolata *Things That Never Happen* (Quel che non succede mai), venne pubblicata nel 1915 su un quotidiano californiano.

L'anno successivo Byrnes incontrò Winsor McCay che gli trovò una occupazione come vignettista sportivo presso il *New York Telegram* per il quale realizzò parecchie serie, fra cui la famosa *It's a Great Life if You Don't Weaken* (La vita è bella se non ti infiacchisci!), un titolo che divenne in seguito lo slogan usato dalla spedizione americana in Europa durante la prima guerra mondiale. Nel 1917 creò una nuova serie di vignette intitolata *Reg'lar Fellers*, in cui narrava le storie di una banda di vivaci ragazzini i cui nomi entrarono nella fraseologia comune per indicare qualcosa di terribile e divertente allo stesso tempo. Gli editori di Byrnes, impressionati dal successo che lo stesso andava ottenendo, decisero di trasferire le sue creazioni su una testata più prestigiosa appartenente sempre alla stessa famiglia editoriale, il *New York Herald* per il quale Byrnes realizzò *Reg'lar Fellers* in forma di fumetto, dapprima nella versione in tavola domenicale e successivamente come

Gene Byrnes

striscia quotidiana. Negli anni compresi tra il 1920 ed il 1940 Byrnes influenzò parecchio i disegnatori americani ed il suo stile, minuzioso, preciso, per molti versi sin troppo accademico nonchè il suo sottile umorismo fecero di lui uno dei maestri della sua epoca. Nel corso della sua attività, Byrnes si occupò, anche in qualità di direttore, di una serie di testi professionali quali *How to Draw Comics and Commercial Art* (New York, 1939), *A Complete Guide to Drawing, Illustration, Cartooning and Painting* (New York 1948), *A Complete Guide to Professional Cartooning* (Drexel Hill. Pa. 1950) e *Commercial Art* (New York, 1952).

Gene Byrnes si ritirò a vita privata nel 1960 e morì nel 1974 in seguito ad una grave malattia cardiaca.

M.H.

CAESAR, KURT (1906-1974) Disegnatore ed illustratore italiano di origine tedesca nato nel 1906 a Montigny (Lorena). Dopo aver iniziato in Germania un'attività giornalistica presso la Ulman News Agency, Caesar si trasferì in Italia intorno alla metà degli anni trenta, cominciando a collaborare con il settimanale *La Risata*, in qualità di illustratore usando lo pseudonimo di Caesar Away o Avai. Nel 1936 realizzò per il suddetto settimanale *I Due Tamburini* e *Cristoforo Colombo*, iniziando nel contempo la sua collaborazione con due settimanali di vastissima diffusione, *Topolino* e *L'Intrepido*. Nel 1938 diede alla luce il suo personaggio più famoso, *Romano il Legionario*, in cui narrava le avventure di un pilota italiano impegnato nella guerra di Spagna e che, nel contesto, servì come azione propagandistica del regime fascista. Alla fine del secondo grande conflitto Caesar collaborò col *Vittorioso* ed *Il Giornalino*, realizzando diverse storie senza un personaggio fisso, dedicando però la maggior parte del suo tempo alla realizzazione di molte copertine per il settimanale di fantascienza *Urania*. Sempre nello stesso periodo, Caesar eseguì parecchi racconti di guerra per la Fleetway di Londra. Nel 1960 si occupò della realizzazione del primo episodio di un nuovo personaggio di fantascienza edito in Germania ed intitolato *Perry Rhodan* inoltre collaborò con parecchie storie al *Messaggero dei Ragazzi*.
Caesar nella parte essenzialmente grafica dei suoi lavori risentì chiaramente l'influenza di Alex Raymond, influenza dalla quale, con il passar degli anni, riuscì a distaccarsi acquisendo un suo stile personale, caratteristico per la sua indubbia maestria nel riprodurre armi e mezzi bellici di qualsiasi tipo. Il disegnatore morì a Bracciano il 12 Luglio 1974.

M.G.P.

CALEGARI, RENZO (1933-   ) Disegnatore italiano nato il 5 Settembre 1933 a Bolzaneto in provincia di Genova. Dopo le medie inferiori, Calegari si iscrisse a ragioneria interrompendo però gli studi, trasferendosi a Milano nel 1954, in ciò spinto dal suo desiderio di intraprendere l'attività di disegnatore. I suoi primi passi nel mondo del fumetto li fece collaborando con le Edizioni Araldo per le quali realizzò, spesso su testi di Carlo Porciani, alcune avventure western di personaggi creati da altri autori. Nel 1957, dopo aver allargato la sua esperienza collaborando con case editrici francesi, Calegari realizzò parecchie storie di guerra edite dalla casa editrice inglese Fleetway. Nel 1964 ha iniziato, insieme a Luigi D'Antonio, quella che è la sua opera più meritevole, ovvero la *Storia del West*, cui si dedica ancor oggi con l'atteggiamento che, da sempre, ha caratterizzato i suoi lavori, ovvero con quel suo gusto per il particolare e con quella sua stretta aderenza e fedeltà al periodo storico in cui si svolgono avvenimenti e fatti.

M.G.P.

CALKINS, RICHARD (1895-1962) Disegnatore e soggettista americano nato nel 1895 a Grand Rapids, Michigan. Richard (Dick) Calkins studiò al Chicago Art Institute e, dopo breve tempo, cominciò a collaborare, come disegnatore, per il *Detroit Free Press*. Nel 1917 entrò nello staff del *Chicago Examiner*, una delle tante creature di Hearst, in qualità di disegnatore ed illustratore sportivo. Durante la prima guerra mondiale, venne arruolato nell'aviazione statunitense col grado di tenente ma la guerra ebbe termine prima che egli potesse partecipare ad una sola azione. Durante questo periodo firmò i suoi lavori « Lt. Dick Calkins » (Tenente Dick Calkins). Nel 1919 venne congedato e tornò al *Chicago Examiner* dove continuò ad occuparsi della sua routine sportiva dando nel contempo vita ad una nuova vignetta settimanale, *Amateur Etiquette*. Qualche tempo dopo, Calkins passò alla John F. Dille Co. il cui titolare, Dille, decise di lanciare sul mercato una striscia quotidiana di fantascienza tratta da un romanzo di Phil Nowlan e che venne intitolata *Buck Rogers 2429 A.D.*. Calkins si occupò della realizzazione grafica di tale striscia che apparve per la prima volta il 7 Gennaio 1929. Nello stesso anno, con la collaborazione di un altro pilota dell'aviazione, il tenente Lester J. Maitland che si occupò dei testi, Calkins creò un'altra striscia di contesto aviatorio, *Skyroads* (Le vie del cielo). Calkins continuò ad occuparsi dei disegni di *Buck Rogers* sino al 29 Novembre 1947 e, dopo la morte di Nowlan avvenuta nel 1940, si sobbarcò anche la realizzazione dei testi La produzione della tavola domenicale, benché attribuita a Cal-

kins, venne invece sempre confezionata da due suoi assistenti, Russell Keaton e Rick Yager. Nel 1947 Calkins abbandonò *Buck Rogers* dopo una serie di dispute di vario tipo con i suoi datori di lavoro. Negli ultimi anni della sua vita, lavorò più che altro alla realizzazione di parecchi albi, dando ampia dimostrazione della sua eccezionale capacità narrativa. In questo senso, scrisse diverse storie di buon taglio per gli albi di *Red Ryder*, pubblicati dalla Western negli ultimi anni del '40 e nei primi del '50. I lavori di Calkins, nel campo dell'illustrazione, oggi come oggi risentono del passare del tempo anche se certe sue navi spaziali ed altre manifestazioni grafiche di tecnicismo risaltarono subito per il loro verismo. La sua inventiva naturale non subì mai colpi d'arresto e le sue composizioni esaltarono la fantasia dei suoi lettori, tra i quali si contava Ray Bradbury e, proprio per questi attributi, la sua influenza sul fumetto fantascientifico fu senza dubbio determinante, sia per la grafia che per la narrazione. Dick Calkins morì il 13 Maggio 1962 a Tucson, nell'Arizona.

M.H.

CALVO, EDMOND-FRANÇOIS (1892-1958) Disegnatore ed illustratore francese nato nel 1892 a Fleury-sur-Andelle, piccola cittadina della Normandia. Calvo, che sin dall'infanzia mostrò una forte predisposizione per il disegno, cominciò la sua attività di disegnatore collaborando dapprima con parecchi giornali e riviste di provincia. Dopo la fine della Prima Guerra Mondiale, alla quale diede il suo contributo, Calvo impresse alla sua carriera un'impronta più determinante cominciando a collaborare con una serie di prodotti editoriali che vantavano una diffusione a livello nazionale. La scena del fumetto venne però da lui calcata in età piuttosto avanzata ed infatti il suo primo lavoro in questo campo fu *La Vengeance du Corsaire* (La vendetta del Corsaro — 1938) che realizzò per il settimanale a fumetti *Junior*, a questa prima produzione seguì, l'anno successivo, l'eccellente *Le Centaure Vezelay* (Il centauro Vezelay), una striscia storica collocata all'epoca della rivoluzione francese i cui testi vennero creati da Robert Mazières. Seguì una vasta linea produttiva tra cui, nel periodo compreso tra il 1939 ed il 1943, sono da segnalare un adattamento dal film *Robin Hood* (1939), interpretato in quella versione da Errol Flynn, il western *Tom Mix* (1940-1942) e la striscia *Croquemulot*. Nel 1944 e nel 1945 Calvo diede vita a quanto venne in seguito considerato il suo capolavoro, una striscia, intitolata *La bête est morte* (La bestia è morta) che fungeva da espressione allegorica della II[a] Guerra Mondiale. In questa trasposizione animale, in cui l'autore dava origine ad uno strettissimo parallelo con gli eventi storici quali erano conosciuti, i tedeschi erano rappresentati come lupi, gli inglesi come bulldog, i russi come orsi, i giapponesi come scimmie e via dicendo. A questa ottima striscia, seguì nel 1946 un'altra eccellente creazione, *Rosalie*, una striscia di sapore decisamente comico. Negli anni successivi, Calvo, oltre a dedicarsi in maniera sporadica a qualche lavoro di illustrazioni e di pubblicità, pensò quasi esclusivamente al fumetto e tra gli innumerevoli personaggi di sua creazione, i più meritevoli di menzione sono *King Kong* (1948), *Cricri Souris d'Appartement* (Cricri topo d'appartamento), una fantastica striscia scritta da Marijac e disegnata da Calvo dal 1948 al 1955 e ristampata in modo quasi parossistico molti anni dopo la morte di Calvo, *Babou* (1952), *Captain Gin* e *Moustache et Trottinette* cui Calvo diede vita nel 1957 che viene indicata come la sua ultima creazione. Durante la metà degli anni cinquanta, Calvo si ritirò nella nativa Fleury dove pur continuando a disegnare aprì una locanda di cui, come disse il suo amico Marijac, « ... egli era il miglior cliente ». La collocazione di Calvo nel panorama del fumetto francese ed europeo è un po' difficile

Edmond-François Calvo, « Le Centaure Vezelay » © SPE.

a stabilirsi in quanto, pur essendo il suo talento indiscutibile, egli non creò mai, a parte forse *La bête est morte*, un personaggio duraturo. Resta comunque una delle personalità di maggior rilievo nella scena del fumetto francese del periodo compreso tra gli anni quaranta ed i cinquanta. Calvo morì improvvisamente nel 1958.

M.H

CAMPANI, PAOLO (1923-) Disegnatore italiano nato il 29 Gennaio 1923 a Modena e divenuto uno dei più attivi produttori di cartoni animati nel panorama cine-pubblicitario italiano. Paul Campani, « Paul » è infatti il suo nome d'arte, si è formato alla scuola del fumetto nei cui confini ha cominciato a lavorare nel 1946 realizzando per le Edizioni Alpe di Milano il personaggio di *Misterix* cui seguì, nel 1949, *Gey Carioca*. Nella realizzazione grafica di tali personaggi, Campani prese spunto dai caratteri di Milton Caniff, creando però uno stile piacevole basato sul grottesco. Nel corso della sua attività nel campo del fumetto, ha dato vita ad altri personaggi quali *Bull Rocket*, *Ted Patton*, *Lord Commando*, di cui elaborò anche i testi pur avvalendosi, di tanto in tanto, per la stesura di alcuni soggetti, della collaborazione di Max Massimino Garnier. Campani decise ad un certo momento di abbandonare il fumetto per dedicarsi completamente al cartone animato ed in questo contesto ha dato vita ad una serie di personaggi divenuti famosi tra il pubblico televisivo, personaggi quali *Toto e Tata*, *Svanitella*, *Fido Bau*, *Angelino* che, in seguito al successo ottenuto sul piccolo schermo, sono stati trasposti in edizioni a fumetti ospitate, nel 1960, sul mensile *Girandola TV* edito per i tipi dell'editore Angelo Fasani.

G.B.

CANALE, ANTONIO (1915-) Disegnatore italiano nato il 24 Febbraio 1915 a Monza, cittadina lombarda alle porte di Milano, città nella quale si trasferì in tenera età. Canale cominciò la sua attività come illustratore all'inizio degli anni trenta ma fu solo entrando nel mondo del fumetto che ebbe modo di esprimere le sue eccellenti capacità. Il suo ingresso su tale palcoscenico avvenne poco prima della Seconda Guerra Mondiale quando Canale collaborò con *L'Audace*, *Il Vittorioso* e *Topolino* realizzando per quest'ultimo, su testi di Federico Pedrocchi, un'eccellente opera, *Il solitario dei Sakya*, che però dovette essere terminata da Bernardo Leporini in quanto Canale venne chiamato alle armi.

A conflitto finito, Canale realizzò *I dominatori dell'Abisso* (1945), lavoro in cui diede prova della notevole maturazione artistica da lui raggiunta e della maestria grafica che si espresse anche con un perfetto dosaggio dei bianchi e dei neri Nel 1945, su testi di Gian Luigi Bonelli, realizzò *Yorga* riservando il meglio di se stesso per *Amok* cui diede vita nel 1946 avvalendosi dei testi di So-

Antonio Canale, « Vecchia America » © Canale.

lini. Il personaggio di *Amok*, nato sull'onda della moda del momento, ovvero degli eroi mascherati, venne da Canale firmato con lo pseudonimo di Tony Chan. Nello stesso anno eseguì alcuni episodi di *Virus* e de *Il Signore del Buio*, pubblicati su *Topolino* e realizzò parecchie copertine per la serie *Rauch*, edita dalla Dardo. Nel 1948 abbandonò la realizzazione di *Amok* in seguito ad una lunga malattia e, quando si riprese, iniziò una lunga collaborazione, tramite lo Studio D'Ami, con la Fleetway di Londra, realizzando parecchi racconti di guerra e di spionaggio. Negli anni sessanta tornò sulla scena del fumetto italiano dando vita, su testi di Roy D'Ami, alle avventure di *Hiawatha* pubblicate sul *Corriere dei Piccoli*, nel 1962 realizzò le prime sei copertine del mensile western *Maschera Nera*, edito dalla Editoriale Corno e nel 1971 creò un personaggio western, *Kirby Flint* che però non incontrò il gusto del pubblico e venne terminato dopo pochi numeri. Tra i suoi ultimi lavori sono da segnalare le sue *Ballate della vecchia America* che vennero raccolte nel volume *Mondo di fumetti*.

L.S.

CANIFF, MILTON (1907-) Disegnatore e soggettista americano nato il 28 Febbraio 1907 a Hillsboro, Ohio. Dopo aver frequentato la scuola superiore a Stivers ed essersi laureato alla Ohio State University nel 1930 collaborando contemporaneamente con il *Dayton Journal*, con il *Miami Daily News* e con il *Columbus Dispatch*, Caniff si trasferì nel 1932 a New York dove entrò nello staff della Associated Press per la quale creò, nello stesso anno, *The Gay Thirties* (Gli allegri trentenni), una vignetta settimanale e, nell'anno successivo, *Dickie Dare*, una striscia quotidiana di carattere avventuroso. Nel 1934 i suoi lavori attirarono l'attenzione del Capitano Joseph Patterson, editore del *New York News*, che cercava una striscia che avesse, per ripetere le sue parole, « ... una formula gialla, uno spirito giovanile e molta suspense ». La risposta che Caniff diede a questa richiesta fu *Terry and the Pirates* (Terry e i Pirati) che uscì, nella versione quotidiana, il 22 Ottobre 1934 ed in quella domenicale parecchie settimane dopo. Durante la guerra, pur continuando la produzione di *Terry and the Pirates*, Caniff diede vita a *Male Call*, una striscia realizzata appositamente per i soldati al fronte. Nel Dicembre 1946, in seguito ad una serie di difficoltà di ordine contrattuale, Caniff abbandonò la realizzazione di *Terry*, che passò nelle mani di George Wunder, e nel Gennaio del 1947 creò *Steve Canyon*, per la Field Enterprises. Milton Caniff, provvisto di una indubbia capacità quasi pittorica, tanto che venne spesso definito il Rembrandt del fumetto, e di una ottima possibilità narrativa, fu uno dei pochi disegnatori che, in quel periodo, si adoperarono per innalzare il fumetto a prodotto artistico. La sua padronanza del disegno, il suo sottile ed acuto senso della sceneggiatura, la sua abilità nel dialogo, lo hanno reso giustamente famoso a livello mondiale e si può senza dubbio stabilire che egli ha influenzato un'intera scuola di disegnatori che hanno attinto in maniera determinante alla sua tecnica. Caniff, oltre ai personaggi a fumetti di cui sopra, ha realizzato parecchie illustrazioni sia per libri che per riviste, ha scritto diversi articoli, sia sul suo lavoro che sul fumetto in generale e, nel corso della sua attività, ha ricevuto moltissimi riconoscimenti civili e militari.
Caniff è stato nel 1946 uno dei fondatori della National Cartoonists Society di cui è stato presidente dal 1948 al 1949. Nel 1946 e nel 1971 gli è stato assegnato il « Reuben » quale miglior disegnatore di quegli anni.

M.H.

Milton Caniff.

CAPITAINE FANTOME, LE (Francia) Personaggio creato nel 1946 dallo scrittore Jacques François, attualmente conosciuto come Jacques Dumas che usa lo pseudonimo di Marijac, e dal disegnatore Raymond Cazanave ed apparso per la prima volta nell'Aprile dello stesso anno nel numero dieci del periodico illustrato francese *Coq Hardi*. *Le Capitaine Fantôme* (Capitan Fantasma) viveva nel 18° secolo e la sua era una storia densa di violenza e di orrore come mai ce ne furono nel panorama europeo a fumetti prima di quegli anni. Omicidi, torture e violenze fisiche erano alla base della narrazione grafica ed il terrore psicologico che da essi sortiva era senza dubbio un fatto di rottura con il resto del giornale che era per lo più di genere umoristico. Durante una attraversata nei mari che collegano l'Europa all'America del Sud, la nave di Don Juan Cavalaro viene attaccata dai pirati e Don Juan, creduto morto, viene abbandonato a se stesso mentre sua figlia, Juanita, viene rapita. Un giovane francese, De Vyrac, giura di liberare Juanita che sta per essere venduta come schiava e raggiunge quindi i pirati che sono guidati da

« *Le Capitaine Fantôme* », Raymond Cazanave © Coq Hardi.

un misterioso personaggio conosciuto come Capitaine Fantôme e dal suo braccio destro, Pater Noster, un mostro gobbo. Dopo molte lotte e duelli, De Vyrac salva Juanita e Pater Noster che in seguito si rivelerà essere il padre di Juanita il cui corpo ed il cui spirito sono caduti sotto le torture degli indiani. Impazzito dalla rabbia, Capitaine Fantôme incendia la nave e massacra tutta la ciurma prima di venir a sua volta trafitto a morte dal demente Pater Noster. Alla fine dell'episodio (giugno 1947) solo Juanita, Pater Noster e De Vyrac restarono vivi. Gli autori avevano chiaramente progettato di mettere la parola fine su questo quadro ma l'insistenza da parte dei lettori li costrinse a dar vita ad un'altra serie di storie, la prima delle quali cominciò nel *Coc Hardi* n. 88 del Novembre 1947, con il titolo de *Le Vampire des Caraibes* (Il Vampiro dei Caraibi), in cui Capitaine Fantôme appare sotto le vesti di un fantasma che per poter mantenere la sua fisionomia è costretto a bere sangue umano e, dopo l'immancabile sequela di colpi di scena, Juanita e De Vyrac riescono finalmente a sposarsi.
Un terzo episodio, *Les Boucaniers*, è incentrato sui due giovani e non lascia alcuno spazio a Capitaine Fantôme, la cui serie terminò il 26 Settembre 1948. *Le Capitaine Fantôme* fu quasi sicuramente ispirato dai romanzi del *Dr. Syn* di Russell Thorndyke densi di eventi sovrannaturali, di risvolti neri, di passioni terrificanti. Questo tipo di narrazione venne magnificamente esemplificata dallo stile di Cazanave, sinistro, cupo, con composizioni in bianco e nero che nessuno spazio lasciavano ai toni grigi e che riuscivano a sintetizzare in forma grafica l'espressione intima del terrore.

M.H.

CAPITAN AMERICA
vedi Captain America

CAPITAN KLUTZ
vedi Captain Klutz

CAPITAN L'AUDACE (Italia) Personaggio creato nel 1939 da Federico Pedrocchi per i testi e da Walter Molino per i disegni ed apparso per la prima volta il 20 Aprile dello stesso anno nelle due pagine centrali de *L'Audace*. *Capitan L'Audace*, nato sulla falsariga del salgariano *Corsaro Nero* è ancor oggi considerato un classico delle avventure in costume, la cui vicenda epica si sviluppava in un frenetico carosello di duelli, cavalcate, rapimenti, il tutto su suggestivi fondali cinquecenteschi. I personaggi principali, oltre a Capitan l'Audace, erano le sue fide spalle, Barbanera e Spaccateste, ed il terribile barone Armando di Terrarossa, acerrimo nemico del trio, la cui aspirazione massima era quella di sposare la cugina Vera per poter così entrare in possesso dell'eredità di costei, lasciatale dal padre defunto, il conte Stefano di Coldrago. Dopo vicissitudini battagliere di ogni tipo, Capitan l'Audace ebbe la meglio sul barone Armando e poté sposare la bella Vera. Il personaggio venne abbandonato dopo poco tempo da Walter Molino e passò nelle mani di Edgardo Dell'Acqua e di Bernardo Leporini e dall'*Audace* si trasferì, a partire dal Settembre 1939, sulle pagine di *Paperino* che abbandonò nel Febbraio 1943 per passare su quelle di *Topolino* ove rimase sino agli anni dell'immediato dopoguerra. Alcuni episodi di *Capitan L'Audace* vennero ristampati nel 1948 ne *Gli Albi d'Oro* della Mondadori.

M.G.P.

CAPITAN MARVEL
vedi Captain Marvel

« *Capitan Miki* », Essegesse © Editrice Dardo.

CAPITAN MIKI (Italia) Personaggio creato nel 1951 dal trinomio Esse-G-Esse ed apparso per la prima volta il 1° Luglio dello stesso anno nella collana *Scudo* edita dalla casa editrice Dardo. La sigla Esse-G-Esse, composta dalle iniziali di Sinchetto, Guzzon e Sartoris, era già stata sperimentata con successo in una precedente storia western, *Kinowa*, creata per i testi da Andrea Lavezzolo. Il trio di disegnatori stavolta diede vita al nuovo personaggio western, *Capitan Miki*, curandone anche la storia, la sceneggiatura e persino la scritturazione. L'interprete principale della vicenda è un ragazzo di sedici anni che, ritrovandosi solo al mondo, si lega con un sentimento di amicizia ad un simpatico ubriacone di nome Doppio Rum e si arruola nei Nevada Rangers e, dopo aver portato a termine diverse missioni nel corso delle quali si distingue per il suo coraggio e la sua determinazione, viene promosso, nonostante la giovane età, col grado di capitano. Capitan Miki ha anche una fidanzatina, Susy, la figlia del comandante del forte, una ragazza che si caratterizza per il suo spirito un po' petulante e per una sorta di gelosia non molto re-

pressa. Oltre a Doppio Rum, che ricorda molto da vicino il classico vecchietto del west impersonato nelle varie versioni cinematografiche da Walter Brennan, vi è un altro simpatico personaggio che fa da spalla a Capitan Miki ed è il dottor Salasso, che graficamente ricorda l'attore cinematografico Thomas Mitchell, i due rappresentano la nota umoristica in contrapposizione alla serietà sin troppo appariscente di Miki. Tra i tanti nemici balza fuori, per la sua forza caratteriale, Magic Face, un abile trasformista che si ritrova puntualmente in ogni episodio e che per lungo tempo costituisce la spina nel fianco dell'onesto ed intelligente Miki. Un altro nemico piuttosto valido è stato il Generale Diaz, un Pancho Villa alla rovescia, che si muoveva in una atmosfera da burletta. Le storie di Capitan Miki sono sempre state ricche, sia per gli spunti narrativi che per una fantasia molto ricercata ed una delle migliori è senza dubbio quella che si svolge nella valle perduta del mondo dove si ritrova l'epopea medioevale. All'inizio degli anni sessanta, Esse-G-Esse abbandonarono il personaggio che passò nelle mani di Franco Bignotti e di Nicolino del Principe che realizzarono le storie su testi di Amilcare Medici.
Nel 1975 la Dardo ha editato un libro cartonato di *Capitan Miki* in cui si ritrova una delle migliori avventure contro il tradizionale nemico di nome Magic Face.

M.G.P.

CAPITAN MISTERIO, EL (Spagna) Personaggio creato nel 1944 da Angel Puigmiquel per i testi e da Emilio Freixas per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno nell'albo a fumetti *Mosquito*. L'anno successivo il personaggio passò sulle pagine della rivista *Gran Chicos* dove continuò ad apparire ininterrottamente dall'Ottobre 1945 sino al Luglio 1948. Nel 1949 *El Capitan Misterio* venne pubblicato sulla rivista *Historietas* e sulle pagine del settimanale a fumetti *Chicos* dove terminò la sua carriera fumettistica nel Luglio di quello stesso anno.
El Capitan Misterio (Capitan Mistero) era un difensore della giustizia proveniente dall'estremo oriente. Era naturalmente mascherato e possedeva grandi poteri, sia fisici che mentali ivi compresa una grande carica magnetica ed ipnotica a cui si aggiungevano un coraggio ed uno spirito indomabili. In quella che può definirsi la sua avventura più immaginifica, Capitan Misterio scoprì la perduta città di Tanit, situata in una delle isole del Pacifico, ed incontrò la regina Nerea che si innamorò di lui. Al fianco di Capitan Misterio c'erano due suoi fedelissimi amici, il gigantesco mulatto di nome Pancho Tonelada ed il giovane Balin ed insieme, i tre, combattevano contro scienziati pazzi, dai nomi esotici e dalle fisionomie naziste, il cui unico scopo era quello di conquistare il mondo. Per mascherare la sua reale identità, della quale nulla si sapeva tranne che era biondo e che si faceva chiamare John, Misterio si copriva il viso con un cappuccio rosso in mezzo al quale spiccava un teschio, simbolo quest'ultimo con il quale usava marchiare i suoi nemici. *El Capitan Misterio* aveva molte affinità con *The Phantom* (L'uomo mascherato) e, in un certo contesto, anche con *Jungle Jim* e *Mandrake*. Emilio Freixas fece ricorso, nella realizzazione di questo personaggio, ad una tecnica a lui consueta, ovvero all'uso di una scenografia abbastanza convenzionale dalla quale sbalzava fuori il suo tratto, a volte estremamente delicato, altre più che possente, per enfatizzare le sue attitudini migliori, quelle cioè di disegnare gli animali e la plastica del corpo umano.

L.G.

« El Capitan Misterio », Emilio Freixas © Freixas.

« Capitan Terror », Sola © Rolf Kauka

CAPITAN TERROR (Germania) Personaggio creato nel 1974 da Peter Wiechmann per i testi, direttore editoriale delle collane a fumetti della Kauka e dal Bardon Art Studios di Barcellona per i disegni. La prima avventura venne realizzata dall'eccellente disegnatore Esteban Maroto che dovette limitare la sua espressività grafica per restare nel contesto abbastanza semplice della storia. *Capitan Terror* apparve per la prima volta nel numero 9 di *Primo*, nel Settembre 1974 ed incontrò subito l'approvazione del pubblico.
Capitan Terror è in realtà il Capitano Javier Aguirre che, dopo essersi rifiutato di entrare nell'esercito del governatore o meglio del dittatore della Catalonia, viene punito con l'affondamento della sua nave. Nella disgrazia la moglie e la ciurma perdono la vita e gli unici a sopravvivere sono lui ed il piccolo Chico. Aguirre, con il cuore colmo di desiderio di vendetta, arriva nell'isola di Ibiza, covo strategico dei pirati e viene subito accettato nei loro ranghi, grazie anche a Cuchillo, detta "Coltello", la figlia dai capelli rossi di El Diablo, il capo dei pirati. Terror, con l'aiuto di Samurai, Black Powder ossia l'asso cannoniere, del pistolero francese Guy, dei forti combattenti di

nome Ramirez e Yogi e del grosso Turco, combatte contro il tiranno Carlos Fernando sulla nave di Cuchillo "Flecha" (Freccia) che viene ribattezzata "La venganza" (La vendetta) dopo che ad essa sono state apportate quelle modifiche che le permettono di muoversi anche in mezzo alle tempeste. *Capitan Terror* si colloca nella tradizione classica dell'eroe costretto dalle vicessitudini della vita a diventare un fuori-legge pur distinguendosi per la sua forza morale, per il suo codice etico che gli permettono di instillare nella sua ciurma i suoi stessi ideali e che gli danno la forza necessaria per combattere un dittatore a cui non interessa affatto se i suoi sudditi muoiano o vivano. Le storie hanno tutte un ritmo serrato, avvincente, e sono molto ben disegnate. La realizzazione grafica, dopo il primo episodio firmato da Maroto, è stata affidata a Sola. *Capitan Terror*, dopo la chiusura della testata *Primo* avvenuta nel Dicembre 1974, continua ad essere pubblicato su *Action Comics* e a riscuotere l'approvazione di sempre.

W.F.

« El Capitan Trueno », Victor Mora © Editorial Bruguera.

CAPITAN TRUENO, EL (Spagna) Personaggio creato nel 1956 da Ambros (pseudonimo di Miguel Ambrosio Zaragoza) per i disegni e da Victor Alcazar, pseudonimo di Victor Mora per i testi ed apparso per la prima volta nel Giugno dello stesso anno.

Capitan Trueno (Capitan Tuono), contemporaneo di Saladino e di Riccardo Cuor di Leone, era un uomo di azione difensore dei tradizionali valori della cavalleria per i quali combatteva contro la sopraffazione della autorità tirannica. Uomo di vasta cultura e di grandi ricchezze non si sentiva per questo impedito dal combattere per la difesa dei deboli nè il suo valore di guerriero conosceva attimi di pausa. Nonostante il suo temperamento coraggioso, Capitan Trueno veniva spesso sconfitto per il soprannumero dei suoi nemici che lo sottoponevano a terrificanti torture da lui affrontate sempre con coraggio e fortezza d'animo. Nelle sue avventure Capitan Trueno era sempre affiancato da due compagni, il suo scudiero Crispin e Goliath, il gigante dal cuore d'oro. I tre giravano il mondo e venivano coinvolti in avventure che spesso li ponevano di fronte a mostri terrificanti che costituirono, nella loro lunga sequela, uno dei più importanti bestiari del fumetto spagnolo. L'umorismo si alternava con l'azione, il romanticismo con la battaglia e gli idilliaci interludi con brutali scene di tortura. *El Capitan Trueno* e la sua lunga saga terminarono nel Marzo 1968 dopo non meno di 618 episodi, di cui 417 sugli albi che portavano la sua stessa testata e 232 sul settimanale *Pulgarcito*. Non molto dopo la sua fine, *Capitan Trueno* venne ristampato per tre volte, l'ultima delle quali a colori. Nel corso della sua esistenza, il personaggio fu uno dei più seguiti dal pubblico, grazie ai testi molto avvincenti di Mora ed ai dinamici disegni di Ambros ma negli anni successivi perse di mordente, relegandosi ad un rango di mediocrità senza con questo che l'interesse del pubblico venisse a scemare. I due autori originari vennero in seguito sostituiti da altri, tra i quali si distinsero Acedo, Cassarell e Ortega per i testi e Beaumont, Marco, Martinez Osets, Fuentes Man, Casamitjana e Comos per i disegni. *El Capitan Trueno* venne adattato in romanzo, usato per molte campagne pubblicitarie e ispirò la realizzazione di molti giochi per l'infanzia.

L.G

CAPITAN WALTER (Italia) Personaggio creato nel 1953 da Mario Basari per i testi e da Guido Fantoni per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno nel nuovo *Albo Vitt*, emanazione del settimanale cattolico *Il Vittorioso*. Questa nuova formula editoriale presentava un albo di 64 pagine in bianco e nero il cui personaggio principale era costituito da *Capitan Walter*, alla cui realizzazione si alternarono in seguito Sandro Cassone, Renato De Barba e Danilo Forina per i testi ed i figli di Fantoni, Mario e Liliana, per i disegni.

Walter Ala era un pilota dell'aviazione statunitense che spezzava la monotonia della sua professione con una serie di avventure che lo vedevano presente nei più disparati luoghi della terra, al contatto con spie internazionali il cui unico scopo era quello di distruggere l'equilibrio politico mondiale. Eroe sentimentalmente vulnerabile ed alquanto casto, Walter di tanto in tanto faceva una scappata a Detroit per trovare il fratello Giorgio e la sorella Marylin, ed era questo l'unico svago che egli si concedeva tra una avventura e l'altra. Un altro personaggio della serie era Nico, un amico di Walter, con il quale viveva parecchie peripezie.

Capitan Walter, nella storia del fumetto italiano, si è fatto notare per il carattere smaccatamente moralistico, promotore quindi della linea editoriale ecclesiastica che voleva e vuole tuttora negare qualsiasi spirito eroico e qualsiasi eccesso contenutistico ai personaggi a fumetti.

G.B.

CAPLIN, ELLIOT (1913-) Soggettista americano, fratello minore di Al Capp, nato il 25 Dicembre 1913 a New Haven nel Connecticut, da cui si trasferì, insieme alla famiglia, per frequentare la Ohio State Univesity e la Yale laurendosi nel 1935. Poco tempo dopo cominciò la sua attività, collaborando con la *Midweek Pictorial* del *New York Times*, con *Judge*, *Parents* e *Toby Press*, per i quali diresse varie testate. La sua passione per i fumetti, inevitabile proprio per motivi familiari, lo spinse a tentare tale strada come autore ed il suo primo sforzo, a questo riguardo, fu *Hippo and Hookey* che egli scrisse per il disegnatore John Pierotti e che venne acquistato dal King Features per telefono! Da quel momento in avanti, i personaggi di Elliot Caplin cominciarono ad apparire pressochè dovunque. *Abbie an'Slats*, ideata dal fratello Al Capp, venne scritta per una « settimana di prova », una settimana che sarebbe durata 23 anni Un'altra striscia, realizzata su un'idea del fratello, fu *Long Sam*, ed entrambe le creazioni si avvalevano di due ottimi disegnatori, rispettivamente Raeburn van Buren e Bob Lubbers. Il suo primo

grande successo per il King Features Syndicate fu *Dr. Bobbs*, cui seguirono molti altri personaggi fra i quali *The Heart of Juliet Jones* (Il cuore di Juliet Jones), *Big Ben Bolt* e *Dr Kildare*. Caplin ha creato, nel contempo, molti altri personaggi per altri sindacati. L'autore ha una spiccata predisposizione per le storie non autoconclusive ed alcuni titoli mostrano infatti gli effetti di questa sua formula che, se non applicata, dà risultati assai scarsi, qual è il caso di *Little Orphan Annie* che Caplin ha preso in mano dopo la morte di Harold Gray, dal 1968 al 1973. Il mondo del fumetto deve comunque molto a Caplin, sia per la sua instancabile produzione che per la qualità della stessa e la versatilità della sua fantasia. Un fatto è indiscusso: Caplin potrebbe, in uno stesso giorno, realizzare le storie umoristiche di *Abbie an'Slats*, quelle romantiche di *Juliet Jones* e quelle moraleggianti di *Little Orphan Annie*. È opinione diffusa, ed espressa persino dal direttore del King Features, Syloan Byck, che il calo riscontrato dal fumetto come genere, è dovuto oltre che da fattori di mercato e da contingenze esterne, anche dal calo della qualità dei prodotti e Caplin divide sia i meriti che i biasimi dovutigli nel campo in cui egli, con la sua produzione, domina e a cui conferisce le linee contenutistiche. È comunque chiaro che il suo apporto per lo sviluppo di questa nuova arte narrativa è stato e continua ad essere determinante. Elliot Caplin continua tuttora a scrivere soggetti ed a ideare nuovi personaggi.

R M.

CAPP, AL (1909-) Soggettista e disegnatore americano nato il 28 Settembre 1909 a New Haven nel Connecticut. Alfred Gerald Caplin, tale è infatti il vero nome dell'autore, ereditò la sua predisposizione per il disegno dal padre il quale si dilettava a disegnare delle scene umoristiche i cui protagonisti erano i propri familiari. Il giovane Alfred tralasciò qualsiasi aspirazione di tipo universitario, forte della propria predisposizione naturale e della approvazione del padre e si iscrisse a parecchi corsi di grafica e disegno finchè, nel 1927, trovò una occupazione presso la Associated Press per la quale produsse una striscia intitolata *Col. Gilfeather*, che successivamente venne passata nelle mani del giovane Milton Caniff, quando Caplin si trasferì a New York. Qui venne convinto da Ham Fisher, il creatore di *Joe Palooka*, a continuare il suo personaggio con la promessa di ricevere in cambio fama, fortuna e ricchezza nel giro di breve tempo. Caplin diede un volto nuovo a *Joe Palooka*, sia nella parte essenzialmente grafica che nel contenuto che divenne più ilare, graffiante, più ricco di interpretazioni caratteriali tanto che personaggi quali il senatore Weidebottom, le donne atletiche, i pugili rossi e soprattutto la famiglia di Big Leviticus con mamma e papà, raggiunsero il massimo della popolarità che culminò per l'appunto negli anni 1933 e 1934. Fu a questo punto che Caplin non se la sentì più di portare avanti un lavoro che oltretutto arricchiva Fisher mentre a lui arrecava le cosiddette briciole e, a questo riguardo, in una tavola domenicale del Luglio 1950 della sua Li'l Abner egli ironizzò tale situazione. Caplin dopo aver deciso di abbandonare la realizzazione di *Joe Palooka*, andò presso vari sindacati proponendo un suo personaggio, *Li'l Abner* che venne rifiutato da alcuni di essi soprattutto poiché l'autore non accettò di apportare delle modifiche richieste e finalmente venne accettato dalla United Feature che non chiese modificazioni di sorta all'autore. Caplin realizzò il primo episodio a strisce quotidiane verso la metà del 1934 e per la prima volta usò quella che sarebbe diventata una firma di prestigio ovvero Al G. Capp e, all'inizio del 1935, egli realizzò anche la versione domenicale a cui si aggiunse un'altra serie intitolata *Washable Jones*. Quest'ultima, che narrava delle vicende di un ragazzino di 12 anni che si trovava coinvolto in orrori di tutti i generi, aveva parecchi punti di esaltanti contenuti solo che non durò che sedici settimane. *Li'l Abner*, di contro, divenne subito un prodotto di grande successo, tanto che nel 1935 sia la versione quotidiana che quella domenicale vennero distribuite in quasi tutte le città americane ed il perché di questo travolgente successo aveva una spiegazione di tipo psicologico-sociale: l'America in quei tempi conosceva tempi molto duri ed i tanti disoccupati che gravitavano intorno agli uffici di collocamento scaricavano parte della loro frustrazione nella lettura delle avventure di *Li'l Abner*, sia perché in esso si riconoscevano sia perché avevano modo di trovare delle situazioni che, sia pur divertenti, riflettevano una condizione peggiore della loro. Un fatto è certo: negli anni Trenta la striscia di Al Capp contribuì a risolvere delle crisi soprattutto di ordine personale che erano proprie dei lettori. La prima ragione del successo ottenuto da *Li'l Abner* fu comunque da ascriversi alla sbrigliata fantasia dell'autore, al suo continuo desiderio di rinnovamento, al suo humour decisamente graffiante, alla sua chiara predisposizione a presentare continuamente delle novità per cui il suo personaggio usciva sempre fresco ed immediato. Da quel momento la vita di Al Capp si indirizzò su un binario quasi unico, composto da un grande successo sia personale che finanziario: l'autore è proprietario infatti della sua striscia e, a tale proposito, ha costituito a Boston la Capp Enterprises di cui è a capo, è riuscito a sventare il proposito di Ham Fisher di farlo finire in prigione negli anni cinquanta in seguito a delle precise accuse di oscenità contenute, a sua parere, nel suo *Li'l Abner* Ha istituito nel Kentucky un parco-giochi chiamato Dogpatch ed ha saputo dimostrare le sue capacità anche di scrittore, sia di romanzi che di articoli, nei quali ha infuso sempre e comunque la sua valida formazione di umorista e di critico.

B.B.

Al Capp.

CAPRIOLI, FRANCO (1912-1974) Disegnatore e soggettista italiano nato il 5 Aprile 1912 a Rieti. Caprioli dopo essersi cimentato nella pittura, entrò nel 1937 nel mondo del fumetto eseguendo alcune illustrazioni per il settimanale *Argentovivo*, per passare nel 1939 sulle pagine del *Vittorioso*, con due personaggi di sua creazione *Gino e Piero* e *Pino il Mozzo* Nel 1940 iniziò la sua collaborazione con la Mondadori realizzando parecchie storie che vennero pubblicate su *Topolino* e nel periodo bellico diede vita ad alcuni lavori che apparvero anche sul *Corriere dei Piccoli* e *Giramondo*. Alla fine della guerra, iniziò la sua più che prolifica produzione con *Mino e Dario* (1947), *I Pescatori di Perle* (1950), *Dakota Jim* (1954) nonché con una serie di lavori per il settimanale cattolico *Il Vittorioso*, continuando nel frattempo la sua collaborazione con la Mondadori che diede risultati ottimi con l'eccellente *Le tigri del Bengala* che apparve sulle pagine del settimanale *Topolino*. Nel 1970 iniziò a lavorare anche con il settimanale cattolico *Il Giornalino* realizzando degli adattamenti a fumetti di parecchi romanzi per ragazzi firmati da Giulio Verne e da Mark Twain. L'elemento cardine della sua grafia fu l'ambientazione marinaresca delle sue storie essendo il mare uno dei suoi grandi amori, un mare che egli presentava in una atmosfera quasi irreale tanto era il romanticismo che da esso sprigionava. La sua era una tecnica di disegno assai particolare che si ispirava in parte ad elementi fotografici dai quali derivò il suo gusto per l'effetto a retino che egli realizzava manualmente senza ricorrere ai prefabbricati. Nel 1973 Caprioli ricevette nel corso della manifestazione di Genova « Le 3 giornate del fumetto » un premio quale miglior disegnatore italiano per l'opera da lui svolta nel mondo del fumetto. Caprioli morì a Roma l'8 Febbraio 1974 in seguito ad un infarto.

M.G.P.

CAP STUBBS AND THE TIPPIE (Stati Uniti) Serie creata da Edwina Dumm in un periodo che, in quanto a date, rimase un po' nebuloso. L'autrice infatti affermò sempre che la realizzazione della striscia le venne richiesta da George Matthew Adams pochi mesi dopo che essa conseguì il diploma al London Correspondence Course. Visto che la Dumm era nata nel 1893 c'è quindi da ritenere che *Cap Stubbs* abbia visto la luce più o meno verso la metà del 1910 mentre, ufficialmente, il personaggio apparve per la prima volta nel 1921, questa almeno è la data che per prima apparve sulla striscia. Pare comunque più probabile che il personaggio sia nato verso il 1910 e forse il tutto è da ascriversi ad una predisposizione del tutto femminile che spinse la Dumm, visto che firmava le sue strisce, a togliersi qualche anno. Nel 1934 alla striscia quotidiana si aggiunse una tavola domenicale intitolata semplicemente *Tippie*. A quanto se ne sa, Adams aveva chiesto all'autrice di dar vita ad una striscia i cui protagonisti fossero un ragazzo ed un cane ed è in effetti quanto sortì dalla penna della Dumm. Cap Stubbs è il ragazzo, simpatico, educato, che compie delle birichinate assai innocenti che riescono tuttavia a sconvolgere la sua deliziosa nonnetta, Grandma Bailey, con la quale il ragazzo vive essendo orfano e Tippie è il cane, un bastardo, che cerca sempre di averla vinta. Un fatto esiste in modo innegabile: non sempre è facile capire i contenuti di questa striscia in quanto le storie sono molto deboli e così è per le battute, nonostante ciò, il risultato riesce ad avere un senso compiuto. Coulton Wugh scrisse giustamente: « Il lavoro di Edwina ebbe successo grazie ad un delicato bilanciamento di fattori: essa riuscì a catturare l'interesse umano grazie al suo calore istintivo tanto che i sentimenti riuscivano ad avere il sopravvento sull'idea intessuta. I suoi disegni erano lineari, semplici, diretti al pubblico più schietto » La Dumm abbandonò la realizzazione della striscia quotidiana nel 1967 e qualche tempo più tardi mise fine anche alla versione domenicale e, da allora, l'autrice è caduta completamente nell'oblio.

M.H.

CAPTAIN AMERICA (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 da Jack Kirby per i disegni e da Joe Simon per i testi ed apparso per la prima volta nello stesso anno nel numero 1 dell'albo *Captain America*, edito dalla Timely. Con il suo costume, ispirato per i colori alla bandiera americana, *Captain America* divenne in breve tempo una delle espressioni più chiare dello spirito patriottico americano durante la seconda guerra mondiale. Agli occhi del lettore medio statunitense, Steve Rogers ovvero Captain America (Capitan America), rappresentò il simbolo del combattente ideale.
Le origini del personaggio, che sono state ripresentate nel corso degli anni almeno una decina di volte, spiegano come il mingherlino Steve Rogers, dapprima esonerato per la sua gracilità dal servizio militare, ebbe a bere una pozione segreta che lo trasformò in un super-uomo. Il governo aveva progettato di creare un esercito intero costituito da tanti Capitan America ma il creatore della formula venne subito eliminato dai nazisti ed il segreto morì con lui. Dopo aver adottato il costume di Capitan America, Steve Rogers, insieme al giovane amico Bucky Barnes, passò gli anni della guerra in una sequela di avventure in cui l'unico scopo era quello di attaccare e sconfiggere le orde nemiche dell'Asse. Alla fine della guerra, l'immagine di Capitan America cominciò a vacillare anche perché le sue avventure, create per catturare le emozioni più frementi del popolo americano durante la guerra, non potevano

« Captain America », Stan Lee e Jack Kirby © Marvel Comics Group.

certo continuare sulla stessa linea sostituendo alle battaglie che egli aveva condotto contro nazisti e giapponesi, altre battaglie similari contro dei semplici criminali. Nonostante quindi una serie di tentativi, più disperati che mai, per tenere a galla il personaggio, che nel frattempo aveva perso il suo amico Bucky a cui si era sostituita Golden Girl mentre la testata era stata cambiata in *Captain America's Weird Tales*, Captain America smise di apparire nel N. 74 datato Maggio 1949.
Quando, nel 1954, la casa editrice che subentrò alla Timely, ovvero la Atlas Comics, decise di rientrare nel mercato dei fumetti, *Captain America* venne riproposto al pubblico ma il suo fu un revival di breve durata poiché le sue avventure apparvero solo in due albi di *Men's Adventures* ed in altri tre albi di *Captain America*. Il personaggio rifece una apparizione nel Marzo del 1964 nel numero 4 de *The Avengers* (I Vendicatori) e per spiegare i suoi quindici anni di assenza, si disse che Capitan America era rimasto ibernato in un iceberg e a partire dall'Ottobre del 1964 col numero 58 di *Tales of Suspense* cominciò a riapparire con regolarità, sino al momento in cui venne riproposto in una sua testata, *Captain America* che riprese la numerazione dal n. 100 (Aprile 1968). Negli anni successivi si sono avvicendati parecchi cambiamenti: Bucky Barnes ricomparve per essere di nuovo eliminato, il Teschio Rosso, ovvero la quintessenza dell'antitesi a Capitan America, venne fatto rivivere, Steve Rogers diventò una spia, un poliziotto, un uomo che si lasciava andare alla deriva, ed infine un introverso nevrotico che considerava se stesso un anacronismo vivente. Falcon, un negro dedito alla lotta contro il crimine, divenne il suo partner fisso qual è tuttora. Alla realizzazione del personaggio si sono alternati un centinaio tra soggettisti e disegnatori ma Jack Kirby resta il suo realizzatore principe, tanto che molta parte della critica è propensa a ritenere Capitan America il personaggio a fumetti migliore che abbia mai visto la luce per mano di Kirby. Se si considerano graficamente le prime trentasei storie prodotte negli anni quaranta ed altri lavori degli anni sessanta si estrapola chiaramente che Kirby ha contribuito, con il suo possente lavoro, il suo amore per i particolari e con l'atmosfera che riesce a conferire a ciò che fa, a creare la leggenda di Capitan America e, con questo suo personaggio, egli ha costituito una pietra miliare nella storia del fumetto americano. Stan Lee che ha creato i testi e diretto la testata dal 1964 al 1972, è veduto come il suo autore per eccellenza. *Captain America* oltre che a varie apparizioni su molti altri albi come ospite d'onore, è stato realizzato in una versione pocket, in molte trasposizioni in cartoni animati e, nel 1943, è stato protagonista di una serie di film dal vero. In Italia viene presentato sin dall'Aprile 1973 nella sua propria testata *Capitan America*, con periodicità quattordicinale, edita dalla Editoriale Corno ed è stato analiticamente trattato da Luciano Secchi nel volume *La Marvelstoria dei Super-Eroi* edito sempre dalla Corno nel 1974. Nel corso degli anni, Capitan America è sempre stato l'immagine riflessa della psiche americana: negli anni '40 è stato il super-patriota, negli anni '50 il reazionario, oggi come oggi è un gigante insicuro, pieno di dubbi e di problemi. Oggi, ancora una volta, è l'America.

J.B.

CAPTAIN AND THE KIDS, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1914 da Rudolph Dirks° dopo che il tribunale gli concesse il diritto di usare i suoi *Katzenjammer Kids* (Bibì e Bibò). La prima tavola domenicale apparve il 14 Giugno 1914 sul *New York World* e sino al 23 Marzo 1915 la serie venne chiamata *Hans and Fritz* e nel Giugno del 1918, in risposta ai sentimenti anti-tedeschi, il titolo venne eliminato ed il 25 Agosto dello stesso anno apparve la prima tavola intitolata *The Captain and the Kids* in cui

« The Captain and the kids », Rudolph Dirks © United Feature Syndicate.

si spiegava che Hans e Fritz non erano nomi tedeschi ma olandesi! Olandesi o tedeschi che fossero, sta di fatto che Hans e Fritz null'altro erano, a parte il nome, che i terribili *Katzenjammer Kids*. Dirks mantenne infatti il cast dei personaggi che nelle sue prime tavole gli erano stati alquanto utili: der Captain, irascibile e noioso come sempre, der Inspector, colui che gli serviva per mettere in evidenza se stesso, la sofferente Mama per non dimenticare Chon Silver e la sua masnada di pirati da operetta comica, una sequela di personaggi che rappresentavano l'obiettivo delle disperate imprese dei bambini. Di tanto in tanto, Dirks cercava di introdurre qualche altro personaggio fisso, come ad esempio il fratello esploratore del capitano oppure la sorella gemella di Mama ma nessuno di essi ebbe mai ad incontrare il favore del pubblico. Nel contempo Hearst, che aveva acquisito i diritti sul personaggio, affidò i *Katzenjammer Kids* ad Harold Knerr e così tra le due serie nacque una acerrima competizione. Nel 1930 il *World* chiuse i battenti e *The Captain and the Kids*, insieme agli altri personaggi pubblicati sul giornale, vennero rilevati dalla United Feature Syndicate. Nel 1932 alla produzione domenicale si aggiunse quella della striscia quotidiana che però Dirks abbandonò poco tempo dopo in seguito ad una disputa di carattere contrattuale e la produzione venne affidata a Bernard Dibble, che ne continuò la realizzazione quotidiana anche quando nel 1937 Dirks tornò ad occuparsi della tavola domenicale. Agli inizi del 1946 il figlio di Rudolph Dirks, John, cominciò ad assistere il padre e poco alla volta prese tra le sue mani l'intera produzione soprattutto quando il padre, ammalatosi, non poté più curarne la redazione. Dopo la morte di Rudolph Dirks, avvenuta nel 1968, *The Captain and the Kids* venne ufficialmente firmata da John Dirks.
Dirks Junior riuscì a conservare il gusto ed il fascino della serie pur ribaltando spesso il contesto narrativo e conducendo i suoi personaggi nei campi della fantascienza e della pura fantasia. Negli ultimi anni l'autore è tornato all'essenza originaria della serie, ricreando con amabile e quasi nostalgica cura le situazioni a suo tempo inventate dal padre. Di questa serie sono state realizzate parecchie ri-

stampe nel formato di albi e nel periodo compreso tra il 1940 ed il 1950 apparve un albo che portava la loro stessa testata alla cui realizzazione grafica John Dirks contribuì in maniera molto efficace dando una importante continuità alle sue prime storie. In Italia la serie è stata pubblicata per la prima volta dal *Corriere dei Piccoli*, testata sulla quale apparve dal 1912 sino al 1968 dopo essere stata ribattezzata *Bibì e Bibò*, the Captain divenne Capitan Cocoricò e Mama assunse il nome di Tordella. Nel 1945 la serie apparve anche su *Robinson*, nel 1946 sugli *Albi Costellazione* e su *Giovedì* e nel 1949 su *Capitan Bomba*. Sul finire degli anni sessanta, la serie è stata riproposta su *Eureka* (1968) e sui supplementi della stessa, *Eureka Almanacco* (1968), *Eureka Vacanze* (1968) e *Eureka Vip* (1969).

M.H.

CAPTAIN EASY
vedi Wash Tubbs

« *Captain Klutz* », *Don Martin* © *Don Martin*.

CAPTAIN KLUTZ (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1967 da Don Martin che si è avvalso, per i testi, della collaborazione di Dick de Bartolo, Phil Hahn e Jack Hanrahan. *Captain Klutz* è senza dubbio una delle più gustose satire dei super-eroi che sia mai apparsa nel mondo del fumetto. Capitan Klutz, il cui nome, che nel dialetto nuovayorchese significa idiota, è stato così ribattezzato dopo un tentativo, più che fallito, che il tipo ha fatto di suicidarsi. Indossa, come vuole la tradizione dei super-eroi, un costume che consiste in un corpetto di lana cruda, un paio di mutandoni a pallini ed uno strano copricapo corredato da due alucce che gli serve anche da maschera. Così addobbato, egli conduce la sua lotta personale contro il crimine, lotta in cui egli riversa tutta la sua stupidità vivendo delle situazioni il cui surrealismo ricorda la vicenda helzapoppiana, caratteristica questa tipica di tutti i personaggi di Don Martin. Il super-eroe per modo di dire oltre alla tuta ha anche tutta una serie di aggeggi tecnici che fanno il verso a quelli usati da *Batman*. Negli Stati Uniti, Captain Klutz è nato per essere appositamente pubblicato sui libri editi da *Mad* ed in Italia è apparso per la prima volta nel Marzo 1972 sulle pagine della rivista *Eureka* e le sue avventure sono state raccolte nel 1975 in un volume della serie *Eureka Pocket*.

L.S.

CAPTAIN MARVEL (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1939 da Bill Parker per i testi e da C.C. Beck per i disegni e realizzato per la Fawcett quando la casa editrice in questione decise di entrare nel campo dei fumetti. Nel n. 1 di *Whiz* apparve quindi il nuovo personaggio, che in questa sua prima apparizione venne battezzato *Captain Thunder* (Capitan Tuono), la rivista non venne mai messa in vendita in quanto il proposito iniziale era solo quello di assicurarsi il copyright del personaggio. Nel Febbraio del 1940 sul numero 2 di *Whiz* il personaggio riapparve per la seconda volta, con il nuovo nome di *Captain Marvel* (Capitan Meraviglia) e cominciò a farsi conoscere tra il pubblico. Modellato sulla fisionomia dell'attore cinematografico Fred MacMurray, Captain Marvel era nella sua identità reale, un orfano, senza casa di nome Billy Batson cui capitò di fare la conoscenza del vecchio mago Shazam. Quando Billy pronunciava il nome del mago, si trasformava immediatamente nel « Formaggione Rosso » (così venne infatti soprannominato negli Stati Uniti) e la trasformazione includeva anche quella del suo vestito che, a sua volta, diventava un costume tipico da super-eroe color arancione ed oro. Le storie, molto semplici e lineari sia per i testi che per i disegni, erano dirette soprattutto al pubblico dei bambini per i quali l'identificazione di se stessi con il giovane Bill era pressoché immediata. Captain Marvel raggiunse in breve tempo dei dati di vendita eccezionali, tali da superare quelli di qualsiasi altro prodotto similare esistente sul mercato. In una breve successione di tempo, al personaggio si aggiunsero Mary Marvel, un Captain Marvel Jr., Uncle Marvel, i tre tenenti Marvel e persino un personaggio di nome Hoppy, the Marvel Bunny. Lo stratagemma della parola magica da pronunciare, "shazam", in seguito a cui si diventava "il mortale più possente del mondo", coinvolse a tal punto i lettori che le *Captain Marvel Adventures* raggiunsero una vendita di un milione di copie ogni quindici giorni. La Republic, nel 1940, produsse una serie di telefilm intitolati *The adventures of Captain Marvel* e presto il personaggio cominciò ad apparire su decine e decine di albi a fumetti. Per poter stare al passo con la richiesta quasi spasmodica di storie, la Fawcett allargò di molto lo staff dei disegnatori che sottostavano comunque tutti alla supervisione del disegnatore-capo, C.C. Beck. Tra questi disegnatori, ci fu anche Jack Kirby che realizzò il primo numero di *Captain Marvel Adventures*. Per quanto riguarda soggettisti e sceneggiatori, parecchi si avvicendarono al personaggio ma Otto Binder fu senza dubbio quello che emerse sugli altri, creando delle storie finemente satiriche che diedero il via ad un vero e proprio stile che venne poi seguito da soggettisti secondari, quali Ron Reed, Bill Woolfolk e Bob Kanigher. I direttori della testata, a partire da Bill Parker, Ed Herron, Ron Reed, Will Lieberson e soprattutto Wendell Crowley, fecero di tutto per mantenere Captain Marvel sulla cresta dell'onda e per far sì che egli continuasse ad essere il personaggio più letto ed apprezzato degli anni quaranta. La fine del personaggio fu da ascriversi soprattutto ad una lunga ed opprimente causa di tipo legale che venne iniziata dalla National Comics, la casa che editava *Superman*, subito dopo l'uscita di *Whiz*. La National accusava in pratica la Fawcett di aver "copiato" Superman mentre la Fawcett respingeva tale accusa ammettendo solo

« Captain Marvel », Stan Lee e Jim Starlin
© Marvel Comics Group.

che tra i due personaggi vi erano soltanto alcune somiglianze di tipo strutturale. Dopo molti processi e soprattutto a causa della forte determinazione della National che aveva scelto il famoso avvocato Louis Nizer per difendere Superman, la Fawcett decise di non continuare oltre su questa costosissima linea difensiva e mise fine non solo a Captain Marvel ma a tutta la produzione a fumetti della casa editrice. Il personaggio apparve in 155 albi di *Whiz* ed in 150 di *Captain Marvel Adventures* e prima che, nel Gennaio del 1954, la mannaia gli cadesse sulla testa, apparve nel n. 89 di *Marvel Family*. Decine e decine di giocattoli e di altri articoli commerciali videro la luce nel corso dei tredici anni di esistenza di Captain Marvel. Accanto a lui vennero ideati molti personaggi secondari come Mr. Mind, il genio malefico di un verme, Mr. Tawny, la tigre parlante, Dr. Sivana, così come vennero creati parecchi "cattivi", tra i quali Ibac, Black Adam e Captain Nazi. A proposito di Captain Marvel c'è da evidenziare una sorta di gioco dell'ironia: il personaggio è infatti recentemente rivissuto, nel Febbraio 1973, nel numero 1 dell'albo *Shazam* edito dalla National Comics, la casa editrice che cioè a suo tempo fu la causa della sua morte! *Captain Marvel* è entrato nella storia americana così come la parola "shazam" è diventata un vocabolo della lingua inglese usato come interiezione di sorpresa o sbalordimento. Captain Marvel era, ed è rimasto, un esempio classico della ingenuità americana e del suo immortale ottimismo. E, in pratica, un Horatio Alger nei panni di super-eroe.

Un secondo personaggio, col nome di *Captain Marvel*, venne pubblicato sul numero 1 di *Captain Marvel* uscito nell'Aprile 1966 ed edito dalla Country-Wide Comics. Era un ovvio tentativo di speculare sulla popolarità del personaggio diventato quasi leggendario ed il nuovo Captain Marvel aveva la possibilità di spezzare il suo corpo in cinque parti pronunciando la parola magica "split". Dopo cinque numeri, nel Novembre dello stesso anno, la testata chiuse oscuramente i battenti. Un terzo *Captain Marvel* vide la luce nel Dicembre 1967 presentato nel numero 12 della testata *Marvel Super-Heroes*, edita dalla Marvel Comics Group. In questa nuova versione, realizzata per i testi da Stan Lee e disegnata da Gene Colan e Frank Giacoia, *Captain Mar-vell* era un ufficiale proveniente dalla Galassia Kree venuto sulla Terra in un viaggio di avanscoperta. Nel Maggio 1968 il personaggio si collocò in una sua testata autonoma subendo, con il passare del tempo, delle variazioni sia per quanto riguardava il carattere, la fisionomia, il costume. Nell'Agosto 1970 la testata venne soppressa per ritornare in vita nel Settembre 1972. Alla fine del 1973, il soggettista Al Milgrom ed il disegnatore Jim Starlin diedero al personaggio quelle caratteristiche ben definite che gli erano più che necessarie per poter competere con l'originale Captain Marvel. In Italia il personaggio è apparso per la prima volta nell'Ottobre 1971 nell'albo *I Fantastici Quattro*, edito dalla Editoriale Corno che ne ha presentata la versione prodotta dalla Marvel ed è apparso anche in un'analisi contenutistica nel volume *La Marvelstoria dei Super-Eroi* uscito nel 1974 per i tipi della Editoriale Corno.

J.B.

CAPTAIN MARVEL, JR. (Stati Uniti) Personaggio creato nel Dicembre 1941 sulla scia del successo ottenuto da *Captain Marvel*, quando cioè la Fawcett decise di inserire nella propria linea editoriale un personaggio similare. Fu così che nel n. 25 di *Whiz* apparve per la prima volta *Captain Marvel Jr.* per i testi di Ed Herron, direttore della testata, e per i disegni di Mac Raboy. I lettori apprezzarono subito il personaggio che cominciò ad apparire con regolarità a partire dal Febbraio 1942 sul numero 23 di *Master Comics*. Nel Novembre di quello stesso anno, Captain Marvel Jr. uscì con il numero uno nella testata ad esso dedicato.

Captain Marvel Jr. era nella realtà un ragazzo storpio di nome Freddy Freeman. Dopo un attacco da parte di un criminale di nome Captain Nazi, un vecchio nemico di *Bulletman*, il giovane stava quasi per morire quando Billy Batson, ossia *Captain Marvel*, intervenendo nel momento opportuno lo condusse dal vecchio Shazam, ovvero il mago che a suo tempo aveva conferito a Captain Marvel i suoi straordinari poteri. Constatata la situazione, il vecchio Shazam disse che solo Captain Marvel avrebbe potuto aiutare il ragazzo e quando Freddy pronunciò il nome "Captain Marvel" si ritrovò miracolosamente trasformato in Captain Marvel Jr. Il ragazzo, che indossava un costume blu, rosso ed oro, nonostante tutti i nuovi poteri che aveva acquisito, rimase storpio. Lo sceneggiatore delle storie, Otto Binder, che scrisse la maggior parte di tutte le vicende della *Marvel Family*, si occupò anche della serie intitolata a Captain Marvel Jr. ma, al contrario di quanto fece per Captain Marvel, non si diede eccessivamente da fare per sottolineare l'importanza dei personaggi di contorno. Le storie, eccellenti, presentavano dei criminali di natura secondaria, quali Captain Nippon e The Piped Piper, così come gli elementi che fungevano da comparse avevano una natura scialba e pedestre.

Captain Marvel Jr. riuscì comunque a toccare, sul piano della esecuzione grafica, dei momenti particolarmenti felici: Mac Raboy, che realizzò i disegni di quasi tutte le storie create tra il '42 ed il '43 era più un illustratore che un disegnatore di fumetti, e conferì al personaggio uno spirito più realistico di quanto, ad esempio, non fosse riuscito a fare C.C. Beck con Captain Marvel. Raboy era un allievo di Alex Raymond, il creatore di Flash Gordon e, co-

« Captain Marvel Jr. », *Mc Raboy* © *D.C. Comics Inc.*

me tale, le sue storie erano accuratamente dettagliate ed anatomicamente perfette. Le copertine parevano più dei manifesti pregni di espressività che non delle copertine per degli albi a fumetti. Quando Raboy abbandonò nel 1944 la realizzazione del personaggio, i disegnatori che gli succedettero, quali Bud Thompson e Joe Certa, ebbero una certa difficoltà nel mantenere lo stile cui egli aveva dato vita.
Captain Marvel Jr. continuò ad apparire sino all'Aprile 1953 alcuni mesi prima che Fawcett chiudesse tutta la linea editoriale a fumetti. Nel 1973 il personaggio ritornò alla ribalta quando la National Periodicals cominciò a ripubblicare tutti gli eroi della *Marvel Family* nel fumetto *Shazam.*

J B.

CAPTAIN MIDNIGHT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Willfred Moore e Robert Murit, due sceneggiatori radiofonici che lo presentarono per la prima volta nel loro programma-radio il 30 Settembre dello stesso anno. Nel Luglio del 1941 *Captain Midnight* (Capitan Mezzanotte) fece la sua prima apparizione in un albo a fumetti e precisamente nel n. 57 di *The Funnies,* edito dalla Dell. Dopo otto numeri, nel Giugno 1942, il personaggio si trasferì sulle pagine di *Popular Comics*, un albo edito sempre dalla Dell ma fu solo dopo che la Fawcett acquistò i diritti di Captain Midnight che questi divenne un nome assai importante nel panorama a fumetti. Nel Settembre 1942 Captain Midnight apparve, per la prima volta, sotto il logo Fawcett, col numero 1 della testata che portava il suo nome.
Come già nel programma radiofonico, *Captain Midnight* era nella realtà il capitano d'aviazione Albright, il cui compito principale era quello di sconfiggere il diabolico nazista Ivan Shark prima dello scoccar della mezzanotte. Nonostante l'incredibile difficoltà della missione, Albright riuscì a condurre a termine il suo compito proprio a mezzanotte e da allora gli derivò l'appellativo di Captain Midnight. Più tardi venne raggiunto da un gruppo di assistenti, riunito sotto la denominazione di Squadrone Segreto. Nelle undici storie pubblicate dalla Dell, Captain Midnight riproponeva le stesse avventure proposte dalla radio. Indossava una giacchetta di pelle marrone ed il classico berretto da aviatore, gli occhiali, anch'essi tipici del corpo di appartenenza e su di lui vi era l'emblema di Captain Midnight, ovvero un orologio alato con entrambe le lancette puntate sulla mezzanotte. Quando il personaggio passò alla Fawcett, la prima cosa a cambiare fu il suo costume, dapprima rosso e grigio e cominciò a lavorare più o meno indipendentemente dallo Squadrone Segreto, avvalendosi di un solo collaboratore, Ichabod Mudd, membro dello squadrone stesso che spesso si faceva chiamare Sgt. Twilight, ovvero sergente Tramonto. Le storie edite dalla Fawcett per la maggior parte scritte da Otto Binder, equipaggiarono Captain Midnight con una serie di congegni più che mai utili, quali bombe soporifere ed una torcia dal raggio mortale. Il personaggio continuò ad apparire sino al numero 67 del Settembre 1948 ed il successo dello spettacolo radiofonico non venne mai emulato da quello ottenuto dagli albi a fumetti.
Captain Midnight apparve anche in una serie di telefilm della Columbia, interpretati da Dave O'Brien (1942) e per brevissimo tempo sui quotidiani vennero pubblicate delle strisce ad esso intestate e la Whitman editò un piccolo volume incentrato sull'eroe. Il programma radiofonico, di contro, venne più volte premiato per l'enorme gradimento del pubblico.

J.B.

« Captain Midnight ». © Fawcett Publications.

CAPTAIN WINGS (Stati Uniti) Personaggio apparso per la prima volta nel Dicembre 1941 sulla testata *Wings*, una delle prime edite dalla Fawcett quando, tra gli ultimi anni del 1930 ed i primi del '40 decise di produrre non solo albi con novelle di evasione ma anche una serie a fumetti. *Wings* fu appunto una delle sue prime testate in cui vennero pubblicati dei riadattamenti disegnati delle storie pubblicate nei precedenti fascicoli dalla Fiction House. Nel 16° numero di tale rivista, l'editore decise di dare la vita ad un personaggio principale chiamato *Captain Wings* (Capitan Ali). Le origini di tale personaggio sono alquanto oscure per quanto concerne il creatore dello stesso. Le storie di Captain Wings erano infatti firmate da "Major T.E. Brown" quasi di certo uno pseudonimo. Tra i possibili creatori sono stati citati Gene Fawcett che disegnò anche la copertina di Captain Wings per il n. 16 di *Wings* oppure Artie Saaf, un disegnatore interno dell'azienda o, ancora, S.M. "Jerry" Iger, il capo di uno studio grafico. Tra i probabili nomi appare pure quello di Joe Archibald, uno scrittore di novelle che poi si dedicò alla sceneggiatura dei fumetti. Thurman Scott, presidente della Fawcett, fu colui che, molto probabilmente, suggerì il nome di Captain Wings.
Captain Wings era in realtà il capitano Boggs, un comandante efficiente ed inflessibile che impartiva gli ordini più disperati senza mai preoccuparsi dei rischi in cui sarebbero incorsi i suoi piloti. Il capitano, odiato dai suoi sottoposti, dopo aver impartito tali ordini quasi suicidi, saliva a bordo del suo aereo e raggiungeva i compagni nelle vesti di Captain Wings. Nessuno degli aviatori sapeva che Boggs e Wings erano la stessa persona — "un uomo con due volti, due anime, due nomi" — il che lasciava adito a pensare che non fossero molto perspicaci visto che nè Boggs nè Wings avevano mai indossato una maschera. Le storie si incentravano sul capitano e sul suo P-51 Mustang — dipinto di bianco e di nero per apparire come una minacciosa ed incombente aquila — e sulle sue lotte contro i giapponesi ed i nazisti. Dopo la fine del conflitto, Wings combatté contro quei piloti dell'Asse che rifiutavano di credere che la guerra fosse finita e tra questi fanatici sono da ricordare Mr. Atlantis e Mr. Pupin. Oltre ai disegnatori Artie Saaf e Ruben Moreira che realizzarono alcune delle prime storie tra il '42 ed il '43, Captain Wings venne disegnato da due artisti di primo piano: Bob Lubbers, che se ne occupò dal '42 al '43 e dal '46 al '48 e Lee Elias che lo prese in mano dal '44 al '46 mentre Lubbers era militare. Le storie realizzate da Lubbers erano dense di azione e le donne, come era di moda, apparivano in abiti assai succinti. Elias, di contro, era un esperto disegnatore di aeroplani e le sue storie tendevano a soffermarsi a lungo sulle scene di battaglie aeree tra Wings ed i suoi avversari. Chiaro è che l'asso dell'aviazione non poteva continuare a combattere all'infinito contro i piloti dissidenti e così nel 1952 *Captain Wings* chiuse definitivamente i battenti, dopo essere apparso in tutti i numeri di *Wings* dal 16 al 113 ed in altri tre successivi albi.

J.B.

CARAN D'ACHE (1859-1909) Disegnatore nato a Mosca nel 1859 ma originario di una famiglia francese trasferitasi in Russia nel 1812. Emmanuel Poiré, questi era infatti il vero nome del disegnatore, si trasferì in Francia dove acquisì notorietà, con lo pseudonimo da lui scelto, per una serie di disegni umoristici che vennero pubblicati sui più diffusi giornali e riviste dell'epoca: *La Caricature*, *Le Tout-Paris*, *La Vie Militaire*, *Le Figaro* e *Le Journal*. Caran D'Ache fu il primo a realizzare una storia disegnata con una sequenza ben precisa, del tutto muta, e per questa ragione può considerarsi un pioniere del fumetto. Il tratto del suo disegno era robusto, forte, molto espressivo e la sua

Caran d'Ache, autocaricatura.

analisi grafica, distorta per lo spunto satirico, era incisiva e molto immediata. In veste di giornalista e caricaturista diresse il settimanale satirico *P'ssst* che, grazie soprattutto all'affare Dreyfus, raggiunse una larga diffusione. Caran D'Ache negli ultimi anni della sua vita si ritirò dalla professione e si dedicò alla realizzazione di silhouettes intagliate nel legno. Morì a Parigi il 26 Febbraio 1909.

L.S.

CAREY, ED (?-1920) Disegnatore americano la cui data di nascita è tuttora sconosciuta ed affermatosi, sulle pagine di *Life*, negli ultimi anni del secolo scorso e nei primi venti dell'attuale. Ed Carey, sebbene col tempo sia stato praticamente dimenticato, fu uno dei disegnatori più popolari e prolifici del suo tempo. Dapprima egli realizzò solamente molte vignette ma la qualità del disegno e la forza satirica ed ironica delle battute compensavano largamente questa limitatezza di produzione. Il perché dell'oblio in cui egli è stato confinato, è spiegato dal fatto che, ai tempi, molti disegnatori di tutto rispetto sparirono praticamente dal palcoscenico grafico in seguito alla creazione delle prime agenzie che li confinarono nell'anonimato a meno che non venissero assorbiti da Hearst che invece diede loro una grossa notorietà, caso quest'ultimo che ben si può abbinare a nomi quali Herriman, Carl Anderson, C.H. Wellington ed altri. Ed Carey, di contro, è forse l'esempio più eclatante di un artista, di grande talento, che non passò alla storia solo perché non realizzava nulla per i grossi giornali o per le agenzie. Nel 1905 Ed Carey raggiunse però un record: era il disegnatore meglio pagato, con 500 dollari per una pagina di *Simon Simple*.
La sua prima striscia fu una avventura di *Sherlock Holmes* di Conan Doyle cui seguirono altri personaggi quali *Jack Webster's Dictionary* e *Brainy Bowers*, ovvero la storia di

un vagabondo ereditata da R.W. Taylor. Nel 1905 il suo *Simon Simple* cominciò ad essere distribuito dal T C Mc Clure ottenendo parecchio successo proprio per la simpatia immediata che Simon, un sempliciotto dai capelli rossi, con colletti e cravatte enormi in contrasto con pantaloni e giacche troppo stretti, suscitava nei lettori. *Simon Simple* era la vittima predestinata di una società che cospirava di continuo contro di lui, prova ne erano le sue esperienze, sempre negative, con chiunque gli si avvicinasse, ragazze, poliziotti, o uomini della strada che fossero. Simon si accompagnava con una tigre e nel 1908 la striscia, distribuita da Otis F. Wood, venne ribattezzata *Simon Simple and Ben-Gal*. Nel 1907-8 Carey illustrò le *Dickenspiel Stories*, ovvero la versione teutonica di Mr. Dooley realizzata per i testi da G.V. Hobart , e precedentemente realizzata da Frederick Opper per il *New York Journal*. L'ultimo lavoro pubblicato da Ed Carey fu *Pa's Family and their friends*, (La famiglia di papà ed i suoi amici), prodotta nel 1915 per il McClure Syndicate, serie che venne poi continuata da Wellington per il *New York Tribune* dopo essere stata ribattezzata *Pa's Son-in-law* (il genero di Papà). Ed Carey, come altri molti autori tra cui Elzie Segar, presentò anche una versione fumettata di *Charlie Chaplin* che ai tempi era molto di moda e che venne proseguita sino al 1918. Ed Carey morì verso il 1920 (anche la data della sua morte è alquanto imprecisa) e c'è da dire che se l'autore avesse lavorato a New York o comunque per agenzie di maggiore prestigio, le sue opere ed il suo nome oggi sarebbero molto più noti.

R.H.

CARLSON, WALLACE A. (1894-1969) Disegnatore americano nato il 28 Marzo 1894 a St. Louis, Missouri. Nel 1905 Carlson si trasferì con la sua famiglia a Chicago ed incominciò ad entrare nel mondo della carta stampata quando, all'età di undici anni, venne assunto come fattorino al *Chicago Inter-Ocean*. Poco dopo riuscì a farsi pubblicare sulle pagine di questo giornale alcune sue vignette di tipo umoristico e di natura sportiva. Quando nel 1914 l'*Inter-Ocean* chiuse i battenti, Carlson si dedicò all'animazione producendo per conto suo, nel 1915, un cartone animato della durata di quindici minuti. Più tardi entrò nello Studio Essanay dove passò due anni e mezzo per poi fondare, nel 1919, i Carlson Studios i cui film venivano distribuiti dalla Metro-Goldwyn-Mayer. Quando, nello stesso anno, la Paramount decise di animare *The Gumps* di Sidney Smith, a Carlson venne affidata l'animazione e la serie fu un insuccesso unico. Nel corso della produzione, Carlson incontrò Sol Hess che, in quel momento, stava scrivendo i testi del seguito di *The Gumps* e così, più tardi, quando Hess stava per dare vita ad una nuova striscia, si ricordò di Carlson ed insieme crearono *The Nebbs*, la cui produzione iniziò il 22 Maggio 1923 per continuare sino alla fine avvenuta nel 1946.
The Nebbs è da considerarsi insieme a *Simp O'Dill* la migliore striscia prodotta da Carlson che, alla chiusura di *The Nebbs*, diede vita ad un altro personaggio *Mostly Malarkey*, in cui venivano presentate le avventure di un impiegatuccio dal carattere burbero. W.A. Carlson morì nel 1969 nel West Coast lasciando dietro di sè una larga testimonianza di opere il cui valore non è stato ancora del tutto compreso. W.A. Carlson fu uno di quei disegnatori nati come bambini prodigi ed il cui talento, per delle inspiegabili ragioni, non ebbe mai modo di sbocciare in tutta la sua maturità.

M.H.

CARNERA (Italia) Personaggio creato nel 1947 da Tristano Torelli, per i testi, e da Mario Uggeri per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno nel numero 1 della serie che portava lo stesso nome di testata. *Carnera* nacque sulla scia di un altro personaggio similare, *Dick Fulmine*, di Cossio e Baggioli, che in quanto a fisionomia ricordava moltissimo il gigante di Sequales, ma non era solo l'elemento figurativo ad avvicinare il personaggio a quello di Cossio, bensì anche la struttura psicologica del tutto inesistente. Carnera si muoveva in un mondo molto inverosimile che avrebbe dovuto rispecchiare la realtà americana ma che, di fatto, non faceva che sottolineare l'assoluta disinformazione degli autori circa usi, costumi e realtà del mondo d'oltre-oceano, ed il personaggio si muoveva in una atmosfera popolata da banditi e gangster che lottavano per il trionfo del male e dell'ingiustizia. La vita sportiva del pugile faceva da sottofondo alle varie vicende, quasi a giustificazione della sua presenza al di fuori del ring, divenendo comunque un tentativo assai riuscito di fumetto biografico. Gli *Albi Carnera* continuarono ad uscire sino al numero 40, sempre per i tipi di Torelli Editore.

M G.P.

CARPANTA (Spagna) Personaggio creato nel 1947 da Joseph Escobar per il settimanale *Pulgarcito*. *Carpanta*, che nella lingua spagnola significa una fame vorace e insaziabile, è in realtà un vagabondo la cui caratteristica è una fame insaziabile, i suoi sogni ad occhi aperti, nel corso dei quali non fa che vedere gente con degli inacessibili polli allo spiedo sulla tavola (massimo, questo, delle sue aspirazioni), e l'impossibilità, da parte di chiunque, di distrarlo da questi suoi sogni. Egli rappresenta simbolicamente la fame terribile sofferta dalla gente in quel periodo, ovvero negli anni immediatamente successivi alla guerra civile. Gente che viveva con l'ossessione del cibo, gente che lottava ogni giorno al solo scopo di sopravvivere. In anni come quelli, il pollo allo spiedo diveniva l'emblema della ricchezza e del benessere.
Carpanta viene ancor oggi pubblicato anche se non ha una continuità periodica e le sue storie si sviluppano per la lunghezza di una o due pagine. Il vagabondo, ovvero l'eroe della striscia, è una persona amabile, pulito nonostante la sua estrema povertà, una persona estremamente dignitosa che gira con il cappello nero ed il collo alto che ricorda, a larghi tratti, la parodia tipica di un banchiere. La sua casa è sotto un ponte ed ogni mattina egli si alza pieno di fiducia in se stesso, sicuro che nel corso della giornata troverà un modo non tanto per uscire dalla sua indigenza, quanto per combattere la sua personale battaglia contro la fame. I suoi inevitabili fallimenti servono a rafforzare in lui il suo storico coraggio e la sua determinazione di non soccombere nemmeno di fronte alla solitudine, una solitudine che combatte strenuamente insieme al suo unico amico, Protasio. Le innumerevoli variazioni sul tema hanno assicurato a *Carpanta* un successo che, per l'appunto, continua tuttora. La striscia, oltre ad aver ispirato la realizzazione di molti giocattoli e di bambolotti, ha dato vita ad una serie di filmati televisivi in un periodo in cui, in Spagna, tale mezzo di diffusione era ancora allo studio della sua prima infanzia.

L.G.

CARPI, GIOVAN BATTISTA (1927-) Disegnatore italiano nato a Genova il 16 Novembre 1927. Dopo aver frequentato l'Accademia di Belle Arti della sua città natale, Carpi andò a lavorare nello studio del pittore Giacomo Picollo. Nel 1945, durante una temporanea sospensione de *Lo Scolaro*, dovuta agli eventi bellici, venne edito il settimanale *Favilla* a cui Carpi collaborò con multiformi mansioni, dalla redazione dei testi, ai disegni, all'impaginazione, facendo tesoro di una serie di esperienze che

gli sarebbero state utili in futuro. Nel 1946 quando la testata *Favilla* si fuse con il rinato *Lo Scolaro*, Carpi cominciò a collaborare anche con la *Gazzetta dei Piccoli*, un supplemento del quotidiano torinese *Gazzetta del Popolo*, dando vita a *Sparagrosso, cacciatore in Africa*. Nel 1947 realizzò per *Il Giornalino di Carroccio* la sua prima storia a fumetti intitolata *Celestino al centro della terra*. Dal 1947 al 1953 Carpi continua parallelamente la sua attività di disegnatore a fumetti e di illustratore esponendo a Milano, nel 1953, alla galleria del Naviglio e aggiudicandosi, nel 1951, il premio "Candido" per la sua attività di disegnatore umoristico. Nel 1957 Carpi entrò a far parte dello staff dei disegnatori italiani che realizzavano le storie dei personaggi creati da Walt Disney e dal 1958 in avanti è questa l'attività che assorbe la maggior parte del suo tempo. L'unica collaborazione di un certo interesse che lo lega ad un altro editore, è quella con Renato Bianconi per il quale crea, in questo stesso periodo, personaggi quali *Nonna Abelarda*, *Volpetto* e *Soldino*. Tra il 1965 ed il 1966, Carpi ha un breve rapporto di lavoro con la Kauka Verlag, ovvero con l'editore tedesco che stampa *Fix und Foxi*. Dal 1967 Giovan Battista collabora in esclusiva con la Mondadori, realizzando soprattutto tavole e strisce destinate al mercato internazionale e, ma solo in parte, pubblicate sul mensile *Almanacco di Topolino*. Sempre per la Mondadori, Carpi ha illustrato i primi quattro "manuali", la copertina di *Epoca* in occasione della morte di Disney ed una serie di fiabe pubblicate da *Confidenze*. Tra il 1969 ed il 1970, Carpi si è dedicato quasi esclusivamente all'illustrazione della *Enciclopedia Disney*, pubblicata in venti volumi negli Stati Uniti ed in sedici in Italia. A questa opera ha fatto seguito un'altra, ancor più impegnativa, intitolata *It's a small world* edito in America dalla Grolier di New York, in ventun volumi, e di prossima realizzazione in Italia per i tipi della Mondadori.

G.B.

CARPI, PIER (1940-) Soggettista, sceneggiatore, disegnatore, scrittore, giornalista e regista cinematografico italiano nato il 16 Gennaio 1940 a Scandiano (Reggio Emilia). Dopo aver frequentato il liceo artistico ed aver collaborato con la *Gazzetta di Parma*, Pier Carpi si trasferisce a Milano entrando come redattore al *Bertoldo*, edito da Gino Sansoni. Nel contempo collabora con varie case editrici, creando diverse strisce di natura umoristica e realizzando lavori per diversi periodici quali *Il Giallo Mondadori*, *Segretissimo* e *Settimana Radio TV*. Nel 1963 entra ufficialmente nel mondo del fumetto scrivendo le sceneggiature di molte storie di *Topolino*, della serie prodotta in Italia e realizzando anche i testi delle avventure italiane di *Batman* e *Superman*, sempre per la casa editrice Mondadori. Per l'arco di circa due anni tiene, in collaborazione con Michele Gazzarri, una rubrica di critica sul fumetto sulle pagine del quotidiano milanese *Il Giorno* e per l'inserto dei ragazzi dello stesso quotidiano crea due personaggi, *I Naufraghi* e *Lancillotto*, avvalendosi, per l'esecuzione grafica, dell'opera di Sergio Zaniboni. Sempre nello stesso periodo realizza i testi per le storie di altri personaggi tra i quali *Zakimort* e *Teddy Bob*. Dopo aver elaborato una trasposizione a fumetti di *Pinocchio* con disegni di Giovanni Manca, apparsa anch'essa sul *Giorno dei Ragazzi*, fonda nel 1970 la rivista *Horror*, di cui è direttore responsabile proponendo il mondo esoterico ed occulto, di cui è un appassionato studioso, e dando vita a questo scopo a storie molto raffinate e concettualmente assai impegnate ed ottenendo con il personaggio *Beatrice*, un lusinghiero accoglimento da parte della critica. Nello stesso anno edita il volume *Il Mago*, procedendo ad una accurata selezione dei racconti grafici meglio riusciti, la maggior parte dei quali è firmata da Marco Rostagno.

Pier Carpi

Per la Sugar crea la collana *Olimpo del Fumetto*, ovvero una serie di opere monografiche, in edizione cartonata, che presenta quei personaggi che, nella storia del fumetto, hanno avuto una importanza determinante. Nel campo giornalistico, Pier Carpi collabora con i maggiori settimanali, prestando la sua opera anche come inviato speciale, scrive diversi romanzi tra cui *La Morte Facile* (1964), *Il romanzo di Diabolik* (1968), *Cagliostro il Taumaturgo* (1972), *I Mercanti dell'Occulto* (1974), con il quale è finalista al premio Bancarella, *Un'ombra nell'ombra* (1975) e *Le profezie di Papa Giovanni* (1976). Nel 1974 Pier Carpi debutta nella regia cinematografica con *Cagliostro* e nel 1975 prosegue su questa stessa strada con *Povero Cristo*, entrambi tratti da due suoi romanzi. Nel 1977 è la volta di *Un'ombra nell'ombra*. Pur occupandosi sia di narrativa, di saggistica che di regia cinematografica, Pier Carpi non ha abbandonato del tutto il fumetto ed è del 1976 il suo ultimo volume a strisce *Gesù di Nazareth*. Nel corso della sua poliedrica attività, Pier Carpi ha ricevuto parecchi attestati e per quanto riguarda strettamente la sua opera nel mondo del fumetto, nel 1969 ha ricevuto lo Yellow Kid attestatogli dall'organizzazione di Lucca quale miglior autore di fumetti dell'anno.

L.S.

CARR, EUGENE (1881-1959) Disegnatore e soggettista americano nato il 17 Gennaio 1881 a New York City. Il giovane dovette ben presto mettersi a lavorare in quanto la sua famiglia era in condizioni molto indigenti ed a 9 anni prestava già la sua opera come fattorino al *New York Recorder* e, nel tempo libero, il ragazzino andava a girare nei reparti dei disegnatori per imparare i trucchi del mestiere. A 15 anni iniziò la sua vera e propria professione di disegnatore che avrebbe continuato per tutta la vita lavorando alternativamente per i quotidiani *Herald*, *World* ed *Evening Journal* di New York e per il *Times* di Filadelfia nonchè per il McClure e il King Features Syndicate. Nel corso della sua attività diede vita a parecchi personaggi anche se pochi ebbero un certo rilievo e tra quest'ultimi sono da ricordare *Lady Bountiful*, una favola moderna realizzata nel 1904 per l'*Herald*, *Nobody works like Father* (Nessuno lavora come papà) nata nel 1906 per il *World* e definita da Coulton Waugh « ... un fumetto che ricordava troppo i tempi di Dickens e di Cruikshank

per poter sopravvivere nell'era moderna », una serie comunque che oggi ha un certo fascino. Sempre tra i personaggi degni di menzione, vi sono *The Bad Dream that made Billy a Better Boy* (Il brutto sogno che fece diventare Billy un ragazzo migliore), una striscia che può considerarsi antesignana di *Little Nemo*, *All the comforts of Home* (Tutte le comodità della casa), *Buddy*, *Uncle Crabapple*, *Phillis*, *The Jones Boys*, *Father*, *Romeo*, *Willie Wise*, *Teddy and Caruso* e *Flirting Flora*. Nel 1913 Carr succedette a Rollin Kirby nella realizzazione della vignetta *Metropolitan Movies* e, per questa serie, ottenne un discreto successo tanto che in seguito ad esso ebbe una certa fama e la serie venne ristampata in un volume intitolato *Kid Cartoons*. Eugene Carr è stato l'emblematico rappresentante del disegnatore degli inizi del secolo, infaticabile, fertilissimo ed alla continua ricerca di nuovi moduli espressivi. Una cosa è certa: se invece di dedicarsi alla creazione di molti personaggi, si fosse limitato ad una sola serie, avrebbe potuto diventare uno dei nomi più illustri del fumetto mondiale. Gene Carr morì di infarto il 9 Dicembre 1959 nella sua casa di Walpole.

M.H.

CARREÑO, ALBERT (1905-1964) Disegnatore americano nato nel 1905 a Mexico City. Nella storia della sua vita ci fu un fatto assai particolare: suo padre, un direttore di banca, venne rapito da Pancho Villa ma riuscì a fuggire e visse sino all'età di 96 anni. Carreño Jr. frequentò l'Università di Mexico City e all'inizio parve che dovesse seguire la carriera del padre ma la sua passione era il disegno, e verso la metà degli anni venti si trasferì negli Stati Uniti per cominciare la sua attività di disegnatore. Dapprima lavorò come caricaturista nel *Chicago Daily News* ed in seguito andò a New York dividendo una camera con Miguel Covarrubias realizzando disegni ed illustrazioni per diversi periodici nazionali. Nel 1935 mentre lavorava per l'United Theater Advertisers con una serie di film e manifesti pubblicitari, Carreño venne contattato dal George Matthew Adams Service per realizzare una striscia che avrebbe dovuto essere pubblicata su un supplemento a fumetti di otto pagine che gli editori intendevano offrire agli acquirenti dei loro quotidiani. Il risultato di questo fu *Ted Strong*, un western molto suggestivo ed idealmente esatto che resta uno dei migliori prodotti che mai siano stati realizzati di tale genere. Sfortunatamente il supplemento a fumetti che presentava altri personaggi del tutto sconosciuti come *Rod Rian of the Sky Police* di Paul H. Jepsen, ebbe una diffusione alquanto limitata e dopo pochi anni venne eliminato. Da allora Carreño si dedicò, come fecero molti altri disegnatori di fumetti delusi nelle loro aspettative, alle illustrazioni di albi a fumetti e ad una collaborazione piuttosto stretta con diverse case editrici tra cui la Fox, Fawcett, Marvel, National, Pines, Prize e Ziff-Davis. Tutto questo nell'arco di tempo tra il 1940 ed il 1950 mentre nel 1937, nota di cronaca, *Ted Strong* riapparve in una serie di ristampe. Per le case editrici menzionate, Carreño realizzò parecchie storie d'amore, dell'orrore, di super-eroi e di western. I suoi sforzi principali si concentrarono su *Ibis*, *Red Gaucho* e *Captain Marvel Jr.*, tutte testate edite dalla Fawcett e su *The Blue Beetle*, edito dalla Fox. Negli anni cinquanta divenne un membro attivo della National Cartoonists Society di cui fu eletto anche presidente. Al Carreño morì nel Settembre 1964 senza essere riuscito ad emergere, come fama, nonostante i suoi lavori avessero i numeri per conferirgli una certa autorità.

M.H.

CARTER, AUGUSTUS DANIELS (1895-1957) Disegnatore e soggettista americano nato nell'Agosto 1895 a Baltimora e conosciuto dagli appassionati di fumetti come Ad Carter, ovvero il papà di Mush Stebbins e Fatso Dolan, i *Just Kids*. Augustus Daniels Carter rimase orfano di madre a soli 11 anni e visse un'infanzia tutt'altro che spensierata, il contrario cioè di come dipinse l'allegra giovinezza dei suoi personaggi e si mise a lavorare non appena ebbe modo di trovare un lavoro. Clare Briggs, che sarebbe in seguito diventato uno dei disegnatori più famosi del suo Paese, gli procurò un lavoro come reporter al *Brooklyn Times* e dopo aver effettuato alcuni timidi tentativi come disegnatore sul *Brooklyn Eagle*, Carter, incoraggiato da Briggs, diede vita ad una striscia che sottopose nel 1922 al King Features Syndicate al quale piacquero molto i ragazzini inventati da Carter e diede alla striscia un titolo che era stato usato parecchie volte nel supplemento domenicale dal 1890 a quei giorni. *Just Kids* (Solo ragazzi), che Carter più tardi disse di aver creato basandosi su due personaggi realmente esistiti ovvero due suoi compagni di scuola dei quali uno, Mush, morì al fronte occidentale durante la prima guerra mondiale ed il secondo, Fatso, divenne invece un assicuratore, venne pubblicata nella versione domenicale su *Puck*, sulle cui pagine non rimase a lungo mentre invece ebbe una larga diffusione su diversi quotidiani di tutto il Paese. Per quanto riguardò invece la striscia quotidiana, *Just Kids* venne pubblicata su parecchi quotidiani del pomeriggio di Hearst. Il lato più sostanziale e di maggior interesse della striscia era rappresentato dalla preoccupazioni che Carter aveva per la sicurezza dei piccoli e, su questa linea, egli presentò, sia nella striscia quotidiana che nella tavola domenicale, il Just Kids Safety Club (1927), accentuando la serie con un certo numero di vignette perché i bambini si guardassero bene dai pericoli che potevano incontrare in qualsiasi momento.Alla fine degli anni 20 Carter aggiunse alla tavola domenicale *Nicodemus O'Malley*, un'altra striscia con protagonisti dei bambini ai quali si aggiunse, nel 1930, una balena. Carter, padre a sua volta di tre bambini,e si spiega quindi la sua propensione per il mondo infantile, visse nella sua casa a Mamaroneck, nello stato di New York, sino alla morte che lo colse in seguito ad un attacco di cuore il 26 Giugno 1957 quando l'autore aveva 62 anni. La sua striscia morì con lui.

B.B.

CASEY COURT (Gran Bretagna) Serie apparsa per la prima volta il 24 Maggio 1902 quando, nella pagina dei fumetti rosa del giornale *Illustrated Chips* venne pubblicata una vignetta che rappresentava l'apertura della *Casey Court Rowing Season* (La stagione di canottaggio di Casey Court). Il 12 Settembre 1953 sulle pagine del giornale di fumetti rosa *Chips* venne pubblicata una vignetta, a pagina nove, intitolata *Casey Court Funny Face Contest* (Le allegre vicende di Casey Court). In tutto questo arco di tempo, ben poco è cambiato. Il primo disegnatore fu Julius Stafford Baker mentre l'ultimo è « Charlie » Pease. Nel frattempo molti altri disegnatori, tra i quali M.C. Veitch e Louis Briault, si sono avvicendati nella realizzazione delle avventure settimanali di questa banda di scapestrati, riuscendo ciascun disegnatore a mantenere una linea uniforme, sia di tratto che di contesto, con sempre i ragazzi, capeggiati da Billy Baggs e le ragazze da Sally Trotters e con quelle assurde insegne da sfondo. In totale, incluse alcune ristampe, vennero realizzati 2.385 episodi in cui la banda di Casey Court, affrontando qualsivoglia problema o situazione, ne dava una sua versione del tutto particolare. Una cosa è certa: l'autore J.S. Baker, si ispirò al famoso *Yellow Kid* americano solo che lo spirito fu nettamente inglese. Come si diceva poc'anzi, la banda affrontava qualsiasi situazione, fossero dei fuochi d'artificio, o i campionati di tennis di Wimbledon o, ancora, le corse di cavalli ad Ascott e persino la minacciata invasione del-

l'Inghilterra, con un cipiglio ed uno spirito assolutamente autoctoni. *Casey Court* fu l'unico fumetto che riuscì ad essere trasposto sul palcoscenico del cabaret e nel 1905 lo spettacolo girò per l'intero Paese con Will Murray nella parte della signora Casey. Nel 1906 nel cast vi fu addirittura il giovane Charlie Chaplin che impersonava Billy Bags.

D G.

CASEY RUGGLES (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1949 da Warren Tufts ed apparso per la prima volta, nella sola versione a mezza tavola domenicale, il 22 Maggio di quello stesso anno con la distribuzione dell' United Feature, mentre la striscia quotidiana cominciò a venir prodotta il 19 Settembre di quello stesso anno. Come sottotitolo *Casey Ruggles* portava la dicitura « una saga del west » ed ancor oggi esso è considerato il personaggio a fumetti western più suggestivo che sia mai stato creato. Il personaggio di Tufts, ricercato, brutale, sanguigno, colpì di sorpresa i lettori dei primi anni 50 ed il disegno, denso di contenuti drammatici, elevava qualitativamente tutto quanto era stato realizzato in precedenza, solo che nessuno pensò opportuno seguire e continuare questa strada. Casey Ruggles è un sergente dell'esercito in servizio a Fremont, in California, che si sente attratto dalla corsa all'oro e ritorna quindi all'est per prendere la sua fidanzata, Chris, e cammin facendo incontra Lilli Lafitte, la figlia del pirata Jean Lafitte. Benché alcune azioni della vicenda si svolgano all'est, la narrazione ha il suo maggior centro in California e punta sulle vicende originate dalla grande corsa all'oro compiuta dagli americani, dagli spagnoli e dagli indiani e, a questo riguardo, vi è nella striscia un altro personaggio alquanto significativo ovvero Kit Fox, un ragazzo indiano.
I temi narrativi di *Casey Ruggles*, in cui sono inclusi anche dei ritratti grafici di rapine e torture, fecero sì che il personaggio venisse pubblicato, sia nella versione domenicale che in quella quotidiana, nei giornali delle città più emancipate sollevando pur tuttavia delle ricorrenti ondate di protesta. La dissacrazione operata da Tufts nei confronti delle tradizioni western che erano state tradotte sia nei film che nei fumetti anticipò l'atteggiamento che, tempo più avanti, venne assunto da Sergio Leone con il film « Un pugno di dollari » e gli altri successivi, solo che il pubblico dei primi anni 50 non era del tutto maturo ad accettare una revisione pressochè totale di una tradizione alquanto sentita. Il sindacato gli chiese quindi di ammorbidire fatti e situazioni ma Tufts rifiutò, disinteressandosi del tutto di tale problema cedendo all'United Feature la proprietà del personaggio la cui realizzazione venne affidata ad un disegnatore assai scadente. Tufts firmò quindi l'ultima tavola domenicale il 5 Settembre 1954 ed il 3 Aprile dello stesso anno firmò invece l'ultima striscia quotidiana mentre, in quello stesso periodo, stava preparando *Lance*. In Italia il personaggio ha fatto una breve apparizione negli anni 50 col nome di *Red Carson* e, di esso, sono state realizzate anche delle avventure prettamente italiane firmate da Gian Luigi Bonelli per i testi e da Mario Uggeri e Leone Cimpellin per i disegni.

B.B.

CASPER (Stati Uniti) Personaggio apparso per la prima volta, in cartone animato, nel 1946. Il suo primo film, *The Friendly Ghost* (Il fantasma amico), venne prodotto dai Famous Studios, già Fleischer Studios, ed era stato tratto da un romanzo per bambini, rimasto del tutto invenduto, scritto da Sy Reit e Joe Oriolo su idea di quest'ultimo. Oriolo, un animatore dei Famous Studios, aveva inventato il personaggio due anni prima ed aveva collaborato insieme a Reit alla redazione del romanzo il cui personaggio principale era un piccolo fantasma docile e mansueto desideroso solo di farsi degli amici, aspirazione un po' difficile in quanto la sua stessa natura di essere incorporeo spaventava chiunque incontrasse. Nel 1946, presi da una sorta di ispirazione, Oriolo e Reit presentarono il soggetto agli Studios e quel che avrebbe dovuto essere un cartone animato fine a se stesso divenne invece una vera e propria serie. Nel 1949 Casper ed altri famosi personaggi prodotti dagli studi di animazione vennero ceduti, per lo sfruttamento in una edizione a fumetti, alla Jubilee ed il numero 1 di *Casper*, uscì nell'autunno di quello stesso anno. I fumetti non ebbero molto successo

« Casey Court », Charlie Pease © Chips.

e dopo un anno la Jubilee estinse il contratto cui subentrò la St John che, nel 1950, editò un nuovo *Casper* numero uno, lavorando in stretta collaborazione con gli studi di animazione di New York sia per quanto riguardava le storie ed i disegni del personaggio. Negli albi editi dalla St. John apparvero anche moltissimi personaggi complementari per lo più già apparsi nella versione a cartoni animati. Quando la serie di Casper passò alla Harvey Publishing Company questi comprimari, quali Wendy the Good Little Witch, Nightmare the Ghost Horse, Spooky and the Evil Ghostly Trio, divennero personaggi principali con loro singole testate. Nel 1953 la Harvey editò un nuovo numero uno di *Casper* che, per la terza volta, ricominciava la numerazione dal numero uno. Successivamente uscì una serie di albi collaterali in cui Casper era sempre presente insieme ad altri comprimari, albi intitolati *Casper and Spooky*, *Casper and Wendy*, *Casper and the Ghostly Trio*, etc. La serie di Casper e dei suoi compagni divenne in breve tempo la punta di diamante della Harvey e quando i Famous Studios ne cessarono la produzione, la compagnia madre, la Paramount Pictures, cedette alla Harvey tutti i diritti dei personaggi, ivi compresi quelli televisivi per i cartoni animati. I film apparvero sotto il marchio « Harveytoons » ed il successo che continuarono ad avere sostenne economicamente la produzione a fumetti. La Harvey, adottando una saggia politica di ristampe, riuscì a mantenere vivo l'interesse per Casper, un interesse che colpì soprattutto il target dei lettori molto giovani

Come già successo per molti personaggi della Harvey, la maggior parte dei disegnatori di Casper rimase nell'anonimato tranne Dom Sileo che viene pubblicamente riconosciuto come uno dei realizzatori grafici del personaggio ed i cui lavori sono esposti alla Museum's Community Gallery di Brooklyn.

M.E.

CASSON, MELVIN (1920(?)-) Disegnatore ed autore americano nato a Boston, nel Massachusetts la cui data rifiuta di rivelare, cresciuto a New York City dove ha frequentato la Art Students League studiando sotto maestri quali George Bridgam e Kunyioska. La passione per il disegno gli derivò senza dubbio dal padre, un uomo pieno di talento che faceva parte dello staff dei disegnatori del *Sunday*. Mel Casson vendette il suo primo personaggio a fumetti al *Saturday Evening Post* quando aveva diciannove anni e frequentava ancora la scuola ed il suo fu il primo caso di un autore così giovane che firmò un contratto in cui gli veniva chiesta una opzione per gli eventuali ulteriori personaggi. Durante la II Guerra Mondiale prestò servizio militare partecipando a varie azioni in Europa, azioni nel corso delle quali riportò ferite, tornando in patria con una medaglia di bronzo ed altre due decorazioni. Una volta a casa, Casson ritornò nel campo dei fumetti e divenne il primo segretario dell'American Society of Magazine Cartoonists. Nel 1948 apparve ufficialmente la sua prima striscia, *Jeff Crockett*, realizzata per lo Herald Tribune Syndicate, in cui venivano narrate le vicende di un avvocato di una cittadina di provincia Casson aveva una spiccata predisposizione per la satira arguta mentre invece i responsabili del sindacato desideravano qualcosa che facesse ridere la gente in maniera immediata ed il personaggio morì nel 1952 dopo cinque anni di modeste apparizioni. Tra il 1953 ed il 1956 Casson realizzò *Sparky*, una vignetta che presentava la storia di un ragazzino ed *Angel*, sempre sulla stessa falsariga, prodotti entrambi per il Publishers Syndicate. A questi due personaggi si affiancò, nello stesso arco di tempo, una serie di sfruttamenti commerciali ed editoriali. Insieme ad Alfred Andriola, che usava lo pseudonimo di Alfred James, creò *It's Me, Dilly!* (Sono io, Dilly), che venne distribuito dallo Hall Syndicate e che venne prodotto dal 1958 al 1962. Dilly era una bella e simpatica ragazza che avrebbe avuto senz'altro maggior successo se fosse uscita una decina di anni più tardi. Dopo la realizzazione di questo personaggio, Casson co-diresse con Andriola un libro a fumetti *Ever Since Adam and Eve* (da Adamo ed Eva in poi) e lavorò, sia come autore di testi che come produttore, nel campo pubblicitario e televisivo. Nel Novembre del 1972 Casson e il vecchio disegnatore di nome William F. Brown, crearono *Mixed Singles*, una serie il cui contesto era quello della vita di giovani coppie e nel contempo Brown, che era senza dubbio uno dei miglior umoristi nel campo del fumetto, prese parte attiva nella realizzazione delle riviste edite dalla Julius Monk's off-Broadway e diresse la produzione del volume *The Wiz* (Il mago) della Broadway. *Mixed Singles*, distribuito dall' United Feature , ottenne un discreto successo per l'immediatezza del suo contesto che si incentrava sui vari problemi, da quelli estetici a quelli sessuali, che le giovani coppie incontravano nel corso della loro vita a due. L'immediatezza era dovuta sia ai testi che al disegno, realizzato con penne rapidografiche. Agli inizi del 1975 per vivacizzare la serie, che appariva su circa 150 quotidiani, venne deciso di ribattezzarla *Boomer* dopo che il personaggio principale era convolato a nozze. Casson ha il merito di aver saputo innovare il suo stile grafico adeguandolo alle nuove mode ed ai nuovi stili e dimostrando di essere un vero professionista del fumetto. Nel 1973 ha vinto, insieme a Brown, il premio « Philips » al 24° Salone Internazionale dell'Umorismo di Bordighera.

R.M.

CASTELLI, ALFREDO (1947-) Soggettista ed autore italiano nato il 26 Luglio 1947 a Milano. La sua carriera nel campo del fumetto iniziò nel 1966 quando Castelli realizzò i testi per diversi personaggi quali *Diabolik*, *Cucciolo*, *Tiramolla*, *Pedrito el Drito* e per l'edizione italiana di *Topolino*. Nel 1969 tentò di realizzare una versione all'italiana di *Mad*, intitolandola *Tilt*, ma l'esperimento non incontrò alcun successo. Nello stesso anno diede vita, insieme a Pier Carpi, alla rivista *Horror*, sulle cui pagine apparve il personaggio a strisce di *Zio Boris*, realizzato da Castelli stesso per i testi e da Carlo Peroni prima e da Daniele Fagarazzi poi per i disegni. Nel 1972 Castelli entrò nella redazione del *Corriere dei Ragazzi*, realizzando tra l'altro *L'Ombra*, disegnato da Mario Cubbino e *Gli Aristocratici*, realizzato graficamente da Franco Tacconi. Dal 1975 lavora come libero professionista nel campo della editoria collaborando anche con varie storie alla rivista francese *Pif*.

M.G.P.

CAT-MAN, THE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1939, sia per i testi che per i disegni, da Tarpe Mills ed apparso per la prima volta nel Settembre dello stesso anno sulle pagine del numero 5 di *Amazing Man* edito dalla Centaur per riapparire, nel Dicembre del 1939, sul numero 8 della stessa testata. Questa prima versione di *Cat-Man* (L'uomo gatto) presentava un'immagine assai pedestre del personaggio di Barton Stone nelle vesti appunto dell'uomo-gatto. La seconda realizzazione di *The Cat-Man* venne prodotta nel 1941 da Charles Quinlan per la Holyoke (Helnit) Publications ed apparve per la prima volta nel Maggio dello stesso anno nel numero 1 di *Cat-Man Comics*. Questo nuovo Uomo-Gatto era in realtà David Merrywether, l'unico sopravvissuto di una carovana di americani attaccata, in terra di Burma, da una banda di malfattori. Merrywether era rimasto quindi solo ed era stato allevato, cresciuto ed amato da una tigre, così come Tarzan era stato allevato dalle scimmie, ed il piccolo David

aveva quindi assunto tutti gli atteggiamenti e le abitudini dei felini. Possedeva una grande forza, una agilità impensabile in un essere umano ed aveva la facoltà di vedere al buio. Come era di moda nei fumetti degli anni quaranta, Merrywether percorse un cammino quasi d'obbligo tornando in America ed assumendo l'identità segreta di Cat-Man per salvare il mondo dalle minacce del crimine. Il suo costume era costituito da una tunica color arancione con una « C » sul petto, da guanti rossi, stivali, mantello con cappuccio e gambe nude, per non tralasciare due orecchie simili a quelle dei gatti. La maggior parte delle storie venne realizzata da Quinlan, che non era certo un autore di primo piano ma che comunque aveva una certa dignità di esecuzione. Quinlan creò un altro personaggio, ispirato ad un animale, *The Blue Beetle*, realizzandolo per la Fox. Nel quinto numero a Cat-Man si affiancò una partner femminile, Katie Conn, soprannominata *The Kitten* (La gattina), una ragazza rimasta orfana dei genitori, trucidati durante una rapina al treno su cui viaggiavano. Essa si unì quindi a Cat-Man per combattere il crimine, usando abilmente delle sue doti di acrobata (come, acrobata, lo era Dick Grayson, alias Robin, quando si unì a Batman) ed intercalando, quando si rivolgeva al suo partner, la simpatica abitudine di chiamarlo « Zio David ». *The Kitten* apparve più tardi in un'altra serie intitolata *Little Leaders* (Piccoli capi), una delle tante realizzazioni in auge negli anni quaranta dove gruppi di eroi buoni si univano tra di loro per combattere contro il crimine e l'ingiustizia. The Cat-Man continuò ad apparire sino al numero 32, dell'Agosto 1946, quando, cioè, *Cat-Man Comics* chiuse i battenti.

J.B.

« *Cattivik* », *Bonvi © Bonvi.*

CATTIVIK (Italia) Personaggio creato all'incirca nel 1967 da Franco Bonvicini (Bonvi) ed apparso più o meno nello stesso periodo sulle pagine di un giornalino scolastico modenese. *Cattivik* ha fatto il suo debutto ufficiale nel 1968 sulle pagine di *Tiramolla* delle edizioni Alpe. Il personaggio, realizzato dall'autore bolognese sia per i testi che per i disegni, è in pratica una arguta parodia del "signore del male" che si presenta sul palcoscenico di carta sotto la forma di una enorme macchia nera. Bonvi ne ha continuato la realizzazione sino al 1970, anno in cui ne ha affidato la grafica al suo allievo Guido Silvestri (Silver) continuando però a scriverne i testi. Nel 1972 il personaggio è stato eliminato dalle pagine di *Tiramolla* e Bonvi ne ha abbandonato del tutto la produzione ripresa però successivamente da Silver che ha realizzato alcune storie, firmate da lui sia per i testi che per i disegni, pubblicate nel 1975 sul *Corriere dei Ragazzi* e, nel 1976, su *La Bancarella*, e nell'inserto a fumetti del quotidiano *Il Lavoro*, in forma di striscia quotidiana. Un episodio di *Cattivik* è stato pubblicato sul volume antologico Bonvi edito dalla Editoriale Corno nel 1975 e, nel 1976, la Alpe ha ristampato il personaggio in alcuni albi a colori, di grande formato, nella serie *1000 Fumetti*.

M.G.P.

CAVALIERE MASCHERATO
vedi Lone Ranger, the

CELARDO, JOHN (1918-) Disegnatore ed autore americano nato il 27 Dicembre 1918 a Staten Island, nello stato di New York. Dopo aver frequentato le scuole pubbliche di Staten Island ed essersi iscritto alla Art Students League ed alla New York School of Industrial Arts, Celardo si diede da fare per riuscire a realizzare la sua aspirazione, quella cioè di diventare professionalmente un disegnatore. Il suo primo lavoro in questo senso fu nel 1937 la realizzazione di una serie di vignette sportive per la Street & Smith e più tardi cominciò a collaborare con Will Eisner e Jerry Iger nella produzione di una serie di albi e quando la Quality Comics allargò il suo staff di disegnatori inglobando anche il gruppo di Iger, Celardo si ritrovò a collaborare con essa realizzando *Dollman*, *Wonder Boy*, *Uncle Sam*, *Paul Bunyan*, *Espionage*, *Hercules*, *Old Witch* e *Zero*, usando talvolta la firma di John C. Lardo.

Nel 1940 Celardo collaborò con la Fiction House, interrompendo la sua opera l'anno successivo quando venne chiamato alle armi. Per questa casa editrice disegnò *Hawk*, *Red Comet*, *Powerman*, *Captain West* e *Kaanga*, alla fine del conflitto continuò la sua collaborazione con la Fiction House e nel periodo compreso tra il 1946 ed il 1949 lavorò a *Tiger Man*, *Suicide Smith* e ad altre testate. Dopo un breve periodo passato a lavorare per la Ziff-Davis, Celardo si dedicò alla realizzzaione di *Tarzan* di cui divenne uno dei migliori disegnatori succedendo a Bob Lubbers. La sua prima striscia quotidiana di tale personaggio apparve nel 1954 su testi di Dick van Buren (figlio di Raeburn van Buren, il creatore di *Abbie an'Slats*) mentre la sua prima tavola domenicale apparve l'anno successivo. Nel 1960 Celardo iniziò a scrivere anche i testi di Tarzan assumendosi così completamente la realizzazione del personaggio. Il suo stile di disegno era più rigido di quanto non lo fosse quello degli altri disegnatori che si erano occupati di Tarzan e le storie si discostavano dalla tradizione in quanto il personaggio si ritrovava a combattere una serie di spie cinesi e di altri avversari, dentro e fuori dalla giungla. Nel 1967 Celardo abbandonò l' United Feature per passare al Chicago Tribune-New York News Syndicate per il quale realizzò *The Green Berets* (Berretti verdi), creati precedentemente da Joe Kubert, che egli continuò sino al termine della striscia (1969) quando ritornò alla United per realizzare *Davy Jones*, personaggio creato da Sam Leff e Alden McWilliams e da lui continuato sino al 1970, anno in cui *Davy Jones* conobbe la sua fine. Nel 1968 Celardo collaborò con la Western e la National alla realizzazione di parecchi albi tra i quali, per la Western, *Believe It or Not* (Credici o no). Nel 1973 è stato assunto, come dirigente, dal King Features ed ha quindi abbandonato la sua attività di disegnatore per dedicarsi esclusivamente a compiti manageriali

R.M.

« Cellulite », Claire Bretecher © Editions Dargaud.

CELLULITE (Francia) Personaggio creato nel 1969 dalla disegnatrice ed autrice Claire Bretécher ed apparso per la prima volta il 19 Giugno dello stesso anno sulle pagine del settimanale francese *Pilote*.

Cellulite è l'antitesi delle principesse per antonomasia protagoniste delle favole: è brutta, con i capelli lisci ed una faccia costellata da foruncoli, avara, stupida ed affamata di sesso, i suoi sforzi sono immani: sovente le è capitato di riempire di trappole la strada che conduce al suo castello nella speranza che qualche principe vi cadesse dentro, è arrivata persino a rapire il consigliere del padre. Un personaggio, questa Cellulite, alquanto grottesco e non le son da meno le figure maschili che confermano il cinico giudizio da essa espresso nei riguardi del sesso forte: « ... se le donne non sono molto, gli uomini sono delle nullità ». Suo padre, il re, è un uomo senza spina dorsale, un pavido, un egoista, un essere che pensa solo ed esclusivamente a se stesso, i cavalieri di corte sono dei parassiti, dei lacchè, ed i contadini sono una manica di gentaglia incolta. Gli spunti che legano il personaggio a *Wizard of Id* sono moltissimi salvo che la Bretécher è molto più pessimista di quanto non lo sia Hart circa il valore della razza umana. Le avventure di tale personaggio sono state ristampate in volume da Dargaud

M.H.

CÉZARD, JEAN (1925-) Disegnatore francese nato nel 1925 in luogo e giorno imprecisati. La sua carriera nel mondo del fumetto iniziò nel 1946 con una striscia umoristica *Monsieur Toudou* (Il Signor Toudou), pubblicata sulle pagine del periodico per ragazzi *Francs-Jeux*. A tale personaggio ne seguirono altri, sempre di contesto umoristico, quali *Pilul* (1946-48), *Les mirabolantes aventures du Professeur Pipe* (Le mirabolanti avventure del professor Pipe - 1949), *Jim Minimum* ed altri tre di genere avventuroso, quali *Bric*, ovvero la storia di un pirata, *Yak*, quella di un super-eroe e *Kiwi*, quest'ultimo il più famoso da lui creato nel genere dell'avventura. Cézard è comunque diventato famoso grazie alla esilarante striscia umorista che egli creò nel 1953 per *Vaillant* (diventato poi *Pif*) ed intitolata *Arthur, le Fantôme Justicier* (Arturo, il fantasma giustiziere), ovvero la saga di un piccolo fantasma noioso e molesto il cui scopo principale è quello di trovare dei torti cui porre rimedio. Questa è senza alcun dubbio una delle strisce più divertenti uscite in Francia nel dopoguerra. Insieme ad *Arthur*, Cézard ha realizzato parecchie storie autoconclusive per *Vaillant-Pif*, tra cui *Les Rigolus et les Tristus*, una favola comica alla Rabelais e *Les Facéties du Père Passe-Passe* (Le Facezie di Padre Passe-Passe). Nel 1968 a Jean Cézard è stato conferito il 1° Premio Internazionale per i disegnatori a fumetti nel corso del Salone dell'Umorismo di Bruxelles.

M.H.

CHALLENGERS OF THE UNKNOWN, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1957 da Jack Kirby per i disegni su testi di un autore non precisato ed apparsa per la prima volta nel Maggio dello stesso anno sull'albo *Showcase* edito dalla National. *The Challengers of the Unknown* (Gli sfidanti dell'ignoto) sono in realtà Red Ryan, un alpinista che non conosce cosa significhi la paura, Ace Morgan un asso dell'aviazione, Rocky Davis, un campione di pugilato ed il professor Haley, biologo ed oceanografo. Quel che distingue questo gruppo dagli altri congeneri o similari, è che nessuno dei membri è dotato di super-poteri e che si ritrovano quindi, su un piano di assoluta normalità, a combattere contro esseri per lo più provenienti dallo spazio o da dimensioni del tutto sconosciute. Nel 1958 la serie, constatato il successo raccolto tra il pubblico, venne tolta dalle pagine di *Showcase* e passò nelle pagine della sua propria testata *Challengers of the Unknown*. Alla realizzazione delle storie oltre a Jack Kirby, si alternarono Bob Brown e Jim Sparling per i disegni e B. Finger, F.E. Herron e A. Drake per i testi. La serie è terminata nel 1970 col n. 80 della sua stessa testata per essere ripresa nel luglio 1977.

M.G.P.

CHANOC (Messico) Personaggio creato nel 1959 dal disegnatore Angel José Mora e dallo sceneggiatore Martin de Lucenay ed apparso per la prima volta il 16 Ottobre dello stesso anno nella serie a fumetti ad esso dedicata. *Chanoc* è diventato in breve tempo il miglior personaggio messicano nel contesto delle avventure marinare in ciò aiutato dall'intelligente mélange di umorismo e di dramma che è stato immesso nelle storie.

Il personaggio principale, Chanoc, è un pescatore che vive nel villaggio di Ixtac e che trae fonte di guadagno dalla pesca anche se, grazie alle sue esperienze ed al suo spirito curioso ed intelligente, è diventato un rispettabile ittiologo ed un eminente oceanografo. È un atleta pressochè perfetto ed alla abilità fisica unisce un coraggio indomabile. Lo scopo principale della sua esistenza è quello di lottare per la salvaguardia e la preservazione del mondo animale e di combattere contro ogni forma di ingiustizia. Come nel caso di *Alma Grande*, Chanoc vive parecchie avventure che, cronologicamente, non hanno alcuna consistenza. Il contrapposto umoristico all'eroe è Tsekub, un personaggio che gli autori hanno rilevato dal passato e la cui età assai avanzata non pregiudica affatto la sua possente forza ed il suo spirito infiammabile e combattivo. Chanoc esprime il suo grande amore per la vita anche con una forte predisposizione erotica e quindi nelle sue storie sono presenti ragazze alquanto sexy di costumi piuttosto facili. Angel José Mora continua tuttora a realizzare graficamente le storie di Chanoc con l'aiuto di Javier Robles, Antonio Hernandez e del fratello Ulises mentre per quanto riguarda le storie, De Lucenay le ha da tempo abbandonate passandole nelle mani dell'eccellente Pedro Zapiain. Chanoc è stato il protagonista di non meno di sei film ed è stato usato anche per propagandare un tipo di cioccolata sul mercato messicano.

L.G.

CHARLIE BROWN
vedi Peanuts

« Chanoc », Angel Mora © Publicaciones Herrerias.

CHARLIE CHAN (Stati Uniti) Personaggio realizzato nel 1938 dal disegnatore Alfred Andriola che lo confezionò ispirandosi al famoso detective cinese creato da Earl Derr Biggers. Il personaggio apparve per la prima volta nell'Ottobre del 1938, sia in striscia quotidiana che in tavola domenicale, distribuito dal McNaught Syndicate, che ne continuò la produzione sino al Maggio del 1942.
Charlie Chan venne modellato da Al Andriola sui dati somatici dell'attore Warner Oland che, nei film dedicati a Charlie Chan, interpretò sempre la parte del protagonista. Nel corso delle sue avventure, l'ispettore Chan della polizia di Honolulu si trova alle prese con banditi, cospiratori internazionali, spie e sabotatori che compiono le loro malefatte in diverse parti del globo. In tutte le sue missioni, Chan è assistito dal valido Kirk Barrow, un avventuriero di bell'aspetto, che ricalca sia a livello estetico che comportamentale i prototipi di tale genere degli anni trenta, e dall'innamorata di quest'ultimo, l'amabile ed intraprendente attrice di nome Gina Lane. Charlie Chan, caratterizzato da dialoghi vivaci e da intrecci molto densi di thrilling, resta una delle migliori strisce della « scuola caniffiana » così come resta un esempio di ottima narrazione grafica. Negli albi a fumetti, il personaggio è stato sfruttato in maniera decisamente positiva, le Prize Publications ne editarono infatti una serie di nove albi nel periodo compreso tra il 1948 ed il 1949 alla cui realizzazione contribuirono, sia per i testi che per i disegni, i validissimi Joe Simon e Jack Kirby. Nel periodo compreso invece tra il 1955 ed il 1959 Charlie Chan venne editato dalla Charlton nella testata *The new Adventures of Charlie Chan* (Le nuove avventure di Charlie Chan), ed in seguito anche la National ne produsse qualche albo. Nel 1965-66 è stato fatto rivivere, per brevissimo tempo, dalla Dell. In Italia il personaggio ha fatto una fugace apparizione nel dopoguerra in una serie di albi della casa editrice Dardo.

M.H.

CHARLIE CHAPLIN'S COMIC CAPERS (Stati Uniti) Serie creata nel 1915 da un gruppo di disegnatori ed apparsa per la prima volta nei primi mesi dello stesso anno sulle pagine del quotidiano che l'editore James Keeley aveva appena comperato, il *Chicago Record-Herald and Inter Ocean* (che più tardi sarebbe diventato il *Chicago Herald*). *Charlie Chaplin's Comic Capers* era una striscia quotidiana, corredata anche della tavola domenicale, incentrata sul personaggio dello schermo Charlie Chaplin, una striscia che nel giro di sei mesi, grazie alla diffusione nazionale operata da Keeley, divenne molto popolare. A proposito di Keeley vi è da dire che il suo quotidiano, il *Chicago Herald*, fu il primo a scoprire quei talenti che in seguito sarebbero diventati famosi e che rispondono ai nomi di Frank Willard e Billy De Beck.
Le storie di Charlie Chaplin's Comic Capers, per la cui realizzazione a fumetti erano stati ceduti i diritti nel 1915 dalla Essanay Films, vennero scritte e disegnate da autori che per lo più restarono nell'anonimato salvo il caso di

« Charlie Chan », Alfred Andriola © Mc Naught Syndicate.

Elzie Crisler Segar, il futuro creatore di *Popeye*, che nel 1916 colse al volo l'opportunità di realizzare il personaggio pensando così di allargare il proprio pubblico. Nonostante il compenso piuttosto basso, Segar si dedicò con passione alla striscia che parlava del popolare personaggio cinematografico e la sua prima esecuzione grafica, a questo proposito, porta la data del 12 Marzo 1916 L'umorismo del personaggio era immediato anche se lo stile di Segar, a quel tempo, lasciava parecchio a desiderare, un fatto questo del tutto secondario in quanto il giovane disegnatore badava più ai testi ed agli intrecci che non al disegno. Egli affiancò a Charlie Chaplin un nano di nome Luke the Gook, che più tardi, verso la metà degli anni 30, divenne uno dei personaggi principali del *Thimble Theater*, una serie creata appunto in quel periodo da Segar. Verso la metà del 1917 Segar uscì dal filone tradizionale in cui si era mossa sino a quel momento la striscia, ovvero il ricalco delle storie del film, e immise Chaplin nel mezzo del conflitto europeo affiancandogli un nuovo compagno di nome Brutis che prese il posto di Luke the Good, che era stato eliminato tempo prima. Il personaggio cessò improvvisamente di apparire il 16 Settembre 1917 sull'*Herald* della domenica, pare per la decisione improvvisa dell'attore Charlie Chaplin o del fratello Sydney, a quei tempi suo manager, di porre fine a tale realizzazione a fumetti.

B.B.

CHARLIER, JEAN-MICHEL (1924-) Autore e soggettista belga nato il 30 Ottobre 1924 a Liegi. Dopo gli studi all'Università della sua città natale, Charlier, certamente uno dei più prolifici autori del fumetto europeo, cominciò a collaborare con diversi quotidiani. Nel 1945 incontrò il disegnatore Victor Hubinon ed insieme diedero vita, due anni più tardi, a *Buck Danny*, un personaggio che si muoveva nel mondo dell'aviazione. Il successo ottenuto con questa realizzazione, spinse Charlier a scrivere soggetti per molti altri personaggi quali *Kim Devil*, *Marc Dacier*, *Jean Valhardi*, *Tiger Joe*, etc. Dopo un periodo di tregua, durante il quale divenne pilota della Sabena Airlines, Charlier si trasferì a Parigi dove nel 1959 divenne codirettore del nuovo settimanale a fumetti *Pilote*. Oltre ai suoi compiti direttivi ed editoriali, Charlier contribuì alla realizzazione dei soggetti di parecchie storie presentate sulle pagine del settimanale, tra queste *Le Démon des Caraïbes* (Il demone dei Caraibi), una storia di pirati disegnata da Victor Hubinon, e *Michel Tanguy*, sempre nel 1959, un personaggio dell'aviazione disegnato dapprima da Albert Uderzo, nel 1963 fu la volta di un western, *Fort Navajo*, che più tardi sarebbe diventato il *Lieutenant Blueberry*, realizzato graficamente da Jean Giraud. Charlier scrisse anche l'adattamento del suo *Michel Tanguy* per storie destinate alla televisione francese ed ha scritto anche parecchi romanzi di genere avventuroso pubblicati da Hachette. Nel corso della sua attività ha ricevuto parecchi premi ed attestazioni, molti dei quali per il suo contributo al mondo del fumetto.

M.H.

CHARTIER, ALBERT (1912-) Disegnatore canadese nato il 16 Giugno 1912 nel Quebec. Dopo gli studi a Mont Saint-Louis, alla Montreal School of Fine Arts ed al Chicago's Meyer Both, Albert Chartier cominciò la sua carriera di disegnatore negli anni '30 realizzando su testi di René Boivin una striscia quotidiana intitolata *Bouboule* che venne pubblicata sul quotidiano del Quebec *La Patrie*. Nel 1940 si trasferì a New York dove rimase per due anni disegnando una vignetta umoristica per il Columbia Comics Corporation. Durante la seconda guerra mondiale, Chartier lavorò come disegnatore presso l'Information Office di Ottawa, producendo dei disegni che venivano pubblicati nei paesi di lingua inglese. Nel 1943 Chartier creò quella che oggi è la più vecchia striscia canadese, ovvero *Onésime* che venne pubblicata sull'oscuro *Bulletin des Agriculteurs*. In *Onésime* venivano presentate le avventure e disavventure di un quebecchese di mezza età e, come tale, è oggi additato quale primo rappresentante della tradizione del fumetto franco-canadese in un tempo in cui i quotidiani di quella nazione pubblicavano solo strisce di importazione americana. Nel 1947 venne ristampata una serie delle migliori strisce di *Onésime* con il sottotitolo de « Le avventure del tipico quebecchese ». Sem-

Albert Chartier, « Onésime » © Editions de l'Aurore.

pre per il *Bulletin des Agriculteurs.* Chartier creò nel 1950 un'altra striscia *Séraphin* avvalendosi dei testi di Claude-Henri Grignon e di questa nuova serie continuò la produzione sino al 1968. Chartier non si è limitato a lavorare nel campo del fumetto, ma ha prestato la sua opera anche in quello dell'illustrazione, realizzando copertine dal 1945 al 1960 ed illustrazioni per i periodici franco-canadesi *Le Samedi* e *La Revue Populaire* e disegnando, dal 1950 al 1965, una serie di vignette per lo più umoristiche per il *Montreal Star* e per *Weekend Magazine.* Sempre nello stesso periodo di tempo, realizzò parecchi disegni pubblicitari per la McKim Agency, Vickers & Benson e per altre agenzie. Dal 1945 al 1960 disegnò anche parecchie vignette ed illustrazioni per *Le Petit Journal.* Nel 1968 Chartier diede vita ad una striscia bilingue per il Toronto Telegram News Service, *Les canadiens* (I canadesi), la cui azione si svolgeva ai tempi in cui il Canadà era una colonia francese ed il cui scopo era quello di promuovere il bilinguismo. Albert Chartier il cui lavoro è stato per lungo tempo assolutamente ignorato nella sua patria d'origine, è oggi considerato il rappresentante principale del fumetto canadese. Il suo stile ed il suo umorismo sono tipicamente quebecchesi e sovente riflettono le abitudini e le consuetudini della comunità franco-canadese.

M.H.

CHATILLO Y FEDERICO (Spagna) Serie creata nel 1939 da Emilio Freixas, per i disegni, e presumibilmente da José Maria Huertas Ventosa per i testi, ed apparsa per la prima volta il 26 Luglio dello stesso anno nel numero 73 del settimanale *Chicos. Chatillo y Federico* sono due ragazzi, il primo lavora al club degli ufficiali ed il secondo è il nipote del Colonnello Bustamente, falangista e agente del Servizio Segreto. Nelle prime storie, zio e nipote indossano la camicia blu, tipica dei soldati falangisti di Franco, mentre Chatillo si veste come qualsiasi altro ragazzo dell'epoca. Nel corso della loro prima avventura, i due giovani esplorano un paese sperduto nei recessi di una montagna dove si trovano coinvolti in una avventura contro un agente sovietico. Nell'episodio successivo scoprono un regno medioevale ed affrontano coraggiosamente una pericolosa setta di assassini. Nel terzo episodio le loro avventure vennero contemporaneamente pubblicate anche sul mensile *Chiquitito* (Aprile 1942) nella versione però di racconti di testo illustrati e quando nell'anno successivo il mensile venne chiuso, i racconti tornarono sulle pagine di *Chicos*, su cui erano nate, con testi di Antonio Torralbo Marin, che abbandonò il mondo strettamente fantastico per entrare in quello dell'azione e dello spionaggio. La caratteristica principale del primo periodo di vita di questa striscia consiste nella mancanza delle pipe (o balloons) che vennero rimpiazzate da didascalie inserite, in un formato sempre diverso, tra le varie vignette. Anni più tardi, nel 1954, il disegnatore Borne fece rivivere la serie nelle pagine di *Chicos* presentandola come una striscia di tipo tradizionale e riuscendo tuttavia a mantenere lo stile dei primi disegni e delle prime illustrazioni di Emilio Freixas.

L.G.

CHENDI, CARLO (1933-) Autore e soggettista italiano nato a Ferrara nel 1933. Fin da ragazzo coltivò la passione per il fumetto e nel 1941 si trasferì a Rapallo svolgendo lavori di tutti i generi e dove incontrò Luciano Bottaro con il quale iniziò, nel 1952, a collaborare alla realizzazione di alcuni personaggi quali *Baldo*, *Pepito*, *Pik e Pok*, personaggi realizzati graficamente da Bottaro. Nel contempo Chendi collaborò alla stesura dei testi per *Cucciolo*, *Tiramolla* e *Lo Sceriffo Fox.* Nel 1957 ha dato inizio ad una lunga collaborazione con la Walt Disney italiana realizzando molti testi per le avventure « made in Italy » di *Paperino*, *Paperone* e *Topolino.* Insieme a Bottaro e Rebuffi, Chendi ha fondato lo studio Bierreci ed è il fondatore di un museo del fumetto a Rapallo.

M.G.P.

CHEVALIER ARDENT (Belgio) Personaggio creato nel 1966 da François Craenhals per il settimanale a fumetti *Tintin. Chevalier Ardent* (Il cavaliere ardente) è un giovane nobile del medioevo, dall'animo pieno di ideali cavallereschi, sogni romantici e di ardore, come dice il suo stesso nome. Dopo aver ereditato il palazzo di Rougecogne, deve combattere per riaverlo da una banda di tagliagole assassini i cui capi diverranno in seguito suoi amici e dipendenti del suo palazzo feudale. Successivamente Ardent diventa cavaliere alla corte di Re Artù. e si innamora di Guendalina, figlia di Artù, ed è per amore della ragazza e per devozione al re, che Ardent si ritrova poi a combattere contro rinnegati e traditori che spaziano per tutta l'Europa. Chevalier Ardent si avventurerà, in una delle sue vicende, persino nella Terra Santa alla ricerca di una misteriosa Signora delle Sabbie. I soggetti sembrano piuttosto banali ma Craenhals riesce a conferir loro una freschezza ed uno spirito d'avventura che gli riescono congeniali proprio per la sua passione per questo periodo storico. Il disegno è vigoroso e pieno di impeto e la descrizione delle battaglie e delle parate cavalleresche possono competere con le migliori scene di *Prince Valiant.* Chevalier Ardent è una delle poche serie storiche che abbia avuto un certo successo sin dall'inizio della sua produzione. Alcuni episodi sono stati ristampati in volume da Casterman in Belgio.

M.H.

« Chevalier Ardent », François Craenhals.
© Editions du Lombard.

CHIAPPORI, ALFREDO (1943-) Disegnatore ed autore italiano nato nel 1943 a Lecco. Dopo gli studi regolari, si trasferisce a Fano dove frequenta l'Istituto Statale d'Arte sotto la guida dello scultore informale Edgardo Mannucci e si diploma nel 1965. Subito dopo il conseguimento del diploma, Chiappori si dedica esclusivamente alla pittura subendo di netto l'influsso delle teorie sul colore dell'antroposofo R. Steiner. Nel 1967 si abilita all'insegnamento e torna nella sua città natale dove insegna presso il locale Liceo Scientifico e risalgono a questo periodo i suoi primi lavori di umorismo grafico. Nel 1968, sull'onda della contestazione studentesca e dell'impegno politico, comincia a disegnare le sue prime strisce a fumetti con il personaggio *Up il sovversivo*, che nel 1969 viene presentato al pubblico italiano sulle pagine del mensile *Linus.* Nel Gennaio del 1970, l'editore Feltrinelli pubblica in edizione economica la prima raccolta dei suoi fumetti politici in un volume intitolato *Up il sovversivo*,

Alfredo Chiappori, « Il Bel Paese » © Chiappori.

presentato da G.B. Zorzoli. Nello stesso anno, Chiappori collabora alla rivista *Compagni* diretta da Nanni Balestrini, esponente del Gruppo '63. Sempre con lo stesso editore nel Gennaio 1972 pubblica un lungo racconto a fumetti intitolato *Alfreud*, e l'anno successivo è la volta di un terzo volume, *Vado, l'Arresto e Torno*, in cui Up commenta la strategia del terrore e della tensione che si è scatenata in Italia. È questo il volume che consacra Chiappori a livello assolutamente nazionale e che gli apre le porte del mensile *Linus* di cui diviene collaboratore fisso. Alla fine del 1974, sempre con i tipi della Feltrinelli, pubblica un libro in collaborazione con Fortebraccio, il corsivista dell'*Unità*, intitolato *Il Belpaese* e, mantenendo lo stesso titolo, inizia una rubrica di satira politica sul settimanale *Panorama* della Mondadori. Nel 1975 firma insieme ad Oreste del Buono il volume *Padroni & Padrini*, il suo ultimo libro che tratta fumetti politici. Di recente ha iniziato a collaborare settimanalmente col quotidiano romano *Paese Sera*. Chiappori non si limita alla sua attività nel campo della grafica e del fumetto, ma continua ad occuparsi con uguale intensità di pittura. Ha inoltre in preparazione un altro volume di satira politica ed una favola dedicata ai bambini.

L.S.

CHIBA, TETSUYA (1939-) Disegnatore ed autore giapponese nato l'11 Gennaio 1939 a Chiba. A 17 anni entrò ufficialmente nel mondo del fumetto con la storia *Fukushū no Semushiotoko* (Il vendicatore gobbo). Nel 1958 realizzò *Odettojō no Niji* (L'arcobaleno del Castello Odetto), che venne pubblicato sul mensile per ragazze *Shōjo Kurabu* ma i suoi lavori più determinanti apparvero qualche tempo dopo: *Mama no Violin* (Il violino di Mamma - 1958), *Rina* (1960), *Chikai no Makyū* (La prima storia per ragazzi di Chiba - 1961), *Shidenkai no Taka* (Una serie di guerra - 1963), *Harisu no Kaze* (I terribili ragazzi della scuola Harisu - 1965), *Ashita no Joe* (Una storia nel mondo della boxe - 1968) *Ore wa Teppei* (Una storia dedicata ai ragazzi - 1973). *Notari Matsutaro*, realizzata nel 1973, è la prima storia che Chiba ha disegnato per un pubblico più maturo. Il suo successo nel campo del fumetto giapponese si spiega non solo con il suo talento ma anche per la cura e l'applicazione con cui egli si impegna nel suo lavoro. Quando Chiba conquistò la popolarità nel mondo delle ragazze con le storie ad esse rivolte, si è poi impegnato a fondo per accattivarsi la simpatia anche del pubblico maschile realizzando storie dense di azione. Il suo stile grafico è delicato e gradevole così come le storie sono molto ben bilanciate e dosate. I protagonisti di tutti i suoi lavori sono la gente della strada e sta in ciò il segreto del suo successo, vale a dire nella facile ed immediata identificazione del lettore con il personaggio di cui si ritrova a vivere le avventure. Chiba ha influenzato un'intera scuola di disegnatori giapponesi tra i quali il fratello minore Akio Chiba, Tashiya Masaoka, Sachio Umemoto e Shin Ebara. Tutte le sue storie, tranne le primissime realizzazioni, sono state ripresentate in volumi. Oggi come oggi Tetsuya Chiba è considerato il disegnatore principe del fumetto giapponese.

H.K.

CHIEF WAHOO
vedi Steve Roper

CHIES, GIAMPAOLO (1947-) Disegnatore ed illustratore italiano nato a Bologna il 26 Gennaio 1947. Dopo aver frequentato il liceo artistico, seguì il consiglio del suo professore, Carlo Santachiara, e decise di entrare nel mondo del fumetto. Nel 1968 realizzò il suo primo lavoro in questo senso dando vita ad un personaggio creato da Max Bunker, *Virus Psik* che venne pubblicato nel Dicembre dello stesso anno sul n. 3 di *Tommy*, edito dalla Editoriale Corno. *Virus Psik* è una stravagante psichiatra che funge da filo conduttore in una serie di vicende imperniate su una sottilissima satira di costume. Il personaggio apparve su altri due numeri della stessa rivista per ricomparire poi sulle pagine di *Eureka* nel n. 24 dell'Ottobre 1969. Chies cominciò da allora una stretta collaborazione con Max Bunker realizzando, su testi di quest'ultimo, una serie di racconti a sfondo parapsicologico ed affrontando diversi generi ambientali, dal western alla fantascienza, sortendo sempre ottimi risultati nella continua ricerca di una nuova espressione grafica. Il suo disegno, che pare quasi ispirarsi ad una concezione deformata della fotografia, si sofferma con particolare intensità laddove la tecnologia diviene quasi una parte viva e mobile della storia. Nel 1971 Chies si trasferì a Milano e, pur continuando la sua collaborazione con *Eureka*, entrò nel campo dell'animazione alla Gamma Film che dovette presto abbandonare in seguito ad un periodo di crisi dell'azienda stessa e del settore in genere degli animati. Ritornò a Bologna dove trovò un lavoro presso una agenzia pubblicitaria. L'attività non lo soddisfa, si licenzia e ritorna al fumetto continuando a realizzare storie di *Virus Psik* e racconti di parapsicologia sempre su testi di Max Bunker, ed eseguendo delle tavole autoconclusive, intitolate *Monodia*, apparse regolarmente per due anni su *Eureka*. Attualmente sta eseguendo una riduzione del tutto particolare, curata da Max Bunker, del celebre *Pinocchio* collodiano che vedrà la stampa in volume alla fine del 1979. Giampaolo Chies è ritenuto dalla critica uno dei giovani più promettenti nel panorama fumettistico italiano in quanto è riuscito a rompere con la tradizione e ad intraprendere una strada del tutto personale, in ciò aiutato dal suo spirito perfezionista che gli diviene limitativo per quanto riguarda quantitativamente la sua produzione.

L.S.

Giampaolo Chies.

CHIKAINO MAKYŪ (Giappone) Serie creata nel 1961 da Kazuya Fukumoto per i testi e da Tetsuya Chiba per i disegni ed apparsa per la prima volta nel Gennaio dello stesso anno nelle pagine del settimanale *Shōnen*.
Chikaino Makyū (La palla miracolosa) divenne la striscia sportiva più popolare in Giappone di quei tempi e fu anche la prima che parlasse di base-ball. In essa vi era narrata la storia di Hikaru Ninomiya, un asso lanciatore della Fuji High School che fece faville grazie al fatto di possedere una palla miracolosa. La serie continuò sino al Dicembre 1962, vale a dire sino a quando il pubblico cominciò a perdere attenzione nei confronti di storie che, più o meno, ricalcavano sempre la stessa linea narrativa. Tatsuya Chiba quando iniziò a realizzare la striscia era completamente a digiuno di base-ball ma in breve tempo ne divenne un profondo conoscitore ed un accanito tifoso tanto che ha creato una squadra di base-ball chiamata i « Whiters ».

H.K.

CHILETTO, FRANCO (1897-) Disegnatore italiano nato nel 1897 a Torcegna Valsugana, nel Trentino. Durante la prima guerra mondiale, Chiletto combatté come alpino e alla fine del conflitto si dedicò alla professione di falegname incisore impegnandosi in tale attività sino al 1922. L'anno successivo si trasferì a Milano dove frequentò, nei corsi serali, l'accademia di Brera. Di lì a poco tempo iniziò a lavorare nel campo della pubblicità realizzando bozzetti di vario tipo e nel 1927 eseguì una serie di illustrazioni per libri dedicati ai ragazzi entrando nel mondo dell'editoria a fumetti. Il suo nome, eccezion fatta per i vignettoni della serie *Corrierino di Guerra*, ospitati sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*, è legato prevalentemente agli editori Vecchi e Mondadori. Nel periodo compreso tra il 1936 ed il 1941, realizzò per la SAEV una serie di racconti che vennero pubblicati su l'*Audace*, racconti quali *La Freccia Vermiglia*, dal n. 147 (24 Ottobre 1936), al n. 165 (27 Febbraio 1937), *Gli Sparvieri del Mare*, dal n. 254 (12 Novembre 1938), al n. 260 (24 Dicembre 1938), *La Rivincita di Santamaura*, dal n. 261 (31 Dicembre 1938), al n. 290 (20 Luglio 1939), e *L'Esploratore di Ferro* dal n. 325 (30 Novembre 1940), al n 330 (4 Gennaio 1941). Su *Jumbo* venne pubblicato *Il Piccolo Filibustiere*, dal n. 201 (8 Novembre 1936), al n. 218 (1° Marzo 1937), e su *Rintintin*, apparve il romanzo completo *Gli Eroi dell'Aria* (1937). Dal numero 54 di *Paperino* (5 Gennaio 1938), Chiletto subentrò a Nino Pagot nella realizzazione de *La mia Avventura tra gli Arussi*, scritta da G. Cannonieri e sceneggiata da Federico Pedrocchi, una vicenda che venne pubblicata ininterrottamente dal n. 41 del 6 Ottobre 1938 al n. 63 del 9 Marzo 1939. Sulle pagine di *Topolino*, edito dalla Mondadori, eseguì la lunga saga salgariana dei Corsari e *Alla conquista di un Impero*, con Sandokan e Yanez. Sulle pagine de l'*Avventuroso*, continuò la serie di *Faust* iniziata da Rino Albertarelli, portando a compimento l'episodio *La Spada dei Giganti*, pubblicato dal n. 446 al 450 e ripreso nel 1946 sul n. 14 degli *Albi d'Oro*. Sempre nel periodo prebellico Chiletto realizzò *Andus*, su testi di Giovanni Bonelli, pubblicato sul *Vittorioso* e fu questa la sua opera migliore paragonabile solo al piacevolissimo *Corsaro Nero*, pubblicato nel 1946 sugli *Albi Salgari*. Nella collana degli *Albi d'Oro*, vennero pubblicate delle sue storie inedite ed anche ristampe di opere apparse nell'anteguerra, come *L'oro di Funny Mountain* e *L'Acqua Misteriosa*. Nell'immediato dopoguerra, Chiletto, portate a termine le collaborazioni che aveva in corso, decise di ritornare al paese natale, dove risiede tuttora dedicandosi alla pittura e all'affresco di piccole chiese delle valli del Trentino.

G.B.

CHIOMADORO, IL PRINCIPE DEL SOGNO (Italia) Personaggio creato nel 1952 da Antonio Mancuso per i testi e da Erio Nicolò per i disegni ed apparso per la prima volta nell'Agosto dello stesso anno su l'*Intrepido*.
Chiomadoro fu in pratica l'epigono del *Principe Azzurro*, apparso sulle pagine dello stesso settimanale nell'anteguerra e, su quelle stesse pagine, diventato famoso. Chiomadoro è fisicamente molto bello, ha lunghi capelli biondi e veste in maniera ineccepibile, dando mostra di una naturale eleganza di portamento. Suoi fedelissimi compagni sono Marana, la tigre, che lo segue come fosse un gatto e Sciabar, un fantastico cavallo bianco la cui intelligenza nulla ha da invidiare agli esseri umani. Chiomadoro, a dispetto di quel che si potrebbe pensare visto l'ambiente un po' stereotipato in cui si muove, è un eroe moderno, un validissimo pilota da caccia che ha partecipato a varie battaglie contro i giapponesi durante la guerra e che, in tempi successivi, ha trattato, quale rappresentante del suo paese, l'indipendenza dell'India. Un'India, la sua, che richiama alla mente un certo gusto hollywoodiano, priva cioè di una certa autenticità.
Le avventure del personaggio sono terminate alla fine degli anni cinquanta.

M.G P.

CHIP
vedi Bellew, Frank

CHLOROPHYLLE (Belgio) Serie creata nel 1953 da Raymond Macherot ed apparsa per la prima volta il 1° Dicembre dello stesso anno sulle pagine del settimanale belga *Tintin* con il nome di *Chlorophylle et Minimum*, più tardi ridotto al solo *Chlorophylle*.
L'autore, portando sulle pagine questi due topolini, rivitalizzò la tradizione della striscia europea che aveva come soggetto gli animali, dando vita a Chlorophylle, coraggioso, risoluto, pieno di risorse ed a Minimum, dubbioso e pieno di incertezze, ingegnoso e leale Le avventure dei due piccoli animali si svolgono sia nel mondo della fauna che in quello degli uomini e sono caratterizzate da una ininter-

« *Chlorophylle* », *Raymond Macherot © Editions Dargaud*

rotta forma di umorismo e da tenui tocchi di lirismo. Nel 1963 Macherot ha abbandonato la realizzazione di Cholorophylle passandola nelle mani di Guilmard e Hubuc prima e in quelle di Dupa e Greg poi. Questa striscia non rappresenta solamente un avvicendarsi di situazioni umoristiche ma è di fatto una eccellente parodia delle follie dell'umanità ed una satira assai arguta della civiltà moderna. Le avventure dei due topolini sono stati ristampate in un volume edito da Dargaud.

M H.

CHRISTMAN, BERT (1915-1942) Disegnatore americano nato il 31 Maggio 1915 a Fort Collins, Colorado. Bert Christman mostrò sin dall'infanzia la sua predisposizione per il disegno ed i suoi primi passi in tale mondo iniziarono quando frequentava il liceo e, nel contempo, iniziò a lavorare come disegnatore pubblicitario in un grande magazzino. Dopo essersi laureato in ingegneria al Colorado State College, Christman nel 1936 si trasferì a New York e divenne uno dei disegnatori dello staff della Associated Press e nel giro di pochi mesi si pose all'attenzione sia del pubblico che della critica divenendo il successore di Noel Sickles nella realizzazione della striscia quotidiana *Scorchy Smith*, che portò avanti per diciotto mesi quando decise di abbandonare il personaggio, sia per motivi economici che per il suo temperamento che lo spingeva a cercare sempre delle nuove esperienze ed iniziò a collaborare con la National realizzando, nel 1939, due supereroi, *The Sandman*, (L'Uomo Sabbia), e *The Three Aces*, (I tre assi), questi ultimi descritti come « ... tre soldati di ventura, alati, stufi della guerra e della tragedia, che si dedicano ad un nuovo tipo di avventura ». Christman, a sua volta, dovette sentire il richiamo verso nuove avventure tanto che nel 1940 divenne cadetto dell'aviazione alla Naval Air School di Pensacola e più tardi si unì alle favolose "Flying Tigers" (Tigri Volanti), di Clare Chennault, a Burma. Il 23 Gennaio 1942 durante una dura incursione dei giapponesi sopra Rangoon, l'aeroplano di Christman, un P-40, venne abbattuto ed egli riuscì a paracadutarsi ma, durante la discesa, venne mitragliato a morte dai giapponesi. La sua morte ispirò una delle più memorabili sequenze del film di Howard Hawk intitolato *Air Force* (1943). Bert continuò a disegnare anche durante il servizio prestato presso l'American Voulenteer Group (così era infatti ufficialmente denominata la squadra delle Tigri Volanti), ed infatti sua madre ricevette, tra gli effetti personali del figlio, schizzi e vignette su Burma, resoconti, disegni che narravano tutto ciò che succedeva intorno a lui.

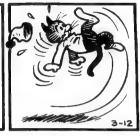
M.H.

CHRISTOPHE
vedi Colomb, Georges

CHUPAMIRTO (Messico) Personaggio creato nel 1925 da Jesus Acosta Cabrera ed apparso per la prima volta nell'inverno dello stesso anno, a cavallo con il '26, sulle pagine del quotidiano *El Universal*,che aveva dato inizio ad una rubrica destinata a scoprire gli eventuali nuovi talenti del fumetto messicano. Jesus Acosta Cabrera rispose all'appello con il suo *Chupamirto*, ovvero con la storia di un vagabondo — e Chupamirto, tradotto letteralmente, significa "succhia-mortella", sinonimo appunto di vagabondo — con la barba lunga ed i capelli incolti e con la lingua perennemente penzoloni dalle labbra. Il suo girovagare lo condusse in tutte le parti del Messico e ciò era chiaramente un pretesto per l'autore per poter tradurre in immagini satiriche i difetti sociali del suo paese. La striscia ebbe un notevole successo sino al 1963, anno in cui il personaggio morì insieme al suo creatore.

M H.

« *Chupamirto* », *Jesus Acosta © Jesus Acosta.*

CICERO'S CAT (Stati Uniti) Personaggio apparso per la prima volta il 3 Dicembre 1933 nella pagina domenicale di *Mutt and Jeff*, di Bud Fisher firmato però da Al Smith. *Cicero's Cat*(La gatta di Cicerone), era la gatta appunto del figlio di Mutt, Cicerone e la maggior parte dell'azione nella tavola domenicale a colori era incentrata sulla gattina Esmeralda, spesso umanizzata visto che portava cappotto e cappello, le cui avventure si sviluppavano in un contesto ambientale popolato dai vicini di casa, per lo più cani e gatti. Cicero's Cat apparve inizialmente in una semplice striscia che si trovava alla testa della pagina domenicale di *Mutt and Jeff*, ed il 26 Agosto 1934 si ritrovò ad avere improvvisamente maggior spazio, qualcosa come mezza pagina, ovvero con la possibilità di sviluppare le proprie avventure su più vignette. *Mutt and Jeff*, di contro, si ritrovava ad essere quasi un personaggio di contorno ma negli anni successivi, questi ritornò ad essere il protagonista principale mentre Cicero's Cat ebbe a disposizione due strisce al piede di Mutt. Alla fine degli anni quaranta, le due serie occuparono nelle varie edizioni domenicali uno spazio spesso a sè stante e Cicero's Cat

« *Cicero's Cat* », *Al Smith © Aedita de Beaumont.*

terminò come serie autonoma nei primi anni del '60 mentre continuò a vivere in *Mutt and Jeff* realizzato sempre da Smith. La serie venne inizialmente distribuita da H. C. Fisher e poi passò al Bell Syndicate. In Italia Cicero's Cat è apparso sulle pagine di *Eureka Natale* (1967) ed *Eureka Natale* (1969) della Editoriale Corno.

B.B.

CIFRE, GUILLERMO (1922-1962) Disegnatore ed autore spagnolo della cui cronistoria ben poco si sa, tranne che nel corso della sua breve ma straordinariamente feconda carriera, diede vita ad innumerevoli personaggi per lo più diretti al pubblico infantile della Editorial Bruguera. Il suo personaggio più popolare resta l'esilarante *El Reporter Tribulete que en Todas Partes se Mete*, (Il giornalista Tribulete che si caccia in ogni guaio), ma anche *Don Furcio Buscabollos*, (Don Furcio Cercaguai), ebbe una grande diffusione, tanto che molte espressioni piuttosto colorite di Don Furcio, un cavaliere italiano che viveva le sue vicende nel medio evo con la sua cavalla Isabelita, sono rimaste nel linguaggio popolare con la loro carica di umorismo. Per molti anni, Cifre ha realizzato parecchie copertine ed illustrazioni così come ha continuato a disegnare fumetti tra i quali *Amapolo Nevera*, *El Sabio Megaton*, (Megaton, lo scienziato), *Golondrino Perez* e *Don Tele*. Cifre morì, non ancora quarantenne, nel 1962.

L.G.

CIMPELLIN, LEONE (1926-) Disegnatore italiano nato il 6 Giugno 1926 a Rovigo. Trasferitosi sin dall'infanzia a Milano, cominciò proprio nella metropoli lombarda a muovere i primi passi nel mondo del fumetto diventando assistente della disegnatrice Lina Buffolente. Nel 1949, dopo aver realizzato per la casa editrice Araldo alcune storie del personaggio *Red Carson* su soggetti di Gianluigi Bonelli, Cimpellin diede vita al personaggio di *Plutos*, una sorta di super-eroe in costume edito dalle Edizioni Audace e, per la Alpe, sempre nello stesso anno, diede vita a *Il Tamburino del Re*. Nel 1952, su testi di Guido Martina, disegnò il personaggio *Oklahoma*, per la Mondadori. Nel 1953 Leone Cimpellin entrò nello staff di disegnatori del *Corriere dei Piccoli*, e qui realizzò parecchie storie tra le quali *Papero Grosso e Fiorello*, ovvero le avventure di un contadino e del suo maiale (1954), *Codinzolo*, storie di un piccolo fauno ed una gustosissima parodia della vita di caserma, *Gibernetta*, (1958). Nel 1961 su testi di Guglielmo Zucconi realizzò *Charlie Sprint*, e nel 1966 diede vita, su soggetto di Carlo Triberti, a quello che ancor oggi è considerato il suo miglior personaggio, *Tribunzio*, una serie di avventure comiche e grottesche di un legionario romano. Sempre nel campo della satira nel 1967 realizzò *Gigi Bizz*. All'inizio degli anni settanta, Cimpellin ha realizzato *Alem*, un personaggio ispirato all'*Asterix* francese e dal 1972, con lo pseudonimo di Ghilbert, disegna *Johnny Logan*, testata edita dalla Dardo che, nei testi, si rivela una opaca e scialba imitazione del celebre *Alan Ford*. Dal 1975 collabora costantemente con la *Gazzetta del Popolo*, quotidiano torinese sulla cui pagina sportiva del lunedì appaiono i suoi commenti disegnati delle vicende calcistiche.

L.S.

CINCO POR INFINITO (Spagna) Serie creata nel 1967 da Esteban Maroto, per i testi e le matite, da Ramon Torrens, per l'inchiostratura dei personaggi femminili, da Adolfo Usero, per le chine dei personaggi maschili e da Suso, pseudonimo di Jesus Paña, per l'inchiostratura degli sfondi. I primi tre episodi vennero realizzati da questo gruppo di disegnatori, il quarto venne eseguito solo da Usero e Maroto e dal quinto in avanti, vale a dire per 26 episodi successivi, fu solo Esteban Maroto ad occuparsi della serie. *Cinco por Infinito* (Cinque per Infinito), una serie vagamente ispirata al romanzo di Jean Hougron intitolato *The Sign of The Dog*, (Il segno del cane), narrava delle avventure di cinque terrestri che aiutano Infinito, il sopravvissuto di una razza extra-terrestre estinta, a mantenere l'ordine nel cosmo. Ognuno dei cinque componenti il gruppo possiede delle doti particolari che vanno a complemento di quelle degli altri. Aline, la dottoressa, ha degli straordinari poteri mentali, Sirio ha una agilità e dei riflessi quasi incredibili, Orion è provvisto di una forza erculea, Altar ha un quoziente di intelligenza altissimo e Hidra, che viene incidentalmente a trovarsi nel gruppo per poi rimanervi, è eccezionalmente bella. La caratteristica principale di questa serie stava nella composizione della pagina intera, ovvero nella abolizione delle vignette in favore di una fusione delle immagini. Esteban Maroto era allora alla ricerca di un proprio stile ed in questo lavoro è facile scoprire i passi della sua evoluzione grafica. All'inizio la serie apparve in bianco e nero e, successivamente, venne realizzata a colori, il che contribuì ad abbassare decisamente la qualità del disegno, la cui forza stava proprio negli effetti dati dai contrasti tra il bianco ed il nero e nell'uso dei negativi.

L.G.

CINO E FRANCO
vedi Tim Tyler's Luck

CIOCCA, WALTER (1910-) Disegnatore ed illustratore argentino nato nel 1910 e laureatosi in architettura, specializzandosi nella realizzazione di progetti di urbanistica. Ciocca entrò nel mondo del fumetto nel corso degli anni quaranta realizzando dei disegni che si ispiravano al folklore della sua terra ed alle leggende sulla vita dei Gauchos nelle Pampas e, a questo proposito, realizzò parecchie strisce quotidiane per i giornali di Buenos Aires, tutte disegnate con quel suo stile austero ed energico. La prima di queste strisce fu *Hilario Leiva*, creata nel 1948 seguita da *Santos Vega*, *Hormiga Negra*, (La formica nera - 1950), *Fuerte Argentino*, (Forte Argentino). Dal 1954 Ciocca si dedica esclusivamente a *Lindor Covas*, il suo personaggio più famoso che nel sottotitolo porta la scritta *El Cimarròn*, (Il selvaggio). Walter Ciocca si è imposto, nel mondo della carta parlante per il suo stile assolutamente virile, privo di qualsiasi retorica, per la robustezza ed il realismo della sua grafia.

L.G.

CIRCUS SOLLY
vedi Slim Jim

CIRILLINO
vedi Newlyweds, The

CISCO KID, THE (Stati Uniti) Personaggio apparso per la prima volta, in versione di striscia quotidiana. il 15 Gennaio 1951 e realizzato dal disegnatore argentino Jose-Luis Salinas e da Rod Reed per i testi. *Cisco Kid* nacque nella versione a fumetti sull'onda del successo ottenuto dal personaggio stesso nella serie cinematografica della Fox, il cui primo film, intitolato *Nella Vecchia Arizona*, (1929) ed interpretato da Warner Baxter fece meritare al protagonista l'Oscar. Il successo di tale personaggio, ispirato inizialmente alla storia *The Caballero's Way*, di O'Henry, e apparso quindi sia nelle versioni cinematografiche prima che successivamente in quelle televisive, indusse il King Features Syndicate a farne una versione a fumetti che venne affidata appunto a Red e Salinas.
Cisco Kid, come già il suo antesignano Zorro, era un messicano che combatteva contro le ingiustizie, le malversazioni, la corruzione che erano la piaga del Messico alla fine del secolo scorso. Impeccabilmente vestito di un costume nero, con un sombrero come copricapo, Cisco Kid è stata una delle leggendarie figure che hanno popolato l'ovest americano. In compagnia del suo simpatico braccio destro Pancho, Cisco Kid spazia, a cavallo, per le immense praterie conducendo la sua battaglia moralizzatrice. Una delle sue caratteristiche principali è quella di affascinare tutte le donne che incontra, ovviamente molto belle che egli conquista seguendo la più stereotipata delle tradizioni latine, ovvero con frasi molto romantiche accompagnate da cavalleresche movenze. Nonostante le storie assai piacevoli e la caratterizzazione dei personaggi nonchè l'evocazione lirica che Salinas infuse nella sua descrizione grafica delle sconfinate praterie del west, Cisco Kid non ottenne mai un grande successo di pubblico e la serie venne irrevocabilmente terminata nell'Agosto 1968. In Italia il personaggio è apparso nel 1953-54 sugli *Albi Furore*, e *Albi d'Antares*, come presenza complementare. Dal 1972 appare saltuariamente sulle pagine de *Il Mago*, della Mondadori.

M.H.

CIUFFETTINO (Italia) Personaggio creato nel 1935 da Yambo ed apparso per la prima volta, nello stesso anno, su *Il Giornale di Cino e Franco*, sulle cui pagine rimase sino al 1936 per poi passare, nel 1941 e sino al 1942, su quelle di *Topolino*. *Ciuffettino* nacque in realtà come personaggio di una serie romanzata ed era il figlio del Signor Attanasio, calzolaio di Cocciapelata e molti, forse sin troppi, erano gli agganci con il più famoso *Pinocchio*, di Collodi, senza tuttavia che questa sorta di imitazione ne risentisse sul piano dell'interesse del lettore. La riduzione a fumetti delle avventure di questo ragazzino e del suo cane Melampo venne curata da Yambo stesso che l'anno successivo ridusse sempre in fumetti le "avventure" di Giulio Cesare, aderendo in maniera totale al clima di esaltazione suscitato dalla Roma imperiale. Allo scoppio della guerra, Ciuffettino riapparve in due avventure, *Ciuffettino nell'Isola dei Falchi neri* e *Ciuffettino nella Cometa*.

M.G.P.

CLIVE (Gran Bretagna) Personaggio creato nel 1968 da Angus McGill, un giornalista dello *Standard*, che ne realizzò i testi e da Dominic Poelsma che si occupò dei disegni ed apparso per la prima volta l'8 Gennaio dello stesso anno in una striscia quotidiana sulle pagine dello *Evening Standard*. *Clive*, un ragazzino dai capelli arruffati, si presentò ai lettori dicendo: « Sono Clive. Clive Bravo. Clive Genet Marat-Sade Bravo. Chiaro che i miei genitori non mi chiamano Genet-Marat-Sade, ma questo è tipico dei genitori. Non parliamo poi degli altri! ». Clive sin dall'inizio ha preso in giro i suoi "vecchi" genitori (il padre ha 41 anni!) e quando sua sorella Augusta gli chiede, per esempio, di raccontarle una storia per farla addormentare, le legge *The Forsyte Saga*, e alle riunioni conviviali dei suoi genitori, discute *Flagellation, le vice Anglais*, con la moglie del capo di suo padre, oppure alla moglie del vicario raccomanda la lettura di *The nacked Lunch*. Sua sorella Augusta non gli è da meno e le domande che rivolge alla madre prima di addormentarsi sono alquanto difficili ed

« The Cisco Kid », Rod Reed e José Luis Salinas © King Features Syndicate.

« *Clive* », *Dominic Poelsma.© Evening Standard.*

imbarazzanti. Il personaggio è stato presentato anche in una serie di ristampe intitolate *Clive* (1968), *Clive in Love* (1970), *Clive and Augusta* (1971).

D.G.

COCCO BILL (Italia) Personaggio creato nel 1957 da Benito Jacovitti ed apparso per la prima volta il 28 Marzo dello stesso anno sulle pagine del supplemento del quotidiano milanese *Il Giorno*, intitolato *Giorno dei Ragazzi*. *Cocco Bill* nacque con prepotenza agli albori dei cosiddetti "spaghetti western" cinematografici, emergendo subito per la sua elevata qualità sia di disegno che di narrazione.

Benito Jacovitti, con Cocco Bill ed il suo simpatico cavallo Trottalemme, ha realizzato una arguta parodia del western, di quel western tradizionale che per decenni era stato protagonista sia nel fumetto che nel cinema.

Coccobill è un abilissimo sparatore, ha un pugno d'acciaio, il suo coraggio è illimitato così come la sua fortuna è visibilmente sfacciata. La sua caratteristica principale è di bere camomilla e ciò serve all'autore per presentare la tradizionale scazzottatura nel saloon . Le storie sono molto ben architettate ed il dialogo è fluente, ricco di battute e di gags, proprio nello stile jacovittiano. Quando il *Giorno dei Ragazzi*, smise di uscire nel 1968, Cocco Bill passò dapprima sulle pagine del *Corriere dei Piccoli* e, nel 1972, su quelle del *Corriere dei Ragazzi*. Nel 1961 il quotidiano *Il Giorno*, editò otto albi in cui vennero presentate le prime storie complete del personaggio. Cocco Bill è apparso anche sulle pagine di *Eureka*, ed in alcuni supplementi dello stesso mensile. Il personaggio è stato sfruttato anche per una intensa campagna pubblicitaria, sia sulla stampa che in televisione, di un gelato della Eldorado per la realizzazione degli studi Pagot.

M.G.P.

COLAN, EUGENE (1926-) Disegnatore americano nato il 1° Settembre 1926 a New York City. Dopo gli studi compiuti alla George Washington High School ed alla Art Students League, "Gene" Colan debuttò nel mondo del fumetto nel 1944 e da allora è diventato uno dei disegnatori più apprezzati di tale mondo.

Usando spesso il nome di "Adam Austin", Colan lavorò per circa una dozzina di industrie, negli Stati Uniti e all'estero, realizzando lavori sia come illustratore che come disegnatore pubblicitario. I suoi primi disegni nel mondo del fumetto risalgono al 1944 quando, per la Fiction House, realizzò personaggi quali *Wing Tips*, *Clipper Kirk* e *Suicide Brigade*, (La Brigata Suicida), tutte serie, queste, che si svolgevano nel mondo dell'aviazione per realizzare le quali Colan usava uno stile molto illustrativo, quasi didascalico. Nel corso della sua carriera lavorò anche per la Ziff-Davis (*Ken Brady*), per la Dell (realizzando due personaggi nati dalla televisione, *Burke's Law* e *Ben Casey*), per la Quality, la St. John, la Charlton, l'Ace e la E C. Tra il 1947 ed il 1965 Colan ha collaborato, sia pure sporadicamente, anche con la National, realizzando storie di generi diversi (amore, fantascienza, guerra, avventura, magia etc.). Sempre per la National, eseguì due personaggi che meglio si confacevano al suo stile, ovvero il western *Hopalong Cassidy*, nel corso dei primi anni del '50 e *Sea Devils*,(I Diavoli del Mare) durante i primi anni del '60.

Gene Colan ha comunque dato il meglio di sè collaborando con il gruppo Timely/Atlas/Marvel diretto da Stan Lee. Durante i 25 anni e più nel corso dei quali ha collaborato con tale compagnia, iniziando nel 1948, Colan ha realizzato centinaia di personaggi di tutti i tipi, dalle storie dell'orrore, d'amore e di guerra ai super-eroi, genere quest'ultimo in cui Colan ha conferito il meglio della sua

« *Cocco Bill* », *Benito Jacovitti.© Jacovitti.*

Gene Colan, « Dracula » © *Marvel Comics Group.*

tecnica. Gli anni più positivi, in questo contesto, sono quelli compresi tra il 1965 ed il 1972 durante i quali ha disegnato *Sub-Mariner* e *Devil.* Del primo è, dopo Bill Everett, ovvero il creatore del personaggio, il miglior disegnatore, l'unico che riuscì a competere positivamente con Everett. Con *Devil,* raccolse però un successo maggiore, divenendone il realizzatore principe dopo Wally Wood, John Romita e Joe Orlando. Colan abbandonò in seguito tali personaggi eseguendo, nel contempo, sempre per la Marvel, *Captain America, Dracula, Silver Surfer* e molti altri. Attualmente si dedica esclusivamente a *Dracula, Doctor Strange* e *Howard the Duck* (Orestolo il Papero).

J.B.

COLE, JACK (1918-1958) Disegnatore, scrittore, direttore americano nato il 14 Dicembre 1918 a New Castle, Pensylvania. Benchè la sua esperienza di disegno scolastico si fosse limitata solo ad un corso per corrispondenza, Cole aveva una predisposizione innata per l'umorismo, sia grafico che verbale, e nel 1937 iniziò a disegnare personaggi umoristici per l'Harry "A" Chesler Shop. Con lo pseudonimo di "Ralph John" creò parecchie strisce umoristiche quali *PeeweeThrottle* e *Officer Clancy*, e nel 1939 diventò direttore del New Friday Comics Group. In quegli anni scrisse e disegnò anche delle strisce d'avventura quali *Silver Streak* e *Daredevil*, tutte pregne di un contenuto realistico tradotto in uno stile molto serrato che attirò l'attenzione di "Busy" (l'indaffarato) Arnold, l'editore della Quality Comics. Nel 1940 Cole si trasferì alla Quality e cominciò a produrre una serie di super-eroi, decisamente fuori dal comune in quanto a sostanza e caratteri, quali *Quicksilver, Midnight, The Barker* e la umoristica *Death Patrol* (La Pattuglia della morte). Nell'Agosto del 1941 uscì il primo numero di *Police Comics*, e *Plastic Man*, il personaggio appositamente realizzato da Cole, si distinse subito per la superba inventiva del suo creatore e fece sì che Cole occupasse il primo posto nel campo del fumetto umoristico. Egli era solito usare uno stile di narrazione molto serrato ed un tipo di umorismo che si tramutava facilmente in una farsa popolaresca dimostrando, a questo proposito, di aver magnificamente imparato le lezioni di George McManus e di Elzie Segar. Cole continuò a realizzare le storie di *Plastic Man*, ovvero di questo disincantato personaggio che prendeva in giro i troppo stereotipati super-eroi del momento, sino al 1950, anno in cui decise di dedicarsi alla carriera di autore e disegnatore libero professionista. In questa veste collaborò anche a *Collier's Judge*, al *The Saturday Evening Post* e a *Playboy*, che nel 1955 iniziò a pubblicare le sue *Females by Cole*, ovvero il punto di vista di un disegnatore nei confronti dell'allora attuale mistica femminile. Le sue tavole, sofisticate, a pieni colori, vennero molto ben accolte dal pubblico e restano una serie dei migliori disegnati mai pubblicati da *Playboy.* Nel'58 il Chicago Sun-Times Syndicate gli commissionò un nuovo personaggio, *Betsy and Me*, (Betsy ed io) che avrebbe dovuto essere una serie di spaccati umoristici sulla vita familiare americana solo che il 15 Agosto 1958, pochi mesi dopo che aveva messo mano alla serie, Jack Cole si uccise con un colpo di pistola calibro 22. Al culmine della sua carriera, egli aveva deciso di mettere fine a tutto, di sua mano. Nessuno seppe mai intuirne un solo perché.

J.B.

Jack Cole, « Plastic Man » © *D.C. Comics Inc.*

« *Colonel Pewter* », *Arthur Horner* © *Associated Newspapers.*

COLOMB, GEORGES (1856-1945) Disegnatore, scrittore ed insegnante francese nato nel 1856 a Lure, nell'Alta Savoia. Dopo essersi diplomato alla prestigiosa Ecole Normale di Parigi, Colomb cominciò ad insegnare storia naturale, ma la sua passione per il disegno lo spinse a collaborare con molti periodici illustrati. Con lo pseudonimo di "Christophe" nel 1889 creò quella che in seguito sarebbe stata considerata la prima striscia moderna intitolata *La Famille Fenouillard*, (La famiglia Fenouillard) cui nel 1890 fecero seguito *Les facéties du Sapeur Camember*, (Le facezie del geniere Camember)e *L'idée fixe du Savant Cosinus*, (L'idea fissa dello scienziato Cosinus), quest'ultima narra le vicende di un professore assai smemorato che per colpa di un destino crudele non riesce mai ad andare via da Parigi. Nel 1894 seguirono altre due serie minori, *Plick et Plock*, ovvero le avventure di due gnomi furbacchioni e *Le haut et puissant seigneur Baron de Cramoisy*, (Sua eccellenza potentissima, il barone di Cramoisy) che iniziò nel 1899 senza portare la vicenda a termine. Christophe concluse la sua attività nel campo del primordiale fumetto redigendo un volume di testo scolastico a fumetti. La materia trattata era la storia. Nel 1903 Colomb abbandonò quindi il fumetto per dedicarsi interamente alla sua carriera accademica e più tardi divenne direttore del laboratorio botanico alla Sorbona.
Morì nel 1915 e, pur avendo dedicato al fumetto un breve periodo della sua esistenza, lasciò un segno di innovazione, soprattutto stilistica, per quelle sue angolazioni strane della scena, quel suo stile narrativo molto serrato e con l'impiego determinante dei chiari-scuri che più tardi sarebbe diventato praticamente d'obbligo nella composizione a fumetti. Colomb non usò mai il fumetto o "pipa" ma inserì sotto ciascuna vignetta un testo, sempre di eccellente qualità letteraria.

M.H.

« *Colonel Potterby and the Duchess* », *Chic Young* © *King Features Syndicate.*

COLONEL PEWTER (Gran Bretagna) Personaggio creato, sia per i testi che per i disegni, da Arthur Horner nel 1956 ed apparso per la prima volta nello stesso anno sul *News Chronicle*, ove rimase sino al 18 Ottobre 1960, anno in cui il quotidiano chiuse i battenti, per poi passare sul *Daily Mail* e, il 24 Maggio 1964, sulle pagine del *The Guardian*, dove però la striscia non ebbe alcun successo e dovette essere sostituita con altre che avessero maggior gradimento presso il pubblico adulto.
Colonel Pewter narrava le vicende di questo vecchio colonnello in pensione che viveva a "The Chukkas", un castello quasi nascosto in un bosco incantato. Insieme al colonnello vivevano il pronipote, Master Martin, e la Signo-

« *Comanche* », *Greg and Herrmann* © *Editions du Lombard*

rina Aspic, la governante tutto-fare e quando il pensionato non passava il tempo con il copri-teiera sulla testa (" per tenere — come lui stesso diceva — il cervello in continua ebollizione"), si dava da fare con le sue invenzioni che fungevano da pretesto all'autore per gettare il protagonista in una serie di incredibili avventure.

D.G.

COLONEL POTTERBY AND THE DUCHESS (Stati Uniti) Serie creata nel 1934 da Chic Young e destinata a fungere, insieme od in alternanza con *The Family Foursome*, da complemento a *Blondie*.

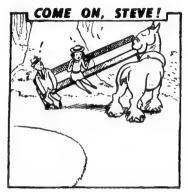
Colonel Potterby and The Duchess, (Il colonnello Potterby e la Duchessa) narrava di questo simpaticissimo ed elegante gentiluomo baffuto la cui sola occupazione nella vita era quella di cercare di convincere la "Duchessa" ad accettare la sua corte ed a sposarlo. Inutile dire che i suoi tentativi venivano inevitabilmente rifiutati dalla duchessa in questione. Dopo gli anni quaranta, Cick Young si disinteressò del tutto di questa simpatica e semplice striscia che venne definitivamente terminata nel Novembre del 1963. In Italia la serie è apparsa nel 1973 su *Kirk*.

M.H.

COLT
vedi Tumbleweeds

COMANCHE (Belgio) Personaggio creato nel 1971 dal duo Hermann e Greg, che già avevano dato vita al brillante *Bernard Prince*, ed apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine di *Tintin*.

Comanche è la giovane proprietaria di un ranch per il quale lavorano gli altri due protagonisti della serie, Red Dust, un tipico eroe della prateria, forte e coraggioso, e Ten Gallon, il tipico vecchietto dal cuore d'oro. Una delle trovate più particolari dei due autori è stata quella di presentare Toby, un cow-boy negro, anch'egli forte, coraggioso e saggio. Le storie sono piuttosto ricercate e ben scritte ma, come molti altri western confezionati in Europa, deludono sul piano dei contenuti, in quanto non esiste il misticismo del west del tempo nè, d'altro canto, vi è qualche sostanziale innovazione nei canoni sia narrativi che contenutistici. Lo stile di Hermann è forte e potente e le sue composizioni sono grandiose anche se forse egli indugia troppo sui dettagli, perdendo così in serratezza. Le Editions du Lombard nel 1972 hanno ristampato in un volume le avventure di *Comanche*.

M.H.

« *Come on Steve* », *Roland Davies © Sunday Dispatch.*

COME ON STEVE! (Gran Bretagna) Serie creata nel 1939 da Roland Davies, che ne realizzò sia i testi che i disegni, ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sul *Sunday Express*.

Come on Steve! (Avanti, Steve!) narrava delle storie di uno stolido e pesante cavallo da tiro e la serie venne così battezzata dopo che Steve Donoghue, un grande fantino di quei tempi, venne accolto dall'entusiastico grido della folla « Come on Steve! ». Dopo qualche tempo le avventure di questo simpatico cavallo da tiro passarono sulle pagine del *Sunday Dispatch*, dove rimasero per dieci anni.

« *Il Commissario Spada* », *Gianni de Luca © Edizioni Paoline.*

Nel giro di poco tempo, Steve divenne molto popolare tanto che Davie stesso decise di farne un cartone animato e, a questo scopo, allestì una specie di studio nella cucina di casa sua, comperò una macchina fotografica da diciotto scellini e passò sette mesi a realizzare il cartone animato. Una volta finito, mostrò quanto aveva fatto alla Butcher's Film Distributors e si assicurò un contratto per sei cartoni animati. Con l'aiuto di qualche animatore di professione e di alcuni ragazzi dotati di un certo talento provenienti dalla Ipswich Art School, Davies riuscì a realizzare tutti e sei i filmati, dai quali vennero tratti i disegni per editarne dei volumi con le stesse storie. Quando il *Dispatch* smise di pubblicare il personaggio, Davies ritornò in possesso dei diritti di sfruttamento dello stesso e produsse degli eccellenti volumi litografici a colori editi dalla Perry's Colourprint: *Steve Goes to London* (1946), *Steve and the Little Engine* (1947), *Steve's Christmas Holiday* (1947), *Steve on the Farm* (1948), *Steve's Dream* (1948), *Steve and the Burglar* (1949) ed altri ancora. Nel 1947 e nel 1950 vennero editi anche degli *Come on Steve Annuals*.

D.G.

COMMISSARIO SPADA, IL (Italia) Personaggio creato nel 1970 da Gian Luigi Gomano per i testi e da Gianni De Luca per i disegni ed apparso per la prima volta il 19 Aprile dello stesso anno sulle pagine del settimanale cattolico *Il Giornalino*, uno dei pochi esempi, quest'ultimo, di prodotti editoriali "non" venduti in edicola.

Il Commissario Spada lavora nella squadra mobile e le indagini di cui deve occuparsi si sviluppano sovente in un contesto di casi nei quali certe situazioni vengono a determinarsi proprio per le contraddizioni socio-economiche di una società in trasformazione qual è quella italiana. Le storie sono ambientate con una certa dose di realismo e scavano i problemi della vita di tutti i giorni così come investono la struttura intima del personaggio che, oltre ai suoi doveri professionali, ha, essendo vedovo, un certo impegno nel seguire il figlio di nome Mario che, nel contesto della storia, svolge il ruolo di un moderato contestatore, seguendo in toni meno accentati la linea dei giovani ragazzi italiani degli anni settanta. Il disegno di De Luca è molto curato, per un certo verso stilizzato ed il suo maggior merito è quello di avere una immediata comunicativa con il lettore.

M.G.P.

CONAN (Stati Uniti) Personaggio realizzato nella versione a fumetti nel 1970 da Roy Thomas, per i testi, e da Barry Smith per i disegni ed apparso per la prima volta nell'Ottobre dello stesso anno nel numero 1 di *Conan the Barbarian* (Conan il barbaro), edito dalla Marvel. Il personaggio, ispirato all'omonimo romanzo di Robert E. Howard, venne caratterialmente temperato da Thomas, in quanto, nella sua versione originale, era un tipico barbaro, violento, crudele, un mercenario senza coscienza e con nessun'altra emozione tranne l'istinto di sopravvivenza. Thomas, di contro, oltre a moderarne la violenza e la brutalità, riuscì a far sì che si muovesse in contesti avventurosi che non andassero contro il codice morale dei fumetti. Thomas, con la sua fine ed intelligente operazione a livello di contenuti e di caratteri, riuscì ad imporre un personaggio che nessuna attinenza aveva con gli altri supereroi editi dalla Marvel così come, per intessere trame sempre più nuove, attinse persino a dei manoscritti inediti di Howard e quando tutto il materiale del romanziere venne esaurito e quello prodotto da altri autori, quali De Camp, Carter e Nyborg non era contrattualmente disponibile, Thomas cominciò a riadattare dei lavori di stregoneria e magia scritti da autori quali Edgar Rice Burroughs e Gardner F. Fox. Per quanto riguarda il disegno, Conan è passato attraverso parecchie mani. Il giovane Smith riuscì a caratterizzarlo in maniera assai positiva anche se non appariva rude come lo aveva descritto Howard, ed il personaggio si acquistò subito la simpatia di una larga fascia di lettori. Il suo disegno era inframmezzato da un gusto per il particolare, per i fondali, per i contrasti di ombre e la composizione di ogni pagina era come un quadro a colori delicati che incontravano molto il gusto del pubblico. Agli inizi del 1973 Smith ebbe dei dissensi con la Marvel e abbandonò il personaggio. Dopo alcuni numeri disegnati da Gil Kane, John Buscema, ovvero il disegnatore che Roy Thomas aveva indicato sin dall'inizio come il miglior esecutore grafico di Conan, si occupò del personaggio a partire dall'Aprile del 1973. Il suo Conan era ancor meno violento di quello di Smith, però sia il disegno che la struttura narrativa di ogni pagina erano eccellenti e fu così che si formarono due schiere nettamente distinte, quella che parteggiava per lui e quella che stava dalla parte di Smith. Al personaggio diedero saltuariamente il loro contributo Neal Adams ed Esteban Maroto. Tra gli inchiostratori degno di menzione è Ernie Chua. A Conan la Marvel dedicò un'altra testata, in bianco e nero, ovvero *Savage Sworld of Conan*, che uscì per la prima volta nell'Agosto del 1974. In Italia il personaggio è apparso in diversi numeri della serie *Albi dei Super-Eroi*, a partire dal numero 11 del Settembre 1973 e nel Marzo 1975 è passato nella sua propria serie, edita anch'essa, come la precedente, dalla Editoriale Corno, serie che è poi terminata con il n. 44 dell'Ottobre 1976.

J.B.

« *Conan* », *John Buscema © Marvel Comics Group.*

CONNIE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1927 da Frank Godwin che si occupò sia dei testi che dei disegni e distribuito, sino al 1944, dal Ledger Syndicate. Il personaggio di *Connie*, insieme a *Scorchy Smith*, di Noel Sickles e al *Tarzan*, di Burne Hogarth è una delle cosiddette "causes celèbres" del fumetto poiché nonostante l'indubbio valore, sia della grafia che dei contenuti, apparve su pochissimi quotidiani, tra cui il *Brooklyn Eagle* e venne completamente ignorata sia dalla critica di allora che da quella più attuale tanto che nel *The Comics*, scritto nel 1974 da Jerry Robinson essa non viene nemmeno citata.
Connie inizialmente era una ragazza bionda, carina, che viveva con i suoi genitori e conduceva una vita piuttosto spensierata, tra picnic e feste. In seguito giunse il periodo della depressione e Connie si trasformò in una ragazza con una ben precisa coscienza sociale, che aiutava la madre nel suo lavoro di assistenza ai poveri ed agli indigenti e, a questo proposito, in Connie vi sono delle tavole in cui la depressione è stata dipinta con un raro realismo. Nel 1934 Connie andò a lavorare prima come giornalista e poi come dipendente di una agenzia investigativa ed i casi che le venivano affidati la portavano in tutte le parti degli Stati Uniti, ed anche in Messico e nel Sud America. La sua avventura più desueta si svolse in Russia dove Connie aiutò a sventare un colpo di stato contro il regime sovietico e questa fu senza dubbio una trama che capovolgeva del tutto gli schemi abituali del fumetto degli anni trenta. In seguito Connie si unì addirittura ad una spedizione interplanetaria guidata da un'altra donna, la dottoressa Alden e dal figlio della stessa, Hungh. Le esplorazioni di Connie e dei suoi compagni nel sistema solare, che durarono circa due anni, restano uno dei più begli esempi di sequenze sceniche nella storia del fumetto d'avventura e, in quanto a suspense ed immaginazione, possono competere con i migliori episodi di *Flash Gordon*, di Raymond, di *Terry*, di Caniff e di *Tarzan*, di Foster e di Hogarth. La narrazione, quasi sempre buona, veniva purtroppo compressa dalla personalità e dalla bellezza dell'eroina. Connie era una donna libera, intelligente, autonoma, a suo agio in qualsiasi situazione venisse a trovarsi e sarebbe senza alcun dubbio stata per il movimento di liberazione della donna una rappresentante più valida di quanto non lo sia stata la masochista e sciocca *Wonder Woman*. Nel corso degli anni, le avventure di Connie sono state ristampate in una serie di albi. In Italia il personaggio è apparso nel 1938 sulle pagine de *l'Intrepido* e nel 1947 negli *Albi Urrà*.

M.H.

« Connie », Frank Godwin © Ledger Syndicate.

CONTI, OSCAR (1914-) Autore e disegnatore argentino nato nel 1914 a Buenos Aires dove frequentò la Buenos Aires Academy of Fine Arts per poi diventare inizialmente un disegnatore di manifesti pubblicitari. Nel 1942 cominciò a collaborare come disegnatore umoristico con Carlos Warnes che usava lo pseudonimo di "César Bruto". Conti, più conosciuto nel mondo del fumetto con lo pseudonimo di "Oski", è sempre stato un uomo di grande cultura, ossessionato dall'oppressione esercitata dai dittatori latino-americani, interessato alla vita degli indiani, alle invenzioni della scienza e della tecnica ed alla riproposta, in termini culturali, dei vecchi testi della letteratura mondiale e quindi nelle sue creazioni trasferì tutte queste esigenze intellettuali. La sua striscia *Amarrotto*, pubblicata nel periodico a fumetti *Rico Tipo* ha influenzato molti disegnatori che da allora sono diventati suoi allievi. Conti ha diretto molte serie editoriali in cui ha proposto varie raccolte dei suoi lavori grafici ed ha scritto *Versos y Noticias de César Bruto* (Rime e note di César Bruto).
Conti, che attualmente vive in Spagna, dedica parecchio tempo ad un hobby che gli permette di riunire la sua versatilità in una sola opera: ripara orologi, li rielabora e li decora con il suo maestoso stile.

L.G.

CORBELLA, FERDINANDO (1915-) Pittore, disegnatore ed illustratore italiano nato a Milano il 21 Ottobre 1915. Corbella all'età di quindici anni aveva al suo attivo tre anni di frequenza all'Accademia di Brera e gli studi al Castello Sforzesco. Nel 1930 visse la sua prima esperienza grafica aiutando il pittore Fontana nella realizzazione di cartelloni pubblicitari destinati agli "uomini-sandwich". Dal 1933 al 1943 si dedicò al cartone animato, collaborando dapprima con i Fratelli Cossio ed in seguito con la Ima Pubblicità, per la quale prestò la sua opera nella realizzazione del lungometraggio *La Rosa di Bagdad*, di Gian Luigi Domenghini. Tra il 1945 ed il 1946 realizzò una serie di fumetti rosa a mezza-tinta per gli editori Rizzoli, Caroccio e Vitagliano e, sempre con lo stesso tipo di storie, realizzò dei lavori per *Festival* e *Luna Park*. Dal 1948 al 1950 lavorò con Gianni De Simoni, editore e disegnatore, alla realizzazione della serie *Piccola Freccia*. Nel 1950 entrò nello staff dei disegnatori della casa editrice Universo e, nel corso di più di ventisei anni di collaborazione, ha realizzato moltissimi romanzi completi senza protagonista fisso per *Intrepido*, *Il Monello* e *Albo dell'Intrepido*. Tra i suoi personaggi di maggior successo, vi sono *Roland Eagle*, su testi di Luigi Grecchi ed apparso sull'*Intrepido* dal 1950 al 1965, *Narciso Putiferio*, apparso su *Il Monello* dal 1954 al 1962, *Commissario Grasset* e *Kid Provvidenza*, apparso sull'*Albo dell'Intrepido*. Attualmente Corbella realizza la parte grafica della versione tascabile mensile di *Billy Bis*, imitando alla perfezione Loredano Ugolini, così come, in passato, ha realizzato *Lupo*, di Erio Nicolò e *Leone Wolf*, di Ferdinando Fusco. La sua attività di questi ultimi anni è stata praticamente rivolta alla Universo, tranne qualche sporadica collaborazione con il mercato francese e quello inglese, la realizzazione di tre episodi di *Diabolik*, ed una serie di strisce autoconclusive e alcune riduzioni di romanzi di Verne per il mensile *Scarpantibus*.

G.B

CORBEN, RICHARD VANCE (1940-) Animatore e disegnatore di underground americano, nato il 1° Ottobre 1940 ad Anderson, Missouri. "Rich" Corben (o "Gore" Corben come spesso ha firmato i suoi lavori), dopo aver frequentato l'istituto artistico BFA di Kansans City, cominciò a collaborare nel 1963 con le produzioni Calvin di Kansas City nel settore animazione e tale sua collabo-

razione durò sino al 1972. Il suo primo lavoro a fumetti apparve invece nel 1968 nel n. 2 di *Voice of Comicdom* una "fanzine" di diffusione assai limitata e nella metà del 1970 entrò nel campo dello "underground" con la sua prima storia di questo genere intitolata *Lame Lems Love*, ed apparsa sul n. 2 di *Skull*. Il suo primo lavoro di tipo invece tradizionale è apparso nel Novembre 1970 nel numero 36 di *Creepy*, la rivista in bianco e nero edita dalla Warren. Da quel momento in avanti, Corben ha continuato a lavorare seguendo questa triplice direzione e si è qualificato come il miglior disegnatore di fanzine, il più rispettato disegnatore di fumetti underground ed il miglior disegnatore di fumetti dell'orrore in bianco e nero di linea tradizionale. Il suo tratto si differenzia per quella sua anatomia estremamente possente, per cui gli uomini appaiono sempre incredibilmente muscolosi e le donne eccessivamente prosperose. Le sue figure sono spesso tridimensionali altre volte bi-dimensionali, molti dei suoi quadri si sviluppano in grandiosi primi piani e sugli sfondi appaiono solo quegli elementi strettamente indispensabili. Corben lavora spesso usando i colori e le sue tavole sortiscono sempre effetti di vibrante thrilling. A parte i lavori per la serie di fanzine che non sono facilmente reperibili, Corben lavora, per quanto riguarda l'underground, per *Skull*, *Death Rattle* e *Wierd Fantasies*, producendo delle storie dell'orrore e per *Fever Dreams*, *Slow Death* e *Funnyworld*,dando vita a storie fantascientifiche. Il suo migliore lavoro è forse *Rowlf* che originariamente apparve in una fanzine e nel 1971 venne ristampato come underground.
È una strana storia incentrata su una donna di nome Maryara e sul suo cane Rowlf nonchè sullo strano rapporto quasi amoroso che lega i due. Nel corso della sua breve carriera Corben ha preso parecchi premi ed uno dei suoi cartoni animati, *Neverworld*, ideato e realizzato da lui, si è meritato ben tre premi.

J.B

Richard Corben, « Rowlf » © *Richard Corben.*

« Corentin », Paul Cuvelier © Editions du Lombard.

CORENTIN (Belgio) Personaggio creato nel 1946 da Jacques van Melkebeke per i testi e da Paul Cuvelier per i disegni ed apparso per la prima volta il 26 Settembre dello stesso anno sulle pagine del n. 1 di *Tintin* sotto il titolo de *Les Aventures de Corentin Feldöe* (Le avventure di Corentin Feldöe). *Corentin* era un giovane orfano bretone che viveva nel 17° secolo e che venne mandato a raggiungere il proprio zio in India. Laggiù egli ebbe modo di vivere molte avventure insieme al giovane indiano Kim e a due cuccioli Belzebuth il gorilla e Moloch la tigre, esternando a questo proposito l'influenza di Kipling.
Successivamente Corentin si ritrovò in Cina, nel Nord America, in Arabia ed in molte altre parti del mondo, coinvolto in vicende in cui la magia ed il sovrannaturale giocavano un ruolo molto importante. Nel corso degli anni, Corentin crebbe e divenne un adolescente di bell'aspetto solo che le sue apparizioni su *Tintin* sono sempre più rare in quanto il suo autore si occupa sia di altri personaggi a fumetti che di cultura e pittura. Melkebeke, da parte sua, si occupò dei testi del personaggio per le prime due storie lasciandoli poi nelle mani di altri soggettisti, tra i quali Greg, Jean van Hamme e Cuvelier stesso. Corentin è senza dubbio uno dei migliori personaggi avventurosi apparsi nel dopoguerra: le storie sono dense di azione, i personaggi interessanti, gli sfondi sempre ben curati nel dettaglio ed è indubbio che lo stile grafico di Cuvelier è stato determinante nel successo della serie, uno stile classico, immediato, pulito e molto dinamico

M H

CORMIO, RAFFAELE (1941-   ) Disegnatore e soggettista italiano nato l'11 Novembre 1941 a Narni, in provincia di Terni. Il suo primo contatto con il mondo del fumetto risale al 1954 quando entrò nella redazione delle Edizioni Alpe dove rimase per qualche tempo. Nel 1960 le Edizioni Araldo gli commissionarono la realizzazione grafica di una breve avventura western intitolata *Black Jim*, su testi di Gian Luigi Bonelli, che venne pubblicata sul settimanale *Tex*. In seguito cominciò a collaborare con l'Editoriale Corno realizzando parecchie copertine di *Red*

Rock, *Maschera Nera*, (sia settimanale che mensile) e di *Gordon*. Sempre per la Editoriale Corno eseguì i disegni delle avventure di *Atomik*, su testi di Max Bunker, ed iniziato graficamente da Paolo Piffarerio, realizzò poi una storia umoristica, *Agosto pace mia non ti conosco* e parecchie vignette di genere umoristico. Dopo una forzata assenza dovuta al servizio militare, Cormio riprese a collaborare con l'Araldo, eseguendo il passaggio a china di *Tex*, su matite di Gallepini e con la Editoriale Corno, realizzando il n. 2 ed il n. 4 di *Kriminal* ed il n 10 di *Satanik*, disegnando, nel 1967, tutte le copertine della serie *Dick Fulmine*, diretta da Luciano Secchi. Nel 1970 ha iniziato a collaborare con il *Giornalino* dando vita, sia per i testi che per i disegni, a *Mascheruomo*, una parodia dell'*Uomo Mascherato* e realizzando i testi delle avventure di tre bambini, *Gino, Paolo e Luisa* illustrate da Pietro Gamba. Cormio collabora tuttora con l'Editoriale Corno, con le Edizioni Paoline e con la Cepim.

L.S.

CORRIGAN
vedi Secret Agent X9

CORSARO NERO, IL (Italia) Personaggio, ispirato alla versione letteraria di Emilio Salgari, trasposto in fumetti nel 1938 da Rino Albertarelli ed apparso per la prima volta il 21 Aprile dello stesso anno su *Paperino*. *Il Corsaro Nero* di Albertarelli si discostava molto dall'immagine del corsaro gentiluomo rimandato dalla tradizione cinematografica e da quella del romanzo popolare, essendo un personaggio tenebroso, pieno di problemi cupi ed angosciosi, inquietante in tutta la sua caratterialità. Egli si ergeva più che altro a giustiziere, dimostrando di essere un contestatore ante-litteram della società in cui viveva, una società che non era in grado di amministrare la giustizia e quindi egli viveva con il solo scopo di uccidere il malvagio fiammingo Van Gould, reo di avergli ucciso i suoi tre fratelli. Per giungere a tale scopo, il Corsaro Nero non badava a mezzi così come non provava alcun rimorso se, nelle sue personali battaglie, andavano di mezzo degli innocenti. Nella versione successiva di Franco Chiletto, apparsa nel 1946 sugli *Albi Salgari*, l'eroe si presentava ancor più inquietante e disumano di quanto non lo fosse stato in precedenza, perdendo così quello spirito quasi liberatorio e giustificante che aveva caratterizzato la versione precedente.

M.G.P.

CORTO MALTESE (Francia e Belgio) Personaggio creato, sia per i testi che per i disegni nel 1969 da Hugo Pratt ed apparso per la prima volta nello stesso anno nella saga intitolata *La Ballata del Mare Salato*, pubblicata sul mensile *Sergente Kirk* edito da Ivaldi. La sua prima e vera avventura venne però pubblicata in Francia sul settimanale *Piff* del 1° Aprile 1970
Corto Maltese è un avventuriero del mare, un capitano senza vascello, apolide, figlio di una zingara maltese, le cui avventure si svolgono nel tipico contesto dei tesori nascosti e delle terre nuove da scoprire ed il cui scopo è quello, essenziale, di pensare al proprio tornaconto senza mai violare i diritti altrui e combattendo contro disonesti e malfattori. Lo sfondo storico in cui si muove Corto Maltese è quello che precede di poco la prima guerra mondiale, mostrando i conflitti tra gli inglesi e gli irlandesi e tra gli arabi ed i turchi. Nella galleria dei personaggi "cattivi" spiccano il monaco Rasputin, il professor Steiner, sempre ubriaco e la voluttuosa Venexiana Stevenson. Nel 1972 le avventure di Corto Maltese sono state pubblicate, in una edizione alquanto mutilata, sul *Corriere dei Ragazzi* e dal 1973 appare con regolarità sul mensile *Linus* mentre Mondadori ha edito parecchi cartonati intitolati ad esso, ma il personaggio è decisamente più famoso all'estero. Nel 1974 Pratt trasportò Corto Maltese dalle pagine del *Piff* francese a quelle del settimanale belga *Tintin* che gli diede ampio risalto pubblicandolo a colori. E, sempre a colori, vi è una raccolta completa delle sue avventure in una serie di volumetti. Nel 1973 Corto Maltese è stato adattatato, con la regia di Secondo Bignardi, per la serie televisiva "Gulp, fumetti in TV".

L.S.

« *Corto Maltese* », *Hugo Pratt* © *Pratt*.

CORY, FANNY YOUNG (1877-1972) Disegnatrice ed illustratrice americana nata nel 1877 a Waukegan, nell'Illinois, e cresciuta nel Montana. All'età di 14 anni cominciò i suoi studi artistici ad Helena da cui si trasferì più tardi per vivere a New York. Nel 1896 vendette i suoi primi lavori al periodico *St. Nicholas* e da quel momento ricevette parecchie offerte di collaborazione soprattutto da parte di *Life*, *Scribner's* e dal *Saturday Evening Post*. Nel 1901 tornò nel Montana, l'anno successivo si sposò ed andò ad abitare in un ranch di 1800 acri vicino ad Helena, e continuò la sua attività di illustratrice di libri per bambini ed i suoi lavori a tale proposito per i romanzi di Frank Baum sono rimasti famosi nella storia dell'illustrazione così come ottenne un grande successo con il suo *The Fanny Cory Mother Goose* (Le favole di Fanny Core). Nel 1928 creò una vignetta che occupava lo spazio di una colonna per il Philadelphia Ledger Syndicate intitolata *Sonnysayings* e, incoraggiata da questo suo primo contatto con il mondo dei quotidiani, decise di dedicarsi al fumetto. Dopo inizi piuttosto difficili nel 1934 riuscì finalmente a dar corpo a *Babe Bunting*, ovvero le vicende di un'orfanella, che richiamarono l'attenzione del King Features che offrì alla Cory la possibilità di creare un altro personaggio e *Babe* venne quindi abbandonato per lasciare il posto a *Little Miss Muffet* (La piccola signorina Muffet) che continuò ad apparire sino al 1956. Lo stile di Fanny Cory è molto delicato e semplice forse sin troppo fine per le storie piuttosto mediocri di contenuti, cui lei dava il disegno. La Cory morì nel 1972 nel suo ranch nel Montana

M.H.

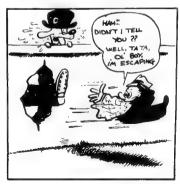
Carlo Cossio, « Fulmine » © *Cossio.*

COSSIO, CARLO (1907-1964) Disegnatore italiano nato il 1° Gennaio 1907 ad Udine da cui si trasferì in giovane età, insieme al fratello Vittorio, per vivere a Milano. I suoi primi passi nel mondo del lavoro vennero da lui fatti come decoratore ma nel 1928 prese il suo primo contatto con il mondo del disegno esordendo nel campo dell'animazione. Nel 1932 i fratelli Cossio presentarono il loro primo cartone animato di grande successo *Zibillo e l'Orso*, producendone in seguito molti altri. Il nome di Carlo Cossio è comunque legato non all'animazione bensì al fumetto, in particolar modo per il suo più grande personaggio *Dick Fulmine*, che, nato da un'idea di Nino Della Casa e di Vincenzo Baggioli, venne lanciato nel 1938 sulle pagine de *l'Audace* ottenendo un immediato successo. Cossio lavorò attorno a questo personaggio sino al 1955 sia pure con diversi stacchi di tempo. Nel 1940 a causa delle restrizioni imposte dal Minculpop (Ministero della Cultura Popolare), Cossio abbandonò il mondo del fumetto per ritornare all'animazione realizzando *Pulcinella nel Bosco*, per poi tornare al fumetto con *X-1, Il pugile misterioso*, che abbandonò dopo pochi episodi nelle mani del fratello Vittorio. Nel periodo della seconda guerra mondiale e negli anni immediatamente successivi, Cossio diede vita a parecchi altri personaggi come *Franca*, una ragazza alquanto intraprendente sul piano dell'avventura, *Tanks pugno d'acciaio*, una versione italianizzata di *Superman*, *La Freccia d'Argento*, una sorta di eroe che combatteva per il trionfo della giustizia, *Kansas Kid* e *Buffalo Bill*, quest'ultima una sua particolare versione del celebre personaggio storico apparsa sull'*Intrepido* a partire dal 1950. Nel 1955 Cossio, stanco ed ammalato, si ritirò dalla scena del fumetto, per farvi solo una sporadica riapparizione nel 1963 ed il 10 Agosto 1964 morì di cancro a Milano.
Carlo Cossio è stato uno dei disegnatori più amati dal suo pubblico. Il suo segno, pur semplice, sapeva comunicare immediatamente con il lettore. Lavoratore indefesso, si dice che arrivasse a disegnare sino a sedici pagine in una notte, non poté mai avere la possibilità di curare eccessivamente la qualità dei suoi lavori, proprio per il poco tempo di cui disponeva. Con *Dick Fulmine*, soprattutto in alcuni episodi da lui realizzati durante la guerra, quando le pipe erano state bandite dalle tavole e sostituite con le didascalie sotto ciascun quadro, Cossio ha dato il meglio di sè e della sua istintiva capacità di narratore.

L.S.

COSSIO, ANTONIO VITTORIO (1911-) Disegnatore, illustratore e pittore italiano nato nel 1911 ad Udine. Iniziò ben presto la sua attività nel mondo del disegno e dell'illustrazione e con il fratello maggiore Carlo, insieme al quale si era trasferito a Milano, iniziò a lavorare nel campo dell'animazione. Nel 1933 prese contatto con l'editore Vecchi collaborando alle testate *Primarosa* e *Rin Tin Tin*. Nel 1935 iniziò a collaborare con il *Corriere dei Piccoli* realizzando il personaggio di *Venturino* e dando vita nel 1937 a *Centaurino Diodato* e nel 1939 a *Il Nibbio delle Baleari*. Sempre nel 1939 collaborò con l'*Intrepido* realizzando la storia *Povera Mamma*. Da quel momento cominciò una attività molto intensa e nel 1941 si assunse il compito di continuare *Furio Almirante*, iniziato in precedenza dal fratello Carlo. Nel 1945 su soggetto di Alberto Guerri realizzò *Raff pugno d'acciaio*, che venne pubblicato su *Giramondo* continuando nel contempo a collaborare con l'*Intrepido* per il quale, su testi di Francesco Vichi, realizzò *Cuore Garibaldino*. Nel 1947 diede vita ad un altro personaggio, *Mirko*. Nel 1951 usando la tecnica della mezzatinta, realizzò, su testi di Guglielmo Guasta e Luciano Ferri, una pregevole *Storia d'America* edita dall'Usis. La sua attività diviene nel frattempo poliedrica e collabora quindi con vari settimanali umoristici quali *Travaso*, *Calandrino* e *Marc'Aurelio*, illustra una *Bibbia*, collabora con *il Vittorioso* e produce parecchio materiale per il mercato estero tramite lo studio Dami. Nel 1973 ha illustrato *Le Mille ed Una Notte* ed ha iniziato a collaborare con la casa editrice Marzocco illustrando libri di testo scolastici. Nel 1975 ha iniziato la realizzazione de *La Storia di Roma a Fumetti* tratta da Tito Livio, su cui lavora tuttora, occupandosi nel frattempo delle illustrazioni di materie didattiche per il periodico *Scuola 2000* e dedicandosi con spirito molto attento alla pittura.

M.G.P.

COUNT SCREWLOOSE OF TOOLOOSE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1929 da Milt Gross, che si occupò sia dei testi che dei disegni, ed apparso per la prima volta il 17 Febbraio dello stesso anno sull'edizione domenicale dei quotidiani del New York World Syndicate. *Count Screwloose of Tooloose*, era per l'appunto un conte che viveva internato in un manicomio, accompagnato costan-

« Count Screwloose », Milt Gross © Milt Gross.

temente dal suo fedelissimo cane in versione umanizzata, di nome Iggy, e che, insieme, continuavano a fuggire dal manicomio per poi ritornarci convinto più che mai che i veri matti si trovavano fuori dalle mura di quello che per lui diviene invece l'asilo più sicuro. Il personaggio apparve per due anni sul *World* e nel 1931 l'autore lo presentò ai responsabili del King Features che a partire dal 1° Marzo dello stesso anno cominciò a distribuire la tavola a livello nazionale. Count Screwloose divideva la pagina domenicale con un altro personaggio, *Babbling Brooks* e in tale suddivisione continuò sino al Giugno del 1931 quando *Brooks* venne eliminato e sostituito da un'altra serie, *Dave's Delicatessen.* Agli inizi del 1933 una vignetta intitolata *That's My Pop* (Questo è mio papà) limitò ancor maggiormente lo spazio dedicato a Count Screwloose che cessò di apparire definitivamente il 24 Giugno 1934 nella sua serie originaria mentre la sua presenza passò nel cast dei personaggi di *Dave's Delicatessen* quale compagno del protagonista, Honest Dave. Nel 1934 il duo si arruolò nella legione straniera per dare il via ad una nuova serie di avventure comiche nel corso delle quali, precisamente il 20 Gennaio 1935, il titolo di *Dave's Delicatessen* venne sostituito da *Count Screwloose.* Nel Giugno del 1938 un terzo della mezza pagina dedicata a Count Screwloose venne riservato ad una nuova vignetta di Gross, intitolata *Grossly Xaggerated* che continuò ad apparire sino all'Ottobre del 1938. Nel 1945 Gross, colpito da un attacco di cuore, si ritirò dal lavoro e, insieme a lui, scomparve dalla scena anche Count Screwloose che nella storia del fumetto rappresenta un dinamico esempio di inventiva e di satira.

B.B.

COYOTE, EL (Spagna) Personaggio apparso per la prima volta, in versione romanzata, nel Dicembre del 1943 in una serie di romanzi nella serie "Oeste". Scopo dell'editore era creare un personaggio che avesse le stesse caratteristiche degli "avventurosi" che tanto piacevano al pubblico americano ed il successo dell'eroe, creato dal romanziere José Mallorqui, fu talmente vasto che i romanzi vennero tradotti in moltissime lingue ed ispirarono molti adattamenti in tutti i mass-media. Nel 1946 *El Coyote* cominciò ad apparire in una versione domenicale a fumetti con il disegno di Francisco Batet che già in precedenza aveva illustrato circa un centinaio dei romanzi di El Coyote.
El Coyote, la cui prima avventura si svolge durante la guerra americo-messicana, è in realtà il giovane César

« *El Coyote* », *Francisco Batet © Ediciones Cliper.*

de Echague, che nasconde la sua identità sotto una maschera e che indossa uno strano costume per poter impunemente combattere gli "yankee" ed i briganti che devastano la sua terra. La sua vita non corre sui tradizionali binari del western ma riflette le tradizioni e le abitudini degli spagnoli trapiantati in California: è un "caballero" che ha esperimentato di persona il buono ed il cattivo, e che è riuscito a creare una dinastia, nelle persone dei suoi figli, di tutta credibilità. La versione a fumetti realizzata da Batet difettava nei dialoghi, prolissi e spesso inutili, che non facevano altro che spezzare l'azione e rallentare quindi l'iter narrativo. Il suo stile di disegno, pulito, chiaro, senza alcuna particolare ricerca grafica nè alcuna innovazione, riusciva a mantenere inalterata la tradizione del mito di Coyote. Quando Batet agli inizi degli anni 50 abbandonò il personaggio per trasferirsi in Francia, El Coyote passò nelle mani di José Ramon Larraz. Il personaggio venne trasposto in tre versioni cinematografiche, in una edizione teatrale ed in una commedia musicale dalla quale vennero realizzati parecchi dischi.

L.G.

CRAENHALS, FRANÇOIS (1926-) Disegnatore ed autore belga nato il 15 Novembre 1926 a Ixelles, vicino a Bruxelles. Dopo gli studi presso la Brussels Royal Academy, Craenhals cominciò la sua attività di disegnatore realizzando una serie di caricature, che firmava "F. Hals", per il periodico belga *Vrai.* Nel 1948 entrò nel mondo del fumetto dando vita a *Druka,* una striscia di sapore medioevale che sentiva molto dell'influenza di *Prince Valiant* e che venne pubblicata dal Luglio all'Ottobre dello stesso anno sul periodico *Le Soir Illustré.* In seguito Craenhals creò un altro personaggio, *Karan,* che ebbe breve vita e che apparve per la prima volta nel 1950 su *Heroic-Albums,* sempre nello stesso anno iniziò la sua lunga collaborazione con il settimanale a fumetti *Tintin,* dapprima come illustratore ed in seguito come disegnatore di fumetti. Per tale testata l'autore diede vita nel corso degli anni a parecchi personaggi tra i quali *Rémy et Ghislaine* (1951), *Pom et Teddy* (1953), *Luc Tremplin* (1962) e *Chevalier Ardent* (Il Cavaliere Ardente - 1966), il suo personaggio più famoso la cui saga si svolgeva ai tempi di Re Artù. Craenhals disegnò anche una striscia umoristica quotidiana *Primus et Musette,* per il quotidiano *Le libre Belgique* (1958-1961) e dal 1965 realizza, su testi di François Georges (George Chaulet), la striscia di avventura per ragazzi intitolata *Les 4 As* (I Quattro Assi).

M.H.

CRAIG, CHASE (1910-) Disegnatore ed autore americano nato il 28 Agosto 1910 ad Ennis, nel Texas. Per poter frequentare la Chicago Academy of Fine Arts, Craig nel 1935 si trasferì in California ed entrò nello studio di animazione di Walter Lantz. Nel 1936 passò alla Warner Bros in qualità di animatore e soggettista facente parte del cast di Fred (Tex) Avery; due anni più tardi entrò nel mondo del fumetto dando vita ad una striscia, *Hollywood Hams,* che venne pubblicata per breve tempo sul *Los Angeles Daily News.* V.V.McNitt, del McNaught Syndicate, vide la striscia, gli piacque e prese contatto con Craig ed il suo assistente, Carl Buettner e li assunse alle proprie dipendenze perché si occupassero della striscia intitolata *Charlie McCarthy,* ispirata al celebre personaggio di Edgar Bergen. All'inizio Craig faceva da assistente a Buettner ma in breve tempo si assunse il compito di scrivere la maggior parte delle storie. Nel 1940 *Charlie McCarthy,* venne terminato e Craig lavorò insieme allo scrittore Fred Fox alla realizzazione di un'altra striscia quotidiana *Odd Bodkins,* distribuita dallo Esquire Syndicate, che fu senza dubbio la prima parodia di *Superman* In seguito Craig iniziò a collaborare con la Western, scri-

vendo e disegnando le prime storie di *Porky Pig*, per gli albi di *Looney Tunes* e molti dei primi episodi di *Bugs Bunny*. Sempre per *Looney Tunes*, Craig diede vita alla sua striscia più popolare *Mary Jane and Sniffles*, prendendo il personaggio di un topolino (Sniffles) apparso in alcuni cartoni animati della Warner Brothers Films ed affiancandogli il personaggio femminile di nome signora Craig. Craig scrisse e disegnò anche le prime pagine domenicali di *Bugs Bunny*, che nel 1942 venne venduto al Nea Syndicate mentre nel frattempo *Odd Bodkins* smise di apparire e Craig si arruolò nella Marina. Dopo essere stato congedato nel 1945, ritornò a collaborare con la Western scrivendo, come esterno, soggetti a migliaia, per molti personaggi editi da quella casa editrice compresi *Looney Tunes*, *Bugs Bunny*, *Porky Pig* e per molti personaggi editi dalla Walt Disney. Nel 1950 entrò alla Walt Disney prima come direttore editoriale ed in seguito come supervisore generale, occupandosi in particolare di *Tarzan*, *Topolino*, *Paperino* e di molti altri protagonisti nati dalla versione animata.
Durante questi ultimi anni, Craig ha dato vita a parecchi nuovi eroi quali *The Little Monsters* (I Piccoli Mostri), *Baby Snoots*, *The Jungle Twins* (I Gemelli della Jungla), *Magnus, Robot Fighter* (Il combattente robot). Ad ognuno di questi personaggi Craig ha sempre lavorato in stretta collaborazione con il suo staff di soggettisti e di disegnatori per mantenere il miglior livello qualitativo possibile.

M.E.

CRAIG, JOHN (1926-   ) Disegnatore e soggettista americano nato il 25 Aprile 1926 a Pleasantville, New York. Dopo un corso alla Art Students League, John Craig entrò nel mondo del fumetto nel 1938 quale assistente di Harry Lampert, un disegnatore della National Comics che ai tempi illustrava *The King* (Il Re). Più tardi Craig fumettò la striscia *Scribbly*, per Sheldon Mayer e allo scoppio della seconda guerra mondiale, si arruolò nella Marina Mercantile e poi nell'esercito combattendo anche in Germania. Al ritorno dal fronte, Craig collaborò, nel 1947 e nel 1948, con tre editori diversi ovvero con Fix, ME e Lev Gleason. Passò in seguito nel gruppo della E.C. che produceva una serie di collane incentrate su storie di amore, di avventure e di genere poliziesco. Quando Bill Gaines, direttore ed editore della casa editrice, introdusse nel 1950 una "nuova linea", Craig divenne una delle colonne portanti dell'azienda e la sua attività si divise tra la realizzazione di una serie numerosissima di copertine e la sceneggiatura ed i soggetti di quasi tutti i titoli che trattavano l'orrore, il suspense ed il poliziesco. Più tardi, dal 1953 al 1955, divenne direttore sceneggiatore e soggettista di *Vault of Horror* e di *Extra!*. Il lavoro di Craig, per quanto riguardava la parte grafica, richiamava l'interesse del pubblico proprio per i contenuti di violenza in esso presenti. Una sua copertina, realizzata per *Crime SuspenStories* n. 20, che mostrava la sezione di un impiccato, venne riprodotta nel volume *Seduction of the Innocent* del dottor Fredric Wertham, uno studio che lo scienziato redasse nel 1953 e che aveva come oggetto il rapporto tra i fumetti e la violenza. Un'altra sua copertina, eseguita per *Crime SuspenStories* n. 22 in cui si vedeva un uomo che teneva in mano una accetta grondante di sangue ed una testa mozzata, diede luogo ad uno storico incontro tra Gaines ed il senatore democratico del Tennessee, Estes Kefauver che nel 1954 era presidente del Comitato Giudiziario del Senato per i fumetti. I critici d'arte del fumetto non a torto ritengono un classico del fumetto l'adattamento che Craig ha fatto nel 1953 del *Touch and go*, di Bradbury. Quando la E.C. chiuse i battenti, Craig abbandonò il mondo del fumetto e si dedicò al disegno commerciale, più tardi divenne art director prima e vice presidente poi in una agenzia pubblicitaria della Pennsylvania. Negli anni sessanta fece qualche breve riapparizione nel mondo del fumetto, realizzando delle storie per l'ora defunto gruppo editoriale della ACG, degli albi in bianco e nero della Warren, disegnando alcune storie di *Batman* e *Hawkman*, per la National (1967) e di *Iron Man* e di altri personaggi per la Marvel (1968-1970). Attualmente John Craig ha uno studio pubblicitario in Pennsylvania.

J.B.

CRANDALL, REED (1917-   ) Disegnatore americano nato il 22 Febbraio 1917 a Winslow, Indiana. Dopo aver frequentato la scuola di disegno di Cleveland, dal 1935 al 1939, Crandall cominciò a lavorare nel mondo del fumetto nel 1940 disegnando per il Nea Syndicate ed entrando più tardi nello studio di Eisner-Iger, dove produsse materiale di alta qualità per gli albi della Fiction House e della Quality. Quando l'editore della Quality, il "Busy" Arnold vide i disegni di Crandall, nel 1941 prese in esclusiva i suoi lavori e nel corso dei successivi dodici anni Crandall realizzò una dozzina di personaggi tra i quali *Uncle Sam*, (Lo Zio Sam), *The Ray*, (Il Raggio), *Capt. Triumph*, (Capitan Trionfo) e *Dollman*, ma il suo capolavoro fu senza dubbio *Blackhawk*, (Falco Nero). Creato inizialmente dal disegnatore Chuck Cuidera per la serie *Military Comics*, (in seguito cambiata in *Modern Comics*), Blackhawk si rivelò subito un personaggio assai difficile da realizzare, in quanto al disegnatore si richiedeva una massima e circostanziata conoscenza delle armi, degli aeroplani, dei carri-armati così come era necessario saper disegnare scene di massa ed azioni di guerra. Crandall, il cui stile di disegno era stato influenzato da nomi quali N.C. Wyeth, Howard Pyle e James Montgomery Flagg, era uno dei pochi che avrebbe potuto metter mano a questo personaggio, le cui storie erano incredibilmente realistiche e richiedevano un'impostazione scenografica non tanto da fumetto tradizionale quanto da illustrazione classica. Crandall, con la sua attenzione per il dettaglio e con la sua incredibile conoscenza anatomica, fece di Blackhawk uno dei personaggi più popolari che fossero mai stati creati e ne fu il disegnatore principale dal 1942 al 1944, anno in cui lo abbandonò per entrare per un breve periodo nell'aviazione, e che riprese in seguito nel 1946 per continuarlo sino al 1953. Negli anni cinquanta Crandall lasciò la Quality e passò alla E.C. realizzando parecchie storie e realizzando nel frattempo parecchio materiale per il *Trea-*

Reed Crandall, « Blackhawk » © D.C. Comics Inc.

sure Chest, una pubblicazione a fine educativo e per *Tops* di Charles Biro Negli anni sessanta, collaborò con George Evans realizzando molti fumetti destinati a *Classics Illustrated* ed in seguito realizzò parecchio materiale per la Gold Key tra il quale *Twilight Zone*, (1961-1965), poi *Thunder Agents*, per la Tower (1965) ed inoltre realizzò la versione a fumetti di *Flash Gordon*, (1965-1969).
Il suo lavoro più recente si è svolto in seno alla Warren Publishing Company, per la quale ha realizzato delle mirabolanti storie dell'orrore in cui i giochi dei chiariscuri, più che mai suggestivi, le classificano senza dubbio tra le migliori del genere che siano mai state prodotte.
Negli anni sessanta Crandall realizzò una serie che raccolse molto successo dei libri di Edgar Rice Burroughs, edita dalla Canaveral Press. Crandall, usando penna e china, spazzolino e la tecnica del bagnato, ha prodotto una serie che è entrata di prepotenza nel campo dei "classici", sino a quel momento dominato da maestosi artisti quali Frank Frazetta, J. Allen St. John, Hal Foster e Burne Hogarth.

J.B.

CRANE, ROYSTON CAMPBELL (1901-1977) Disegnatore e soggettista americano nato il 22 Novembre 1901 ad Abilene nel Texas. Royston Campbell Crane, questo è infatti il suo nome per intero, sin da piccolo manifestò la sua passione per il disegno, passione che coltivò disegnando nei quaderni di scuola anche quando, più grandicello, si trasferì nella vicina Sweetwater. Dopo gli studi regolari, Crane si iscrisse all'Università del Texas ed alla Hardin-Simmons ma la frequenza regolare di tali corsi gli provocava una sorta di insoddisfazione ed un senso di limitatezza, tanto che decise di tentare l'avventura spostandosi verso sud-est, facendo ogni sorta di lavori e giungendo infine al mare. Dopo il suo vagabondare si stabilì a New York e, dopo aver fatto un corso per corrispondenza di fumettologia, agli inizi del 1920 trovò un lavoro come assistente di H. T. Webster al vecchio *New York World*. Poco dopo tentò una serie di vignette intitolata *Music to the Ear*, (Musica all'Orecchio) con l' United Feature e la vendette a due piccoli quotidiani al prezzo di un dollaro l'una passando poi al Nea per cercarsi un altro trampolino di lancio più consistente. Qui Crane scoprì che il rappresentante locale del Nea Syndicate era la stessa persona che aveva diretto il corso per corrispondenza da lui frequentato e questi fu più che mai propenso ad assumere un suo allievo. E fu a lui che Crane propose la realizzazione di un personaggio che si chiamava George Washington Tubbs II e la risposta fu affermativa con il consiglio però di dare maggior consistenza al personaggio e di farlo lavorare in una drogheria di modo che, così pensava, sarebbe piaciuto di più al pubblico dei lavoratori. Crane segnalò che anche il giovane eroe della Nea, *Salesman Sam*, (Sam, il venditore) era un droghiere ma il suo nuovo capo insistette nel dire che una buona idea poteva benissimo essere utilizzata due volte e fu così che nacque il personaggio di *Wash Tubbs* il cui primo episodio apparve il 21 Aprile 1924 in molti dei quotidiani della Nea. Nel 1929 la popolarità di *Wash Tubbs* e della *Little Orphan Annie*, di Harold Gray aveva originato un folto numero di imitazioni, dal *Tailspin Tommy* al *Bobby Thatcher* e Crane ebbe il suo da fare per mantenersi in prima posizione. Nel 1933 Crane diede dimostrazione del suo grande talento fantasioso e del suo virtuosismo grafico con *Captain Easy*, che apparve per la prima volta, nella tavola domenicale datata 30 Luglio dello stesso anno. *Captain Easy*, ispirato sia per la fisionomia che per il carattere al cognato di Crane, non ebbe mai a livello nazionale il successo che si sarebbe meritato e questo per colpa della politica interna della Nea che preferiva distribuire la propria produzione nei piccoli giornali di provincia saltando spesso l'edizione domenicale.
Quando Crane nell'estate del 1938 decise di trasferirsi ad Orlando, in Florida, pensò di restare proprietario della striscia cui stava per dare vita e di venderla per proprio conto a molti quotidiani a diffusione nazionale e con l'edizione domenicale. Tale striscia era *Buz Sawyer*, la storia di un aviatore della marina durante la guerra, che Crane lanciò, tenendosi i diritti, attraverso i canali distributivi del King Features e che apparve per la prima volta il 2 Novembre 1943. Il 23 Novembre dello stesso anno uscì la mezza tavola domenicale il cui protagonista principale era Roscoe Sweeney, il cannoniere di Buz Sawyer. Nel giro di poche settimane il nuovo personaggio di Crane ottenne un vasto consenso, un consenso che continua tutt'oggi su centinaia e centinaia di quotidiani. Negli ultimi dodici anni Crane ha pressochè abbandonato il personaggio in quanto sofferente di una dolorosa forma di ulcera e si limita quindi a scriverne le storie mentre i disegni vengono eseguiti dal bravo Harry Schlensker. Crane, che nel corso della sua attività ha ricevuto parecchi premi (il Reuben ed una targa d'argento dalla National Cartoonists Society, la Silver Lady, quale miglior disegnatore del 1961 etc.) ha passato gli ultimi anni nella zona del lago di Orlando in un possedimento di molti acri lavorando con Ed Granberry, scrittore ed insegnante al Rollins College. È morto improvvisamente nel luglio 1977.

B.B.

Roy Crane, autocaricatura.

CRAVERI, SEBASTIANO (1899-1973) Disegnatore italiano nato il 30 Marzo 1899 a Torino. Dopo la prima guerra mondiale, Craveri si dedicò alla pittura ed al giornalismo scrivendo, agli inizi degli anni trenta, delle battute umoristiche per il settimanale *Radiocorriere*. Nel 1931 iniziò a cimentarsi in quella che in seguito sarebbe diventata la sua caratteristica grafica ovvero negli animali umanizzati, e in quello stesso anno alcune sue tavole apparvero nel *Giornale dei Fanciulli*, realizzando nel contempo dei lavori anche per *Doposcuola* e *Porcellino*. Nel 1935 Craveri diresse, scrisse e disegnò con lo pseudonimo di Pin-Tin il personaggio *Quindi*, per la rivista che aveva l'omonima testata edita dalla Sei. Nel 1937 cominciò la sua lunga collaborazione con il settimanale cattolico *Il Vittorioso*, per

Guido Crepax, « Anita » © Crepax.

il quale diede vita a moltissimi personaggi tra i quali *Giraffone, Lampo, Micio, Bull, Jojò* e *Birba*. Nel 1939 per il settimanale *L'Aspirante*, disegnò le *Avventure di Spinarello, Moccolino* e *Zaratustra*. Oltre a collaborare con *Il Vittorioso*, per il quale continuò a lavorare sino al 1962, creò parecchie avventure sempre incentrate sui suoi animali umanizzati per il settimanale *Corrierino*, realizzando con il suo stile preciso e di immediata comunicazione delle storie semplici quali quelle di *Buffo* e di *Orsetto*, dirette, come tutte le altre, al pubblico infantile. Nel 1946 lavorò anche per *La Bussola*, di Torino e nel 1953 per il settimanale illustrato *Famiglia Cristiana* e, nel 1956, per il settimanale cattolico a fumetti *Il Giornalino*. Nel 1969 Craveri, colpito da una grave malattia che lo costrinse a restare pressochè immobilizzato, abbandonò il lavoro e morì a Roma il 25 Ottobre 1973. L'editore amatoriale Camillo Conti ha ristampato alcune delle migliori avventure di *Giraffone* e di altri presonaggi dello zoo animato di Craveri.

M.G.P.

CREPAX, GUIDO (1933-) Disegnatore autore illustratore e grafico italiano nato a Milano il 15 Luglio 1933. Dopo le scuole superiori, Crepax si iscrisse alla facoltà di architettura dove si laureò nel 1953. La sua attività nel campo della illustrazione e della grafica iniziò però prima quando nel 1953 cominciò ad illustrare copertine di libri e a dare un contributo graficamente nuovo nella impostazione delle copertine dei dischi. Il suo ingresso nel mondo del fumetto coincise col 1959 anno in cui realizzò alcune pagine disegnate per la rivista *Tempo Medico*. Nel 1965 iniziò a collaborare, primo tra gli autori italiani, alla rivista *Linus*, realizzando il personaggio di *Neutron*, in cui il protagonista si muove nel jet-set milanese il cui ambiente viene minuziosamente descritto dagli abbigliamenti stravaganti dell'ultimissima moda al tipico contenuto verboso e stereotipato dei dialoghi para-intellettuali della borghesia snob milanese. Un personaggio di contorno era *Valentina* che in breve tempo neutralizzò gli altri divenendo la titolare della serie. Valentina piacque subito al pubblico per quel suo continuo intercalare nel mondo onirico dove essa viveva delle avventure in cui il sesso, frammischiato a chiare componenti sado-masochiste, svolgeva la parte del vero protagonista. In questa esperienza grafica, Crepax diede dimostrazione della sua capacità creativa che riproponeva, anche se in versione ovviamente distorta, la tecnica fotografica. Nel 1969 realizzò *L'Astronave Pirata*, una serie che venne edita in un solo volume da Rizzoli e *La Casa Matta*, in cui sottolineava con maggiore intensità la sua preferenza per il tema onirico in chiave deformata. Successivamente realizzò il racconto *La Calata di Mac Similiano*, che venne pubblicato su *Linus* ed in cui veniva proposta una storia di guerra in costume con dei precisi riferimenti all'intervento americano nel Viet-Nam. Fu poi la volta di *Belinda* e *Bianca*, due volumi editi da Morgan in cui l'autore ritornava alla tematica da lui preferita, ovvero alla condizione della povera ragazza vittima dei soprusi sado-masochistici, sessualmente trattati, contro i quali nulla può fare. Il disegno di Crepax si rifà alla linea neo-liberty francese con frequenti riferimenti alla pittura metafisica italiana. È senza dubbio un innovatore della grafia del fumetto, un artista che ha provocato una sorta di rivoluzione negli schemi dell'espressione ad immagine. A livello di critica, Crepax ha sempre suscitato due versioni completamente contrastanti: c'è chi lo ha ritenuto e lo ritiene un grande maestro e chi lo considera una sorta di mestierante sostenuto dalla élite borghese proprio perché latore di un messaggio di raffinata e perfida violenza. I suoi disegni sono stati pubblicati anche in Francia. La sua ultima grande opera nel campo del fumetto è la *Histoire d'Ho*, realizzata per i tipi dell'editore Franco Maria Ricci, una edizione di gran lusso incentrata sulla tematica a lui cara: sesso e violenza.

L.S.

CRIMEBUSTER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1942 da Charles Biro e Bob Wood ed apparso per la prima volta nell'Aprile dello stesso anno nel numero 3 di *Boy Comics*. *Crimebuster* era in realtà Chuck Chandler, un orfanello i cui genitori erano stati uccisi da Iron Jaw, il capo degli agenti nazisti in America. Chuck, meditando vendetta, adottò l'identità di Crimebuster nascondendo la sua identità sotto un costume bianco e rosso. Una particolarità consisteva nel fatto che l'eroe girava accompagnato da una simpaticissima scimmia di nome Squeeks e nel fatto, ancor più determinante, che fu uno dei pochi protagonisti bambini di una serie avventurosa ad ottenere un buon successo. Quasi tutte le storie della serie vennero scritte da Charles Biro che spesso eccedeva con i testi riuscendo in tutti i casi ad evidenziare la terribile realtà sociale di quel tempo. Per quanto riguardava il disegno, il personaggio venne affidato a validi disegnatori quali, oltre a Charles Biro che lo disegnò sporadicamente tra il 1942 ed il 1956, Joe Kubert (1955), George Tuska (1954-55), Dan Barry (1947-48), Frank Bolle (1953), Bob Fujitani (1950) e Norman Maurer (1943-1953). Crimebuster continuò ad apparire su *Boy Comics* sino al N. 119 (Marzo 1956) e la sua testata, a partire dagli ultimi nove numeri, mutò in *Chuck Chandler, Crimebuster* in quanto il personaggio aveva abbandonato il suo costume. Alcune

sue storie, di solo testo, apparvero anche negli albi di *Daredevil* dal 1942 al 1952.

J.B.

CRIME SMASHER
vedi Spy Smasher

« Cringe », Peter Maddocks © Daily Express.

CRINGE (Inghilterra) Personaggio creato nel 1967 dal disegnatore e soggettista inglese Peter Maddocks per il *Daily Express* di Londra. *Cringe*, un investigatore privato, si muoveva seguendo i binari della classica pochade britannica in cui le situazioni più assurde trovavano riscontro in una caratterizzazione ambientale più che astratta. Nella sua prima avventura, il detective Horatio Cringe, assistito dal fido cane Standfast II, si trova immerso in questa tipica atmosfera dell'inverosimile e dell'assurdo: l'appuntamento con il suo cliente è dentro un bidone della spazzatura, la metropolitana sfocia nella Manica, su una finestra trova delle impronte di ippopotamo ed il tessuto narrativo giallo non trova alcun riscontro con i moduli tradizionali. Cringe benché ben accolto dalla critica, non ottenne un ugual consenso di pubblico e la sua produzione venne a cessare dopo circa un anno dalla nascita. In Italia il personaggio è apparso nel 1968 sulla rivista *Eureka*.

M.G P

Percy Crosby, autocaricatura.

CROSBY, PERCY LEO (1891-1964) Disegnatore ed autore americano nato l'8 Dicembre 1891 a Brooklyn, New York. Dopo aver frequentato le scuole superiori ed aver lavorato come disegnatore apprendista in due giornali, Crosby approdò al *New York World* al cui direttore sottopose alcuni suoi disegni e strisce umoristiche incentrati su personaggi "bambini" che piacquero non solo al direttore ma anche al pubblico proprio per la capacità istintiva di Crosby di comporre graficamente ciascuna vignetta e di arricchirla con un testo di tutta sagacia. Il giovane Crosby si diede quindi da fare producendo agli inizi del 1910 parecchi altri personaggi quali *Babyettes*, *Toddles*, *Beany and the Gang*. Nel 1915 il McClure Syndicate lo convocò per la realizzazione di una nuova striscia *The Clancy Kids*, (I bambini Clancy) il cui personaggio principale, Timmie Clancy, fu il prototipo di *Skippy*. La striscia continuò ad essere pubblicata, ottenendo un successo sempre crescente, sino al 1917, anno in cui Crosby si arruolò nella AEF. Nel 1919 tornò al lavoro e collaborò, come libero professionista, a molte testate tra le quali la vecchia rivista umoristica *Life* a cui vendette il personaggio umoristico di nome *Skippy*, producendone una pagina per numero. Il personaggio ottenne molto successo e molte richieste da parte di diversi quotidiani tanto che Crosby verso la fine degli anni venti cominciò a produrlo per conto suo. Tra tutte le varie offerte di distribuzioni Crosby si decise nel 1928 ad accettare quella del King Features che si occupò sia della produzione quotidiana che di quella domenicale di *Skippy*. *Skippy*, come più tardi i *Peanuts*, era sì una striscia in cui venivano presentate le avventure di un bambino ma rifletteva anche l'ideale politico ed il suo atteggiamento nei confronti del contesto sociale di allora pur restando nei canoni fissati della tradizione umoristica. Nel corso della sua attività, Crosby pubblicò per proprio conto una serie di libri quali *A Cartoonist's Philosophy* (Filosofia di un cartoonist - 1931) e *Three Cheers for the red, red and red* (Tre stati d'animo per il rosso, il rosso ed il rosso - 1936). Inutile dire che le vendite di questi curiosi libri furono assai minori di quelle ottenute dai romanzi illustrati di *Skippy* e dai volumi con le strisce del personaggio editati negli anni trenta. Nel 1931 il cinema traspose in celluloide le avventure di *Skippy*, in un film dal titolo omonimo interpretato da Jackie Cooper. Nel corso della sua vita, Crosby espresse in modo molteplice la sua versatilità di artista, dedicandosi anche alla pittura, sia ad acquarello che ad olio, ed alla scultura, partecipando negli anni trenta e quaranta, a parecchie mostre nel corso delle quali ottenne sempre dei successi lusinghieri. Nel 1942 la sua salute cominciò ad accusare dei seri colpi e nel 1943, non intendendo cedere il suo personaggio ad altri disegnatori, disdisse il contratto con il King Features e si ritirò ufficialmente dal lavoro. Sposatosi per la terza volta nel 1940, visse con la moglie sino al 1960, anno in cui essa morì seguita quattro anni dopo da Crosby che morì a New York il giorno del suo settantatreesimo compleanno.

B.B.

CROSS, STANLEY GEORGE (1888-) Disegnatore australiano nato nel 1888 a Los Angeles, California. I suoi genitori, inglesi che si erano sposati in Australia, ritornarono nel paese d'adozione nel 1892 per ivi stabilirsi. Stanley Cross frequentò con buon profitto le scuole sino all'età di sedici anni per poi passare come apprendista impiegato alle Ferrovie iscrivendosi, pochi anni dopo, ad un corso di disegno della Perth Technical School. Nel 1912 diede le dimissioni per trasferirsi a Londra dove rimase un anno frequentando i corsi di disegno della St. Martins School e collaborando in quello stesso periodo con *Punch*. Ritornò poi a Perth dove lavorò, come collaboratore esterno, con il *Western Mail* ed il *Sunday Times*. Nel 1919 Robert

Clyde Packer, il direttore editoriale dello *Smith's Weekly*, convinse Cross ad unirsi allo staff del nuovo quotidiano che stava per essere fondato a Sidney ed egli creò la prima striscia continuativa australiana, *The Potts*, inizialmente intitolata *You and Me*, (Tu ed io), che realizzò dal 1919 al 1939, anno in cui la striscia passò nelle mani di Jim Russell. Per lo stesso quotidiano nel 1928 creò *Smith's Vaudevillians*, che passò in seguito a Jim Russel. Durante i vent'anni passati a lavorare per lo *Smith's*, Cross produsse moltissimi disegni, strisce e vignette che lo fecero assurgere al primo posto nella graduatoria dei disegnatori in bianco e nero australiani. Nel 1940 Stan Cross ricevette un'offerta da Sir Keith Murdock del *Melbourne Herald*, che gli proponeva di lasciare *Smith's* e di creare una nuova striscia quotidiana. Cross accettò solo che la nuova striscia, *The Winks*, non ebbe alcun successo ma due dei suoi protagonisti vennero da Cross trasferiti in una nuova produzione quotidiana, *Wally and the Major*, (Wally ed il Maggiore) che ottenne invece un grande successo. Cross continuò a realizzare la striscia sino al 1970, anno in cui si ritirò dal lavoro passando il personaggio nelle mani di Carl Lyon. Stan Cross, nel corso della sua permanenza al *Melbourne Herald*, divenne il giornalista più pagato d'Australia. Stan Cross è stato senza dubbio il pioniere del fumetto australiano ed il suo segno, conciso ed immediato, rivelava la sua capacità di creare le masse, le forme, le tonalità. Le sue caratterizzazioni erano sempre perfette ed anche i testi rivelavano la sua profonda cultura: curioso è che in *Wally and the Major*, è assente ogni qualsivoglia forma di slang.

J.B.

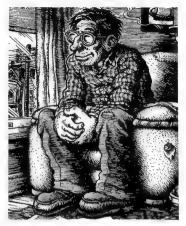
CROWLEY, WENDELL (1921-1970) Soggettista americano nato nel Settembre del 1921. Dopo aver frequentato l'Università di Oklahoma, Crowley cominciò a lavorare nel mondo del fumetto nel 1941 quando entrò, per una collaborazione estiva, nello studio artistico di Jack Binder, e vi rimase ben più di una estate. Crowley si occupò dei soggetti dei fumetti che lo studio relaizzava per vari editori e tra queste storie vi sono quelle per *Captain Battle* (Capitan Battaglia - Lev Gleason), *Black Owl* (Il Gufo Nero - Prize), *Flying Dutchman* (L'Olandese Volante - Hillman) e per tutta una serie di personaggi della Fawcett tra i quali *Captain Marvel* e *Bulletman* (L'uomo Proiettile). Crowley divenne poi direttore alle vendite dello studio stesso ed in tale posizione rimase sino al 1943 quando passò come direttore ai Beck-Constanza Studios che furono i primi ad editare i libri di *Captain Marvel*. Nel 1944 Crowley passò alla Fawcett con la qualifica di direttore generale occupandosi in special modo di tutta la linea editoriale a fumetti dell'azienda e, in questo contesto, in particolare di *Captain Marvel* e famiglia. Fu Crowley che decise la creazione della serie *Society of Evil*, in cui apparve il terribile Mr. Mind, ovvero il criminale più malvagio del mondo che si presentava sotto le sembianze di un verme proveniente da un altro pianeta. Sempre sotto la direzione di Crowley, fece la sua apparizione Mr. Tawny, la tigre parlante. Nel 1950 Crowley abbandonò la Fawcett (alcuni anni più tardi *Captain Marvel* e famiglia vennero chiusi) e fece un breve ritorno nel mondo del fumetto nel 1967 quando insieme allo scrittore-sceneggiatore Otto Binder e con il disegnatore C.C. Beck diede vita a *Fatman, The Human Flying Saucer* (Il ciccione, ovvero il disco umano volante), una pallida imitazione di *Captain Marvel*, che chiuse i battenti dopo tre numeri. Crowley morì nel Febbraio del 1970.

J.B.

CRUIKSHANK, GEORGE (1792-1878) Disegnatore, illustratore ed incisore inglese nato a Londra il 27 Settembre 1792, discendente di una famiglia di artisti. Il padre di George, Isaac Cruikshank (1756-1810) era un valido caricaturista e suo fratello maggiore, Isaac Robert (1790-1856) era ai tempi un illustratore più famoso del giovane George. Una sorella, Eliza, ed un nipote, Percy, avevano una chiara propensione per il disegno. George Cruikshank fu l'ultimo disegnatore di chiaro impegno che seguì le orme di Rowlandson e di Gillray e che determinò il passaggio tra la scuola del 18° secolo e quella successiva con il suo segno violento ed essenzialmente realistico. Cruikshank iniziò la sua carriera nel mondo del disegno, realizzando dei lavori per il mensile satirico *The Scourge* e creando molti personaggi fissi destinati a parecchi quotidiani. Nel 1823 ottenne un certo rilievo anche nell'illustrazione di libri pur se il suo stile continuava ad avere una particolare tendenza alla caricatura. Ai suoi tempi, venne unanimamente acclamato quale miglior illustratore dei libri di Dickens e le sue illustrazioni, di fatto, contribuirono non poco al successo del romanziere, ma illustrò anche altri generi, quali *Don Chisciotte, Robinson Crusoe, John Gilpin's Ride* e molte storie dei fratelli Grimm. Nel 1853 si dedicò anche alla pittura e continuò a lavorare, in più sensi grafici, sino alla sua morte che avvenne il 1° Febbraio 1878. George Cruikshank continuò e consolidò il lavoro dei primi disegnatori inglesi, contribuì inoltre ad apportare successive innovazioni, come ad esempio il dinamico uso della "pipa", ed a questo proposito resta famoso per aver inserito le pipe a più voci, ovvero quel modo di presentare più battute in una sola scena, che serve a dare maggior stringatezza all'azione e che viene tuttora usato da *Mad*.

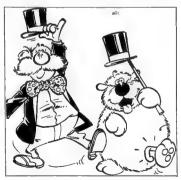
M.H.

George Cruikshank.

CRUMB, ROBERT (1943-   ) Disegnatore ed autore "underground" americano nato a Philadelphia il 30 Agosto 1943. Crumb non ha mai avuto, almeno a livello formale, una vera e propria formazione artistica e da adolescente iniziò, insieme al fratello, a disegnare una serie di albi a fumetti, senza alcun personaggio fisso, usando quali soggetti dei buffi animali o delle caricature degli stessi. Fu a quel tempo che sviluppò l'idea di *Fritz the Cat* (Fritz il Gatto), uno dei suoi più importanti personaggi ovvero un gatto con le sembianze e le caratteristiche di un uomo, più somigliante ad un uomo, cioè, di quanto non lo sarebbero stati gli esseri umani che Crumb avrebbe disegnato più tardi. Nel 1962 Crumb si trasferì a Cleveland e cominciò a disegnare per la American Greeting Card Com-

Robert Crumb, autocaricatura.

pany, due anni dopo si sposò e cominciò a collaborare con altre case editrici. In quei tempi realizzò parecchie tavole per *Help!*, una rivista umoristica edita da James Warren e diretta da Harvey Kurtzman e cominciò a collaborare in maniera determinante alle riviste di vero e proprio "underground" che erano capeggiate da *Yarrowstalks* e da *East Village Other*. Nel 1966 Crumb andò a San Francisco dove, in quel momento, il quartiere di Haight-Ashbury stava diventando la residenza ufficiale del movimento "hippy". Ma Crumb anche se avrebbe voluto essere un hippy non lo era affatto. Introverso, differente non solo dai figli dei fiori ma anche da tutti gli altri disegnatori dell'underground che stavano trasformando quella zona della baia in un vero e proprio calderone di pubblicazioni latrici della loro moda. Benché tale movimento fosse ufficialmente iniziato nel 1963 quando Jack Jaxon pubblicò nel Texas la rivista *God Nose*, furono *Zap* n. O e *Zap* n. 1 (1967) di Crumb ed i suoi due albi di *Snatch* (1968) che diedero il vero inizio all'underground, qual è oggi conosciuto. Crumb non si occupò mai nè dell'edizione nè della distribuzione dei suoi albi tanto è vero che sia *Zap* che *Snatch*, vennero editi e distribuiti da Don Donhaue e Charlie Plymell mentre per le successive pubblicazioni Crumb passò da un editore all'altro. A Crumb non interessò mai speculare sulle proprie creazioni, anzi la sua maggiore preoccupazione era quella di disegnare riuscendo a divertire sia se stesso che il pubblico. Col passare degli anni, i suoi lavori sono apparsi in molte di queste riviste specializzate in underground tra le quali *Uneeda, Big Ass, Motor City Comics*. Il lavoro di Crumb deve essere considerato sotto due aspetti dichiaratamente diversi. Il primo comprende quella sua ottica apertamente sessuale e in questi lavori egli indugia su ogni possibile fantasia senza badare ad alcun limite. A questo riguardo, Crumb amava dipingersi come un maniaco sessuale che avrebbe fatto qualsiasi cosa pur di piacere alle donne. Questa sua produzione venne molto criticata soprattutto da parte delle femministe che deprecavano l'immagine che in essa veniva data delle donne, viste appunto come degli oggetti di piacere e di violenza. Alcuni suoi lavori vennero censurati, come una vignetta in cui si vedeva una vagina che cantava a squarciagola e Crumb, sempre per questa sua produzione, venne anche perseguito penalmente. La sua famosa storia incentrata sull'incesto e pubblicata sul numero 4 di *Zap* condusse Crumb a New York davanti al giudice Joel Tyler nel corso dell'ancor più famoso processo contro le oscenità contenute in *Zap*. Molti altri famosi personaggi scaturirono da questa predisposizione per la sessualità di Crumb, personaggi quali *Whiteman*, ovvero la storia del tipico americano medio dalla sessualità repressa, *Angelfood McSpade*, una amazzone africana assolutamente non-pensante e dedita solo al sesso, e *Yetti*, un'altra amazzone dai capelli lunghissimi che catturò *Whiteman* e lo usò per scaricare tutti i suoi istinti repressi. L'altro aspetto grafico e contenutistico di Crumb ha una linea più filosofica anche se non è del tutto privo di una certa dose di fantasia sessuale. Alcuni di questi lavori, inizialmente realizzati come storie a sè stanti, divennero invece dei personaggi fissi, come *Mr. Natural*, storia di un guru che divenne emblematico per i giovani del tempo e *Flakey Foont*, il giovane discepolo represso di Mr. Natural... Lo stile grafico di Crumb ricorda vecchi maestri quali Segar, Wolverton, Barks ed Herriman, solo che la naturalezza del suo segno e la violenza narrativa hanno rivoluzionato le linee del disegno 'a fumetti' ed hanno creato una nuova scuola. Robert Crumb, che nella sua vita personale dà dimostrazione di essere un anacronismo vivente, ha completamente cambiato il costume dell'America degli anni sessanta e dei primi del settanta. Ora come ora ha diminuito notevolmente la sua produzione e vive in California, insieme ai componenti di una piccola orchestrina jazz vecchio stile, in una fattoria isolata.

J.B.

CUBITUS (Belgio) Personaggio creato nel 1968 dal disegnatore belga Dupa, pseudonimo di Luc Dupanloup, per il settimanale a fumetti *Tintin*. *Cubitus*, visto dal basso, assomiglia più che altro ad una palla ma in realtà è un cane che vive in una baracca in compagnia di un marinaio in pensione di nome Semaphore. La vita di Cubitus sarebbe idilliaca se non fosse per il gatto del vicino, Senechal, oppure per il fastidioso fantasma che ha eletto il suo domicilio

« Cubitus », Dupa (Luc Dupanloup) © Editions du Lombard.

« Cucciolo » Rino Anzi © Edizioni Alpe.

nella motocicletta di Semaphore o, ancora, per la misteriosa Isidore la cui elusiva presenza spesso disturba la placida digestione di Cubitus. Quando è solo, il cane diventa un sognatore ad occhi aperti e pur impersonando vari personaggi (James Bond, oppure il Gatto con gli stivali) resta sempre se stesso. L'umorismo di Dupa, il suo segno preciso ed accurato hanno fatto di Cubitus uno dei migliori personaggi europei di questo ultimo decennio. Le avventure del simpatico cane sono state ristampate sia in edizioni tascabili che in volumi cartonati e ad esso è stata dedicata una versione in cartoni animati.

M.H.

CUCCIOLO (Italia) Personaggio creato nel 1940 da Giuseppe Caregaro per i testi in collaborazione con Rino Anzi, che eseguiva i disegni, e nato sull'onda del successo ottenuto da *Topolino*, che in quei tempi, in seguito alle restrizioni imposte dal governo fascista, dovette rinunciare per breve tempo alla pubblicazione del suo famoso topo e diede così l'idea ad altri editori di colmare il vuoto lasciato dagli animali umanizzati. Inizialmente *Cucciolo* e Beppe erano due cani che rispettavano graficamente il prototipo disneyano ma nell'immediato dopoguerra vennero trasformati in due esseri umani ed il 1° Gennaio 1952 uscì il numero 1 dell'albo *Cucciolo*, formato tascabile, più o meno identico a quello di *Topolino* e da quel momento il successo della serie venne ufficialmente decretato. Nell'albo apparivano altri personaggi oltre a Cucciolo ed a Beppe, quali *Pugacioff, un lupo nella steppa*, *Pepito* di Luciano Bottaro, *Lo Sceriffo Fox* e *Il Barone Serafino*. Il mondo in cui si muovono tutti questi personaggi è quello dell'avventura seria-umoristica in cui la battuta e le situazioni trovano una facile comunicazione con il lettore. Tra i disegnatori che hanno collaborato alle serie presenti nell'albo, figurano i nomi di Giorgio Rebuffi, Umberto Manfrin, Tiberio Colantuoni, Egidio Gherlizza, mentre tra i soggettisti appaiono, tra gli altri, Carlo Chendi, Roberto Catalano, Attilio Mazzanti, Franco Frescura e Roberto Renzi. *Cucciolo*, dopo una esperienza quindicinale è ritornato mensile ed è tuttora presente sul mercato italiano, sempre per i tipi della editrice Alpe, anche se ha perso il brio degli anni migliori. Molte storie di Cucciolo e dei personaggi di contorno della testata sono state pubblicate sia in Francia che in altri paesi europei.

M.G.P.

CULLIFORD, PIERRE (1928-) Autore e disegnatore belga nato a Bruxelles il 25 Giugno 1928 da padre inglese e madre belga. Dopo aver frequentato per un breve periodo l'Accademia di Belle Arti di Bruxelles, Pierre Culliford cominciò a lavorare a 17 anni presso uno studio di cartoni animati. Nel 1947 creò, sotto lo pseudonimo di "Peyo" che da quel momento utilizzerà per tutte le sue creazioni, la sua prima striscia umoristica, *Johan*, che parlava delle avventure di un giovane paggio dell'era medioevale e che apparve sul quotidiano belga *La dernière heure*, l'anno successivo diede vita a *Pied Tendre* (Piede Tenero), ovvero la storia di un piccolo indiano destinato alla rivista per boy-scout *Mowgli*. Nel 1954 Peyo incominciò la sua lunga collaborazione con il settimanale a fumetti *Spirou* al quale vendette *Johan*, dopo averla ribattezzata *Johan et Pirlouit*. Da questa striscia più tardi, nel 1957, sviluppò la serie di *Les Schtroumpfs*, che fu la sola, di tutte quelle da lui create, che ebbe vita più lunga. Nel 1960 diede vita, per i soli testi, a *Benoit Brisefer* che venne graficamente realizzato da Will ed alcuni anni dopo apparve *Poussy*, un gatto, che Peyo creò per il settimanale femminile *Bonnes Soirées* e che venne invece pubblicato da *Spirou*. Negli anni del 1960 Peyo si dedicò alla realizzazione di una serie di cartoni animati tratti da *Les Schtroumpfs* ed a lavori sia di illustrazione che di pubblicità. Nel corso della sua attività, che si sviluppa anche nel campo della narrativa, Pierre Culliford ha ricevuto parecchi premi, soprattutto per *Les Schtroumpfs*.

M.H.

CUORE GARIBALDINO (Italia) Serie creata nel 1939 da Ferdinando Vichi per i testi e da Carlo Cossio per i disegni ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulle pagine dell'*Intrepido*. In *Cuore Garibaldino*, si narravano le avventure dell'impresa sudamericana di Giuseppe Garibaldi in generale e, in particolare, i drammi e gli amori di Leardo Stigli, un garibaldino, e l'immigrata Stella Natoli. L'atmosfera era quella tipica del dramma a tinte fosche che si ritrovava facilmente nei racconti d'appendice così come del tutto scontati erano i "malvagi", ovvero il ribaldo austriaco Capitan Stern e la crudele Carmencita, nipote del dittatore locale. La storia, densa di toni melodrammatici e di retorica alquanto scadente, come del resto era voluto dagli editori di allora che erano stati costretti dal fascismo ad eliminare dalle loro riviste qualsiasi prodotto straniero, andò avanti per anni ed ai protagonisti della serie si sostituirono, con il passare del tempo, i loro nipoti, anch'essi sempre sul piede della battaglia contro gli oppressori. Le storie finivano sempre con l'immancabile trionfo dell'amore. Cuore Garibaldino ottenne un enorme successo di pubblico negli anni quaranta anche se, di contro, la critica espresse pareri assolutamente negativi nei confronti della serie stessa.

M.G.P.

« *Cuto* », *Jesus Blasco* © *Chicos.*

CURLEY HARPER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1935 da Lyman Young ed apparso per la prima volta, distribuito dal King Features Syndicate il 31 Marzo dello stesso anno con il nome di *Curley Harper at Lakespur* e dopo breve tempo abbreviato in *Curley Harper*. La striscia prese il posto di *The Kid Sister* come personaggio iniziale di *Tim Tyler's Luck*. Curley Harper era un atleta del Lakespur College che vinceva ogni campionato e si distingueva in tutte le gare sportive della sua università e che con la sua incorruttibile onestà annientava gli schemi di coloro che, per i propri interessi, volevano modificare i risultati delle gare stesse. Più tardi Curley Harper divenne un giornalista investigatore, fedele alla sua tradizione di persona integerrima che combatteva contro i racket e la corruzione in generale. Durante la guerra, Curley divenne la nemesi delle spie naziste e dei sabotatori dell'Asse. Alla fine del conflitto Harper tentò di diventare un investigatore di una compagnia di assicurazioni ma ormai il suo modo di essere eroe era andato fuori moda e le sue avventure terminarono agli inizi degli anni cinquanta. A dispetto delle limitazioni contenutistiche, Curley Harper si è dimostrato un personaggio di un certo pregio, sia per il disegno sempre a buon livello che per le storie, narrate con un certo ritmo. Caratterialmente rivela i sogni, i pregiudizi ed i timori che hanno caratterizzato la vita degli americani nel corso degli anni trenta e quaranta.

M.H.

CURLY KAYOE
vedi Joe Jinks

CUTO (Spagna) Personaggio creato nel 1935 dal disegnatore ed autore Jesus Blasco ed apparso per la prima volta nello stesso anno nelle pagine del periodico a fumetti *Boliche*, sotto il titolo di *Cuto, Gurripato Y Camarilla*. Il successo della striscia fu molto limitato ed in effetti venne terminata dopo poco tempo solo che Blasco decise di far rivivere il personaggio, senza la batteria dei suoi amici, sulle pagine del settimanale a fumetti *Chicos e Cuto* e riapparve in questa nuova versione il 27 Novembre 1940, divenendo in breve tempo il personaggio principale della rivista. Nella sua prima avventura Cuto era il fattorino di un giornale che Blasco trasformò in un coraggioso avventuriero le cui gesta si svolgevano da un capo all'altro del mondo. Col passare degli anni il protagonista crebbe e divenne adolescente, da quel momento lo si vide in sempre più assidua compagnia della sua ragazza, Mary, con la quale divideva sia le avventure che le bibite "non" alcoliche. Cuto è apparso in una serie di programmi radiofonici, le sue storie sono state adattate in romanzo ed in una serie di storie brevi. Attualmente appare sulle pagine del periodico portoghese *Journal do Cuto* (dal 1973) e sul settimanale spagnolo *Chito* (dal 1° Ottobre 1974).

L.G.

CYBORG 009 (Giappone) Personaggio creato nel 1964 dal disegnatore ed autore Shotarō Ishimori ed apparso per la prima volta nel Luglio dello stesso anno sulle pagine del settimanale giapponese *Shōnen King*. *Cyborg 009* in realtà era un giovane delinquente, Joe Shimamura, che dopo essere fuggito di prigione era stato catturato dal malvagio Black Ghost, il capo dei Mercanti della Morte, che lo sottopose a degli esperimenti che lo avrebbero trasformato nel perfetto soldato delle guerre del futuro. Nato quindi a nuova vita come un essere cibernetico, Cyborg 009 poteva raggiungere una velocità superiore ai tre mach, la sua era la forza combinata di cento uomini e poteva saltare sino a trenta metri. 009 ed i suoi colleghi, i Cyborg dallo 001 allo 008, si ribellarono alla fine contro Blach Ghost facendo saltare la sua base segreta con un congegno nucleare e da quel momento ebbe inizio la battaglia tra i Cyborg e Black Ghost. La serie divenne in breve tempo, nel contesto della fantascienza, una delle più popolari del Giappone. La serie apparve in *Shōnen King* e nel mensile *Bōkenō* dove le sue avventure terminarono nel Novembre del 1970. Cyborg 009 ha ispirato una serie di cartoni animati televisivi e delle produzioni in semi-animazione.

H.K.

« *Cyborg 009* », *Shotarō Ishimori* © *Shonen King.*

DAFFY DUCK (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1936 da Fred (Tex) Avery per un film a cartoni animati della serie *Porky Pig* prodotta dalla Warner Brothers. Il personaggio, apparso originariamente senza nome, fu battezzato *Daffy Duck*, un anno più tardi quando fece la sua seconda apparizione in *Daffy and Egghead*! (Daffy e Testa d'Uovo!). In breve tempo Daffy Duck divenne una delle presenze più frequenti nei film della Warner apparendo spesso insieme a *Bugs Bunny* e *Porky Pig*, in film diretti da Frank Tashlin, Robert McKimson, Chuck Jones e Fritz Freleng. Nel 1951 Daffy Duck passò, insieme agli altri personaggi della Warner Brothers, sulle pagine dell'albo *Looney Tunes and Merrie Melodies*, che la Western Publishing Company editava sotto il marchio Dell. La sua presenza fu dapprima di comprimario nelle storie di *Henery Hawk* e poi, a partire dal Novembre 1951, quale coprotagonista delle storie di *Elmer Fudd*. Nel Dicembre del 1954 Daffy Duck si sostituì a *Elmer Fudd*, iniziando una sua serie di grande successo, sempre su *Looney Tunes*, che durò sino al 1962. Daffy vi era presentato come un papero pazzerello e buffone il cui divertimento consisteva nello scroccar pasti ad Elmer Fudd ed in seguito a Porky Pig ed a Yosemite Sam. Nel 1953 la Dell pubblicò il N. 457 della Dell Color Comics dedicandolo esclusivamente, a titolo di prova, a Daffy e l'esperimento ebbe un tal successo che la casa editrice ne pubblicò altri due prima di dedicare al personaggio un titolo tutto suo, *Daffy*, a partire dall'Aprile del 1955. Nel 1959 la testata venne modificata in *Daffy Duck* e nel 1963 passò, come tutti gli altri personaggi della Warner Brothers, alla Gold Key. Da quel momento, il personaggio apparve praticamente in tutti i titoli dedicati alla produzione della Warner Brothers, dagli special di *Bugs Bunny* a *Elmer Fudd*, *The Tasmanian Devil and his Tasty Friends*, *Golden Comics Digest*, *March of Comics* ed a *Looney Tunes*, quando tale testata ricomparve nel 1975. Ai testi di Daffy Duck contribuirono principalmente Lloyd Turner, Don Christensen, Bob Ogle, Jerry Belson e Mark Evanier, mentre i disegni furono firmati quasi sempre da Phil DeLara, fino a quando egli morì nel 1973. Altri disegnatori ad alternarsi al personaggio furono Jack Manning, Joe Messerli e John Carey. In Italia Daffy Duck è stato proposto in una serie di albi editi dalla Casa Editrice Cenisio.

M.E.

DAGOBERTO
vedi Blondie

DAIHEIGENJI (Giappone) Personaggio creato nel 1950 da Shigeru Komatsuzaki ed apparso per la prima volta nel Giugno dello stesso anno sulle pagine del mensile *Omoshiro Book*.
Daiheigenji (Un ragazzo delle pianure occidentali) era un ragazzo di 15 anni i cui genitori erano stati uccisi dalla banda di King Hell. Allevato da un amico del padre, Petousu, il ragazzo divenne un esperto tiratore ed un ottimo cavaliere. In sella al suo bianco cavallo, Bright Moon, Daiheigenji combatteva gli apaches, la banda di King Hell, Wolf Girl e Red Bear, entrambi complici di King Hell, aiutato in queste imprese da Tomahawk Morgan, il misterioso capo della tribù Chitsupetsu, armato di un tomahawk d'oro, e dalla bellissima Cherio. Il pregio del personaggio stava oltre che nei testi di tutta azione, nel disegno realistico ed accuratamente documentato, e nella drammaticità che l'autore sapeva rendere quasi palpabile. Daiheigenji rappresenta il primo western giapponese del dopoguerra e nonostante il successo raccolto le sue avventure vennero interrotte nell'Ottobre del 1952.

H.K.

DALLIS, NICHOLAS (1911-) Scrittore e psichiatra americano nato il 15 Dicembre 1911 a New York. La sua famiglia si trasferì, quando Nicholas era ancora piccolo, a Glen Cove, Long Island, dove egli frequentò le scuole pubbliche al termine delle quali la famiglia si trasferì a Washington dove Nicholas frequentò il collegio Jefferson. Nel 1938 si laureò in medicina e svolse la libera professione di medico generico a Temple vicino a Reading, in Pennsylvania. Dallis decise quindi di diventare psichiatra e completò i quattro anni di specializzazione all'ospedale Henry Ford di Detroit per poi mettersi

in proprio con uno studio privato a Toledo, Ohio. Dallis ebbe sempre una certa propensione per i fumetti e quando era in collegio disegnò anche dei fumetti per il giornale scolastico. Nel 1948 elaborò l'idea di una striscia che parlasse di un medico e con l'aiuto di Allen Saunders, un amico di Toledo, la propose al Publishers Syndicate che, per la realizzazione grafica della stessa, contattò due disegnatori, Marvin Bradley e Frank Edgington. La striscia, *Rex Morgan*, nacque ufficialmente il 10 Maggio 1948 ottenendo subito un particolare consenso di pubblico tanto che Dallis e gli editori svilupparono un'altra striscia giornaliera protagonista un personaggio la cui professione era quella di giudice e nacque così *Judge Parker* (Il Giudice Parker), la cui parte grafica venne affidata a Dan Heilman che se ne occupò sino alla sua morte per poi essere sostituito dal suo assistente, Harold LeDoux. Il successo di questa seconda serie condusse ad una terza produzione, *Apartment 3-G*, il cui disegno venne affidato ad Alex Kotzky. Nel 1959 Dallis abbandonò la professione di psichiatra per dedicarsi completamente a quella di autore di testi ed il trio formato da lui, Allen Saunders ed Elliot Caplin ha senza dubbio contribuito in maniera determinante, dal punto di vista quantitativo, alla produzione contemporanea. Il merito di Dallis è quello di essere riuscito a trasformare la striscia avventurosa in un episodio fantastico di tutti i giorni rivolto all'uomo della strada. Il suo stile narrativo è solido, compatto e raramente offre dei momenti di eccitazione, l'importante è che ha fatto affezionare il lettore ai suoi personaggi che continua tutt'oggi a seguirne le vicende.

R.M.

D'AMI, RINALDO (1923-) Disegnatore e soggettista italiano nato il 29 Settembre 1923 a Cismon in provincia di Vicenza. Dopo un'esperienza in diversi campi, da quello dell'illustrazione a quello del cartone animato ed alla progettazione di giocattoli, D'Ami entrò nel mondo del fumetto nel 1948 iniziando una regolare collaborazione con la casa editrice Audace, per la quale realizzò in quello stesso anno testi e disegni destinati al settimanale western *Mani in Alto*. Sempre nel 1948 disegnò le matite di alcune tavole di *Asso di Picche*, il personaggio ideato da Mario Faustinelli ed Hugo Pratt. Nel 1950 dopo aver disegnato *Rio Kid*, su testi di Gian Luigi Bonelli ed aver terminato la serie *I Tre Bill*, insieme al disegnatore Benvenuti, D'Ami realizzò *Gordon Jim*, una serie incentrata sulle avventure di un nobile scozzese rifugiatosi nell'America della Guerra d'Indipendenza, una serie che resta, sul piano grafico, testimonianza di uno dei suoi migliori lavori. Nel 1951, pur continuando ad operare nel mondo del fumetto, eseguì delle illustrazioni per la *Domenica del Corriere* e realizzò per Mondadori alcuni episodi di *Pecos Bill*. Nel 1953 realizzò, sempre per l'*Audace*, testi e disegni de *Il Sergente York*, una saga ambientata nel West e vissuta da una sorta di Legione Straniera. Successivamente collaborò con il *Corriere dei Piccoli*, realizzando, oltre ad una serie di illustrazioni in bianco e nero, *Scuterino* e *Indianetto*. Seguirono poi per i soli testi *Davy Crockett*, *Haywatha*, disegnati da Carlo Porciani, *Apollo il Pollo*, con disegni di Paolo Piffarerio, *Nerofumo*, disegnato da Leo Cimpellin, *Il Tamburino dell'Amba Alagi*, disegnato da Mario Uggeri, *Il Piccolo Re*, disegnato da Dino Battaglia. Per il disegnatore Ferdinando Tacconi redasse una riduzione a fumetti di *Moby Dick*. Per l'*Audace*, occupandosi sia dei testi che dei disegni, realizzò infine *La Pattuglia dei bufali* e *Cherry Brandy*. Nel 1958 D'Ami abbandonò il mondo del fumetto per aprire a Milano un suo studio dove realizza ed illustra libri per ragazzi e rappresenta, in collaborazione con Carlo Porciani, un gran numero di disegnatori italiani Il suo stile grafico, forte, incisivo, sapientemente dosato nei bianchi e neri, ricorda Milton Caniff ma resta comunque un documento positivo della grafia di allora. Quasi tutti i suoi lavori sono stati ristampati tra il 1965 ed il 1970 dalla casa editrice Araldo.

L.S.

D'ANTONIO, LUIGI (1927-) Disegnatore e soggettista italiano nato il 16 Marzo 1927 a Milano. Il suo ingresso nel mondo del fumetto avvenne nel 1947 quando per Mario Oriani realizzò la serie *Jeff Dakota*, che durò sino all'anno successivo quando, per conto della Cremona Nuova, disegnò su testi di Mario Leone la breve saga *Angeli della Strada*. Tra il 1948 ed il 1949 collaborò con il *Vittorioso* realizzando, tra l'altro, *Due Ragazzi e Mezza Statua*, su testi di Sandro Cassone e Renata de Barba. In quel periodo cominciò anche a collaborare con la Mondadori realizzando due personaggi creati da Guido Martina, *Pecos Bill* (dal n. 212) e *Oklahoma* (dal n. 1 della serie *Gli Albi d'Oro della Prateria*). Nel 1954 chiuse la parentesi di collaborazione con la Mondadori e riprese quella con *Il Vittorioso* realizzando, su testi di Mario Leone, la *Storia di Re Artù*. Nel 1955 D'Antonio entrò in contatto con lo studio di Piero D'Ami ed iniziò a lavorare per l'Inghilterra dando il via ad una collaborazione che sarebbe durata una decina di anni. I suoi lavori vennero pubblicati su *Junior Mirror*, *Junior Express*, *Eagle* e *Boys World*. Sempre nel 1955 realizzò su testi di Gian Luigi Bonelli *I 3 Bill*, iniziato da Giovanni Benvenuti e proseguito da Rinaldo d'Ami e *El Kid* iniziato da Dino Battaglia e proseguito da Renzo Calegari. Entrambe le serie vennero edite dalle Edizioni Audace. Nel 1956 eseguì alcune illustrazioni per *Western*, della casa editrice Dardo. Nel 1966 D'Antonio iniziò a collaborare con l'editrice AMZ, illustrando la collana di libri per ragazzi *Ragazzi di ieri e di oggi*, su testi di Luigi Romersa, Mino Caudana e Tino Ranieri. Sempre nel 1966 eseguì una serie di illustrazioni per il periodico inglese *Tell Me Why*, edito anche in Olanda con la testata *Kikki*. Nel 1967 D'Antonio diede il via, per la Collana Rodeo di Sergio Bonelli, alla preziosa *Storia del West*, curandone i testi, la sceneggiatura e i disegni, questi ultimi in alternanza con Renzo Calegari, Sergio Tarquinio e Renato Polese. L'attività di D'Antonio da allora è quasi tutta assorbita da questa *Storia del West* e ben pochi sono stati i suoi strappi alla regola, se si eccettua una collaborazione con il settimanale cattolico *Il Giornalino* per il quale ha realizzato su testi di Alberto Ongaro il personaggio di *Jim Lacy* e, su testi suoi, *Susanna* e *Soldato Lascella*.

G.B.

DAMONTE TABORDA, RAUL (1939-) Disegnatore e soggettista argentino nato nel 1939 a Buenos Aires. Damonte Taborda, meglio conosciuto come Copi, iniziò la sua carriera nel 1950 collaborando col periodico umoristico *Tia Vicenta* e con *Cuatro Patas* nel 1961, poco prima di trasferirsi a Parigi, città nella quale riscosse parecchio successo collaborando con *Bizarre* e *Le Nouvel Observateur*, divenendo in breve tempo famoso in tutta Europa. Lo stile grafico di Copi e le strane situazioni nelle quali fa vivere i suoi personaggi sono divenuti in breve una sorta di suo « marchio di fabbrica ». La sua famosa gallina, la donna seduta sulla sedia e la ragazzina che non fa altro che formulare domande su domande, sono notissime in Francia, negli Stati Uniti, in Italia ed in Spagna e gli hanno fatto meritare il premio « Humour Nero ». L'attività di Copi non si è limitata al mondo del fumetto, ma si è estesa anche a quello dell'animazione e del teatro, ha scritto infatti molte commedie nelle quali spesso svolge ruolo di interprete, tra le quali *El dia de una Soñodora* (Il giorno di una sognatrice), *Té inglés* (Tè inglese), *Navidad en la Isla de los Pacificos* (Natale su un'isola del Pacifico), *El Caiman* (Il Caimano), *La Cola del Pescado* (La

coda del Pesce) ed *Eva Perón*. In Italia i lavori di Copi sono stati pubblicati sul mensile *Linus*.

L.G.

DAN COOPER (Belgio) Personaggio creato nel 1965 da Albert Weinberg, che ne ha curato sia i testi che i disegni, ed apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine del settimanale belga *Tintin*. *Dan Cooper* è un comandante dell'aviazione e della cosmonautica canadese le cui vicende si svolgono in stretta collaborazione con i progettisti che gli affidano di volta in volta il collaudo dei mezzi piu tecnicamente avanzati. Le sue avventure hanno quindi un duplice motivo di suspense: da una parte il rischio prettamente tecnico dall'altra l'imprevedibilità della avventura vera e propria cui va incontro. Nelle sue imprese acrobatiche e nelle sue esplorazioni spaziali, Dan Cooper vive comunque entro i limiti della credibilità poichè Weinbeg, nella realizzazione delle sue tavole, si attiene ad una strettissima e verificabile realtà. In Italia il personaggio è apparso nel 1965 sui *Classici Audacia* e nel 1969 sugli *Albi Ardimento*.

M G.P.

DAN DARE (Inghilterra) Personaggio creato nel 1950 da Frank Hampson e dal reverendo Marcus Morris ed apparso per la prima volta il 14 Aprile dello stesso anno sulle prime due pagine del n. 1 di *Eagle*. *Dan Dare*, inizialmente venne concepito come fumetto cattolico destinato a vendite piuttosto limitate ma l'editore Edward Hulton, entusiasta del personaggio, aiutò Morris ed Hampson a lanciare l'*Eagle* su scala nazionale trasformando così il panorama delle pubblicazioni inglesi per ragazzi. Dan Dare, in quanto a fisionomia, era un personaggio di pura invenzione mentre Sir Hubert Gascoine Guest, pluridecorato Maresciallo dello Spazio, aveva le sembianze del padre di Hampson. Gli altri personaggi più o meno fissi delle storie di Dan Dare, erano il suo fedele compagno Albert Fitzwilliam Digby (Dig), pilota di 1ª classe, il professor Jocelyn Mabel Peadbody (Prof), esperto in alimentazione, agricoltura e botanica nonchè pilota-capitano onorario, il capitano-pilota Henry Brennan Hogan (Hank), un texano di Huston, il maggiore Pierre August Lafayette, di Digione, matematico con l'hobby della gastronomia. I soggetti del personaggio sono stati scritti oltre che da Hampson, da Alan Stranks, David Motton ed Eric Eden. I disegnatori che si sono invece alternati al passaggio a china delle matite di Hampson o che, più tardi, ne hanno imitato integralmente lo stile anche per le matite, sono Harold Johns, Donald Harley, Bruce Cornwell, Desmond Walduck, Frank Bellamy e Keith Watson. Donald Harley si occupò della versione in tavole domenicale che apparve nel 1964 sul *People*. All'apice della sua fama, Dan Dare fu protagonista di una serie di trasmissioni radiofoniche realizzate da Radio Luxembourg ed interpretate dall'attore Noel Johnson e diede origine a tutta una serie di oggetti promozionali e di giocattoli legati al suo nome ed alle sue avventure. Il Club Internazionale di Dan Dare pubblicò per diversi anni un giornale ad esso dedicato. Il 19 Marzo 1960 Hulton vendette lo *Eagle* alla Longacre Press/Odhams e Clifford Makins ne assunse la direzione e Frank Hampson se ne andò. Nel 1962 Dan Dare venne pubblicato in bianco e nero ma nel 1964 riottenne la prima pagina a colori. Nel 1966 le sue avventure occuparono solo una pagina e nel 1967 venne dato inizio ad una serie di ristampe sotto il titolo di *Dan Dare's Memoirs* (Le memorie di Dan Dare). Nel 1969 la testata venne acquistata dalla I.P.C. che ne decretò la fine col n. 991 del 26 Aprile dello stesso anno. Il personaggio riapparve, riscritto e ridisegnato, su un'altra testata, *Lion and Eagle*, ma scomparve nuovamente nel 1971. Nel Settembre del 1973 venne pubblicato un *Dan Dare Annual* con la ristampa integrale di due delle sue migliori avventure, *Red Moon Mystery* (Il mistero della luna rossa) e *Safari in Space* (Safari nello spazio). In Italia il personaggio è stato pubblicato per anni sul supplemento a colori de *Il Giorno* e recentemente è stato riproposto sulle pagine dell'*Avventuroso* dell'editore Sole.

D.G.

DAN DUNN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1933 da Norman Marsh che lo realizzò per il Publishers Syndicate ed apparso per la prima volta il 16 Ottobre dello stesso anno nella versione quotidiana e la domenica successiva nella tavola domenicale, avendo le due versioni una continuità narrativa dell'avventura. *Dan Dunn* nacque quale alternativa di *Dick Tracy* ed era, come diceva il sottotitolo,un investigatore del servizio segreto americano che nel corso delle sue vicende era sempre accompagnato da un cucciolo di cane lupo di nome Wolf che spesso attaccava i delinquenti. Successivamente Dan Dunn fece amicizia con una giovane orfana di nome Babs ed insieme presero parte alle tante avventure e la presenza di questa orfanella fece sì che la striscia si mettesse in concorrenza con *Little Orphan Annie*. Un altro personaggio di tutta simpatia era l'assistente di Dan Dunn ovvero Irwin Higgs, che appariva di preferenza nelle tavole domenicali non disdegnando comunque di fare qualche apparizione anche nelle strisce quotidiane. Fra i cattivi più caratterizzati vi erano Wu Fang, emulo di Fu Manchu ed Eviloff, possessore di un raggio della morte che teleguidava un dirigibile da un'isola misteriosa. Agli inizi degli anni quaranta, Dan Dunn cominciò a perdere lettori soprattutto perché le storie erano diventate banali ed anche perché diversi quotidiani, disposti ad una spesa maggiore, gli preferivano *Dick Tracy*. Marsh si arruolò in quel periodo nei marines ed il personaggio venne affidato prima a Paul Pinson e poi ad Alfred Andriola e nonostante l'apprezzabile disegno di quest'ultimo, Dan Dunn cessò di essere prodotto nel 1943. Al ritorno dalla guerra, Marsh passò al King Features Syndicate per il quale realizzò una scialba imitazione di Dan Dunn, *Hunter Keene*, che durò solo un anno, dal 15 Aprile 1946 al 12 Aprile 1947 cui fece seguito un'altra striscia, *Danny Hale*, che ebbe vita altrettanto breve.

B.B.

« Dan Dunn », Norman Marsh. © Publishers Syndicate.

« *Daniel* », *Max Bunker e Frank Verola.* © *Max Bunker.*

DANIEL (Italia) Personaggio creato nel 1975 da Max Bunker (Luciano Secchi) ed apparso per la prima volta nel n. 1 della serie omonima nel Maggio dello stesso anno. *Daniel*, di cognome Kendrew, è un commissario di polizia di New York il quale adotta la pratica costante della non violenza allo scopo di risparmiare sempre e comunque delle vite umane e che nel corso di una indagine trova le prove dell'innocenza di un condannato a morte, William Hicok, vittima di un errore giudiziario risultante da un processo basato sui soli indizi. Giunto sulla sedia elettrica e pronto nonostante tutto ad accettare la terribile sorte, Hicok viene salvato all'ultimo momento dalla notizia della sospensione dell'esecuzione. Moralmente distrutto da tale esperienza, abbandonato dalla donna che amava, il giovane decide di cambiare nome e volto e si reca nella clinica di un chirurgo plastico la cui etica è alquanto discutibile. Nella stessa clinica, e per le stesse ragioni, è ricoverato un gangster ricercato dalla polizia ed il commissario Daniel, in seguito alla classica « soffiata », vi si reca per catturarlo e nel corso dell'operazione, e della conseguente sequela di sparatorie, la clinica va in fiamme e Daniel, per salvare la vita a William Hicok, muore carbonizzato. Successivamente, William Hicok, che per un curioso gioco di coincidenze, ad operazione avvenuta si ritrova con il viso di Daniel, prende la sua identità e le differenze di comportamento in rapporto al Daniel originale non suscitano negli altri una eccessiva sorpresa in quanto tutti pensano che ciò sia dovuto allo choc subito nella vicenda. La differenza sostanziale tra i due è che Hicok, ormai entrato nella parte del poliziotto, ha una natura del tutto differente. Votato anch'egli alla causa della giustizia, non esita di fronte al pericolo così come, in caso di necessità, non esita ad uccidere senza comunque mostrarsi un giustiziere maniacale. Nel testo, di contro, sono frequenti le sue dissertazioni intimamente rabbiose sulla quasi impossibilità che ha un poliziotto di muoversi e districarsi nella ragnatela della corruzione intessuta dai potenti e dai vari organismi para-mafiosi. Inizialmente ha un legame con Glenda Martin, una ereditiera corrotta ed amorale fidanzata con il vero Daniel, ma i rapporti tra i due sono pressochè impossibili proprio per l'abisso di natura morale che li divide. Nel decimo numero della serie l'autore ripropone un altro colpo di scena, sottolineando ancora una volta come le storie vadano decisamente contro le regole del fumetto classico avventuroso. Daniel scopre che a capo dell'organizzazione dei rapimenti vi è una vera e propria industria capeggiata da un gruppo di banchieri e, impossibilitato ad avere delle prove contro di essi, li uccide uno ad uno Il caso viene soffocato e Daniel è trasferito a Los Angeles spezzando così la linea consueta della narrazione tradizionale, ovvero cambiando scena, personaggi ed ambienti cui il lettore aveva cominciato ad abituarsi. Il tenente Drake, e la spalla newyorkese di Daniel, Tony Argento lasciano quindi il posto a Stan Kirby, della polizia di Los Angeles e Glenda, abbandonata da Daniel dopo che questa le ha regalato una 44 Magnum che diverrà un po' l'emblema del promosso « capitano » Daniel, viene a sua volta rimpiazzata da Dion Parker, una assistente sociale che creerà a Daniel delle complicazioni sentimentali inevitabili. La serie, scritta da Max Bunker, viene sceneggiata da Maria Grazia Perini e disegnata da Frank Verola.

M.G.P.

DANNY DINGLE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1927 da Bernard Dibble per il King Features Syndicate e, sin dall'inizio, misconosciuto e mal interpretato. *Danny Dingle*, un ragazzetto dai "capelli color limone" viveva nel contesto di una commedia brillante condotta con ritmo pirotecnico e disegnata seguendo una linea decisamente atipica sia per l'umorismo, che diveniva un fatto prorompente, che per la grafia completamente diversa da quella che ai tempi era diventata abituale. Il personaggio non riscosse infatti molto successo e quando Dibble venne assunto dalla United Feature per disegnare *Captain and the Kids*, per conto di Rudolph Dirks, Dibble lo riprese producendolo per il nuovo sindacato ottenendo un maggior successo. Danny Dingle uscì in nuova versione, ovvero in una tavola domenicale divisa a metà che presentava oltre alle sue avventure una mezza pagina aneddotica intitolata *Dub-Dabs* , dall'inizio degli anni trenta e durò sino quasi alla fine del decennio, e nel corso di tale periodo le sue avventure vennero regolarmente ristampate su *Tip-Top-Comics* e, nel 1939, Danny Dingle apparve in un suo albo. Accanto a Danny si muovevano Pa Dingle, suo padre, Ma Dingle, Nellie Maloney, la sua ragazza e Otto Maloney, padre di quest'ultima e tutta una sequela di personaggi stranissimi, inventori pazzi, esseri extra-terrestri, rivoluzionari, gangster, politicanti corrotti etc., tutti delineati con un tratto fresco ed ingegnoso. Nel 1940 *Danny Dingle* scomparve del tutto e Dibble si dedicò soprattutto al disegno di *Fritzi Ritz* e di *Iron Vic*, per *Tip-Top-Comics* e rilevò inoltre da Johnny Devlin il personaggio di *Looy Dot Dope*, proseguendolo nello stile di Danny Dingle ed inserendo persino nella striscia Pa Dingle dopo averlo ribattezzato Dilbury. La striscia proseguì per qualche anno per poi scomparire quasi misteriosamente come il successore Danny Dingle.

B.B.

DAREDEVIL (Stati Uniti) 1°) Personaggio creato nel 1940 da Don Rico e John Binder ed apparso per la prima volta nel Settembre dello stesso anno sul n. 6 di *Silver Streak*, edito dalla Comic House che più tardi cambiò la sua ragione sociale in Lev Gleason. Il personaggio di Bart Hill, ovvero di *Daredevil*, presentava delle caratteristiche decisamente inusitate, in quanto non aveva alcun super-potere, usava, unico ai suoi tempi, un boomerang come arma ed indossava un costume che si discostava da quelli dei classici super-eroi: blu a sinistra, rosso a destra con una cintura di acciaio alla vita. Le prime avventure di Daredevil rispondevano ai canoni consueti anche se dense di ritmo: in genere lui e la sua eterna fidanzata, Tonia Saunders, sconfiggevano tutti i nemici che mettevano a repentaglio la sicurezza della nazione. Il più potente di questi super-ne-

« Daredevil », Stan Lee e John Romita.
© Marvel Comics Group.

mici era Claw, un criminale che appariva in parecchi degli albi editi dalla Lev Gleason.
Nel 1941 Daredevil ottenne la sua testata autonoma che dapprima si intitolò *Daredevil battles Hitler*, (Daredevil sconfigge Hitler) ed in seguito *Daredevil*. Nel 1941 la testata venne affidata ad un nuovo direttore, Charles Biro che si sarebbe dimostrato quale uno dei più innovativi soggettisti, disegnatori e direttori del settore. Nel N. 13 di *Daredevil* (Ottobre 1942), Biro presentò i *Little Wise Guys* (I giovani saggi) che presto divennero co-protagonisti delle storie per sortire infine alla eliminazione totale del personaggio titolare dell'albo. I quattro ragazzi divennero in breve tempo il più popolare gruppo di ragazzi nel mondo del fumetto, formato da Meatball, un ragazzo fuggito dall'orfanatrofio che si incontrò dapprima con Scarecrow, un piccolo vagabondo. Nel frattempo Jocko, più tardi Jock, salvava da una aggressione Pee Wee, che avrebbe poi cambiato nome in Slugger ed i quattro una volta riunitisi, si giurarono eterna amicizia. Poco dopo il gruppo venne salvato dal playboy milionario Daredevil ed in cinque iniziarono per l'appunto una lunga serie di avventure in comune. Biro era un soggettista coraggioso e pieno di inventiva che ruppe una tradizione quando fece morire Meatball e lo rimpiazzò con Curly, un ex membro di una banda cittadina chiamata Steamrollers. Ancor più coraggiosa fu la decisione di eliminare Daredevil dal proprio albo, lasciando il campo libero ai Little Wise Guys.
Daredevil apparve per l'ultima volta nel suo albo nel n. 69 (Dicembre 1950) ed il gruppetto dei quattro proseguì le proprie avventure senza di lui per altri cinque anni. Numerosi disegnatori si sono alternati nella realizzazione grafica di Daredevil: lo stesso Charles Biro (1941-1943 e le copertine sino al 1950), Bob Wood (1941), Dan Barry (1947-1948), Norman Maurer (1943-1948) e Tony Di Preta.
2°) - Il secondo *Daredevil* venne creato nel 1964 da Stan Lee, debuttando nel n. 1 di un albo omonimo edito dalla Marvel. Il nuovo Daredevil era, nella vita privata, l'avvocato Matt Murdock che da ragazzo, in seguito ad un incidente, era diventato cieco mentre tutti gli altri sensi, di conseguenza, si erano maggiormente rafforzati. Daredevil, pur non possedendo particolari super-poteri, è un atleta ed un acrobata eccezionale e vive avventure dense di movimento e di azione. Il cast dei protagonisti comprende personaggi molto ben caratterizzati quali Foggy Nelson, amico e collega di Matt, Karen Page, il primo amore di Daredevil, Mike Murdock, un finto fratello di Matt che egli stesso ha impersonato per allontanare da sè il sospetto di essere Daredevil. Più tardi, dopo che Karen Page, l'unica a conoscere la vera identità del super-eroe, venne eliminata dalle sue storie, la Vedova Nera, una ex spia comunista divenuta in seguito una super-eroina americana, divenne per una lunga serie di avventure la partner fissa del diavolo rosso. Nel 1974 anche la Vedova Nera ha lasciato Daredevil che è così tornato ad essere l'eroe solitario del suo periodo migliore. Nel corso dei quasi 150 numeri usciti a tutt'oggi diversi disegnatori si sono alternati nella realizzazione di Daredevil, il migliore di essi è stato certamente Gene Colan ma vanno ricordati anche Wallace Wood, Bill Everett, Joe Orlando e John Romita, per quanto riguarda invece i testi dopo Stan Lee, si sono avvicendati Roy Thomas, Gerry Conway e Tony Isabella.
Daredevil in Italia è stato presentato dalla Editoriale Corno in una serie intitolata *L'incredibile Devil*, apparsa per la prima volta nel Maggio 1967 e continuata per 136 numeri, quando è stata interrotta per mancanza di materiale e le avventure del personaggio continuano ad apparire sulla testata *L'Uomo Ragno*. Una analisi del personaggio e le sue origini sono apparse anche nel volume *La Marvelstoria dei Supereroi* curata da Luciano Secchi ed edita nel 1974 dalla Editoriale Corno.

J.B.

DATELINE: DANGER! (Stati Uniti) Serie creata nel Novembre 1968 da John Saunders per i testi e da Alden McWilliams per i disegni e prodotta per il Publishers-Hall Syndicate. *Dateline: Danger!* aveva per protagonisti Danny Raven, un giornalista negro ed ex campione di rugby ed il suo collega bianco Theodore Randolph Oscar Young (Troy) i quali erano anche agenti segreti americani e vivevano delle avventure che li portavano dall'Africa all'Europa ed al Sud America, nel corso delle quali sventavano rivolte, colpi di stato e cospirazioni di varia natura. L'idea base di tale striscia nacque dall'allora popolare serie televisiva di telefilm intitolata *I, spy* (Io, una spia). Negli Stati Uniti, Danny, insieme alla sorella Wendy ed al fratello minore Lee Roy, doveva spesso combattere contro le trame di Robin Jackson, un estremista negro, editore di un giornale clandestino, *The Revolt*. Dateline: Danger! non è stata, come molti affermano, la prima striscia « integrazionista », preceduta infatti da *Mandrake* (Mandrake e Lothar) e da *Spirit* (Spirit ed Ebony White), ma è senza dubbio stata la prima a presentare bianchi e

« Dateline: Danger! », Allen Saunders e Al McWilliams. © *Field Newspaper Syndicate.*

negri su un piano di uguaglianza. La serie ebbe un discreto successo sino al 1974, anno in cui si è posto fine alla produzione. In Italia alcune avventure di Danny Raven e di Tony sono state presentate, con il titolo di *Inviati Speciali*, su alcuni supplementi di *Linus*.

M.H.

DAUNTLESS DURHAM
vedi Desperate Desmond

DAVE'S DELICATESSEN (Stati Uniti) Serie creata nel 1931 da Milt Gross e realizzata sia in versione domenicale che giornaliera per il King Features Syndicate. In *Dave's Delicatessen* (I dolci di Dave), erano narrate le avventure di Dave (o Davey o, ancora, Honest Dave) e dei suoi impiegati nello sfondo ambientale del negozio di dolciumi, di cui Dave era il proprietario, e che si trovava in una piccola cittadina di provincia. Nello schema narrativo delle vicende il nipote di Dave, Chester, fungeva da aiutante pasticcione e insieme allo zio si ritrovava in una serie di situazioni paradossali in compagnia di spie, gangster e delinquenti comuni che li conducevano a visitare mezzo mondo. Le strisce giornaliere e le tavole domenicali erano in genere a continuazione anche se talvolta le tavole domenicali erano dedicate a piccoli episodi autoconclusivi. Nel Dicembre del 1933 nella serie apparve il *Count Screwloose* (Conte Screwloose) che si unì a Dave in una avventura che prevedeva il debutto hollywoodiano del cane dalmata di quest'ultimo, J.R. detto anche *The Spotted Wonder* (La Meraviglia a Pallini che, nel 1933, ebbe per un breve periodo di tempo una striscia giornaliera autonoma). Successivamente, nel corso di una avventura di Dave e del Conte nella Legione Straniera, il titolo della striscia venne cambiato da Dave's Delicatessen in *Count Screwloose*: ciò avvenne il 20 Gennaio 1935 quando, già nel 1934, la produzione giornaliera della serie era stata interrotta.

B.B.

DAVIES, ROLAND (1910-) Disegnatore, animatore, illustratore e pittore inglese nato il 22 Luglio 1910 a Stourport, Worcestershire. Dopo gli studi compiuti presso la Hanley School e, dal 1926 al 1928, alla Ipswich Art School, Davies lavorò per sette anni quale disegnatore di manifesti pubblicitari e come stampatore a West Drayton, realizzando una serie di litografie. Successivamente cominciò a collaborare con il periodico *Motor Cycle* con una serie di vignette umoristiche a strisce e con i settimanali *Autocar* e *Modern Boy*, per i quali realizzò delle illustrazioni incentrate su soggetti che presentavano automobili, aerei e mezzi di trasporto ad alta velocità, ovvero per tutto ciò che costituiva la sua passione. Nonostante la sua preferenza per tale genere la sua prima striscia aveva una ispirazione del tutto antitetica: *Come on Steve*, narrava infatti le avventure di un cavallo e di un carretto. La striscia, nata sulle pagine del *Sunday Express*, si trasferì su quelle del concorrente *Sunday Dispatch*, dove continuò ad apparire per altri dieci anni. Mentre collaborava ancora con il gruppo dello *Express*, Davies disegnò la sua prima tavola domenicale, *Larry Leopard*, che apparve sulla prima pagina a colori del supplemento settimanale intitolato *Daily Express Children's Own* (1933-34), sempre per il *Sunday Express*, realizzò delle vignette sportive e la striscia *Percy the Policeman* (Percy il poliziotto) e, firmando con lo pseudonimo di « Pip », realizzò anche delle vignette per l'*Evening News* e *Bessie*, una striscia la cui protagonista era una domestica, per il supplemento del sabato del *News Chronicle*. Nel 1936 Davies, dopo aver appreso ed assimilato la tecnica della animazione, realizzò una serie di film a cartoni animati di *Come on Steve*, aprendo uno studio a Ipswich che fu poi costretto a chiudere dopo sei film in seguito a serie difficoltà di ordine finanziario. Disegnò quindi due nuove strisce *Whoopee Hank* e *Contrary Mary*, per il settimanale a fumetti *Beano*. *Contrary Mary*, che aveva per protagonista una stretta parente di Steve ovvero Mary l'Asina, venne ristampato anni dopo su *Weekly News* con il titolo di *Neddy the Cuddy*. Nel 1939 Davies realizzò *Charlie Chasem* per *Knockout* e nel periodo della guerra si impiegò presso il *Sunday Dispatch*, come vignettista di politica e di attualità. Nel 1949 ritornò nel mondo del fumetto, riprendendo *Sexton Blake*, una vecchia serie di successo, realizzandola per *Knockout*. Creò poi *Old Phibber* e *Sparks & Flash* sempre per *Knockout* ed in seguito cambiò editore e, per *T.V. Comic* , realizzò *Norman and Henry Bones* (1953), *Jack and his Baby Jet*, ed un super-eroe, *Red Ray, Space Rayngcr* (1954) che raccolse un tale successo sì che venne creato un club a suo nome. Sempre nel 1954 realizzò *Roddy the Road Scout* e *Topple Twins* per *Swift*. Tra gli altri suoi lavori, si ricordano *Snowfire* (1959 - per *T.V. Comic*), *Pete Madden* (1961 - per *Knockout*), *What's Cooking* (1962 - per *Girl*). Nel 1965 riprese *Sally* per *School Friend* e *The Trolls* per *Princess* e disegnò la versione inglese di *Beetle Bailey* per *T.V. Comic*. Davies disegnò anche una serie di vignette per bambini, *Pedro* e *Sheepy* per *Woman's Realm* e nel 1971 realizzò a colori diversi episodi di *Jungle Book*, *Peter Pan* e *Winnie the Pooh* per *Disneyland* e nel 1974 disegnò una striscia di guerra intitolata *Victor*. Nel periodo compreso tra il 1937 ed il 1953 molti disegni e strisce di Roland Davies sono stati raccolti in volumi.

D.G.

DAVIS, JACK (1926-   ) Disegnatore e soggettista americano nato nel 1926 ad Atlanta Georgia. Dopo aver frequentato l'Università della Georgia, Davis si trasferì nel 1951 al Nord ed entrò nel mondo del fumetto collaborando con la EC Comics di William Gaines. Il suo stile, unico e personale, lo pose immediatamente all'attenzione del pubblico ed i suoi lavori restano tra i migliori di quella che è ora ricordata come l'era "EC" del fumetto durata dal 1950 al 1956. Il meglio dei lavori di Davis lo si ritrova negli albi dell'orrore diretti da Al Feldstein ed in quelli di guerra e di genere western di Harvey Kurtzman. È opinione diffusa che la sua storia migliore sia *Taint the Meat, It's the Humanity* (Contamina la carne, è l'umanità) incentrata su un grottesco macellaio nel periodo del razionamento annonario durante la 2ª guerra mondiale. Dopo aver ucciso il proprio figlio con della carne avvelenata, il macellaio viene fatto a pezzi a colpi di accetta dalla moglie che poi ne espone i pezzi sul bancone di vendita. In un'altra storia, *Foul Play* (Partita pazza), un giocatore viene smembrato e i pezzi del suo corpo vengono utilizzati per giocare a baseball. Sotto la direzione di Harvey Kurtzman, Davis produsse delle eccezionali storie di guerra, di avventura e western e la migliore in senso assoluto resta forse *Betsy*. L'apice qualitativo della collaborazione tra Davis e Kurtzman venne raggiunto sulle pagine di *Mad*, la migliore rivista satirica che sia stata edita in America. Insieme ad altri validi artisti quali Wally Wood e Will Elder, Davis contribuì in maniera sostanziale a creare il folle "*stile Mad*", realizzando delle tavole ricche di elementi, stipate di personaggi buffi, di vicende irresistibili sul piano dell'umorismo, il tutto condotto con un grande senso, persino parossistico, del movimento. Quando Kurtzman lasciò *Mad*, Davis lo seguì sulle pagine di *Trump, Help!* e su quelle di *Playboy*, per il quale Kurtzman realizzava *Little Annie Fanny* ma poi Davis tornò a *Mad*, di cui resta uno dei più prolifici collaboratori. Quando nel 1956 la EC chiuse i battenti, Davis tentò per un breve periodo di continuare a lavorare nel campo dei fumetti "seri", collaborando con la Atlas (l'attuale Marvel) ma il suo umorismo stilizzato e del tutto innovatore lo spinse verso l'illustrazione. Nel giro di pochi anni, Davis diventò uno dei più ricercati illustratori pubblicitari del paese dedicandosi anche alla realizzazione, piuttosto sofisticata, di copertine per *Time*, *TV Guide* e per molti altri periodici. Nel corso della sua attività, Davis ha realizzato anche diverse strisce sindacate tra le quali *The Saint*, *Beauregard* e *Superfan*, quest'ultima realizzata per *Quarterback*. Nel 1973 Nick Meglin ha dedicato un intero capitolo a Davis nel suo libro *The Art of Humorous Illustration* (L'arte dell'illustrazione umoristica) pubblicato dalla Watson-Guptil.

J.B.

Jack Davis. Illustrazione da una novella. © E.C. Comics.

Phil Davis.

DAVIS, PHIL (1906-1964) Disegnatore ed illustratore americano nato il 4 Marzo 1906 a Saint Louis, nel Missouri. Dopo gli studi regolari, si iscrisse alla Washington University Art School lavorando nel contempo nel settore grafico della locale compagnia dei telefoni. Nel 1928 entrò nel reparto pubblicitario del *St. Louis Post-Dispatch* collaborando, nello stesso periodo, con diverse riviste in qualità di illustratore. Nel 1933 negli uffici del King Features Syndicate gli venne proposto di collaborare in coppia con un giovane soggettista di nome Lee Falk ed insieme i due diedero vita a *Mandrake the Magician* (Mandrake, il Mago), iniziando la produzione delle strisce quotidiane l'11 Giugno 1934 e quella delle tavole domenicali nel Febbraio dell'anno successivo. Nel corso della seconda guerra mondiale, Davis pur continuando a produrre il personaggio di *Mandrake* si impiegò presso la compagnia aerea Curtiss-Wright dirigendo e parzialmente illustrando le istruzioni per l'uso del bombardiere A-25. In quel periodo la moglie Martha, disegnatrice di un certo talento, cominciò ad aiutarlo nella rifinitura di *Mandrake*. Lo stile di Davis, che era in grado con pochi semplici segni di creare quel tipo caratteristico di atmosfera, passò dall'uso piuttosto accentuato dei neri e dei tagli di preferenza in campo lungo con soluzioni di massa, ad un tratto più stilizzato, puntando soprattutto sul mezzo busto e quindi ad un discorso visivo di maggiore efficacia. Davis morì d'infarto il 16 Dicembre 1964. Tra i tanti ammiratori del suo stile e della sua capacità compositiva vi sono anche due famosi registi, Alain Resnais e Federico Fellini.

M.H.

DE BECK, BILLY (1890-1942) Disegnatore e soggettista americano nato il 15 Aprile 1890 a Chicago. Billy De Beck, considerato oggi il poeta del fumetto americano, crebbe nell'ambiente della media borghesia e dopo gli studi regolari si iscrisse all'Accademia di Belle Arti diplomandosi nel 1910. Dopo qualche successo ottenuto con lavori pubblicati su un giornale locale, De Beck ritornò nel 1918 all'Accademia per dirigere, per breve tempo, un corso di fumetti. De Beck pubblicò il suo primo vero lavoro a fumetti nel 1910 sulle pagine del *Telegram* di Youngstown (Ohio) e due anni dopo lasciò il *Telegram* per dedicarsi ad una serie di fumetti, di contesto politico, che realizzò per il *Pittsburgh Gazette-Times* sino al 1914, anno in cui riuscì a collaborare con il vecchio *Herald* di Chicago per il quale realizzò le sue prime due strisce *Movies Featuring Haphazard Helen* una tavola domenicale di spirito abbastanza anonimo imperniata sui melodrammi tipici dei film dell'epoca e *Married Life* (Vita matrimoniale), striscia quotidiana e tavola domenicale in cui veniva presentata la vita di un certo numero di coppie, una delle quali gli sarebbe più tardi servita come prototipo per *Barney Google*. Sempre per l' *Herald* De Beck realizzò una vignetta quotidiana di carattere sportivo che veniva di volta in volta presentata sotto un titolo diverso. Quando nel 1917 l' *Herald* venne schiacciato dall'infame tattica del *Chicago Tribune*, De Beck e E.C. Segar trovarono lavoro sui giornali di Chicago di Hearst e De Beck creò delle vignette per la pagina sportiva del vecchio *Examiner*. Dopo pochi mesi De Beck diede vita a *Barney Google*, una striscia incentrata sui tentativi del signor Barney di andare a giocare alle corse senza farsi accorgere dalla moglie. Ai lettori dell'*Examiner* la striscia piacque molto ed Hearst prese nota di questo successo e all'improvviso De Beck si ritrovò a New York nello staff dei disegnatori dell' *American* e *Barney* divenne il personaggio nazionale della pagina sportiva statunitense. Nel 1923 alla striscia giornaliera del personaggio si aggiunse quella domenicale, a colori, che comparve praticamente su tutti i maggiori quotidiani. Nel 1923 De Beck fece una parodia di *Little Orphan Annie*, intitolata *Parlor, Bedroom, and Sink, Starring Bunky* il cui più famoso personaggio era il meschino Fagin. Nel 1934, dopo una serie di immaginifiche ed incredibili avventure, Barney si ritrovò nelle colline del Kentucky ed incontrò il duo composto da Snuffy e Lowizie Smith (o Smif) che divenne molto popolare tanto da dominare la striscia sino agli inizi degli anni '40. Quando De Beck morì nel 1942, dopo una vita attiva ed interamente dedicata al lavoro, al golf ed a un'intensa opera di socializzazione, la sua striscia venne continuata dal suo assistente, Fred Lasswell, che diede sempre maggior risalto a Snuffy Smith. Il *Barney* di De Beck resta un classico nella storia del fumetto americano e è senza dubbio una delle dieci strisce di maggior pregio, sia per la grafica che per l'inventiva e per il linguaggio: De Beck infatti creò parecchi modi di dire che divennero in seguito di uso comune.

B.B

DEFENDERS, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1972 da Roy Thomas per i testi e da Ross Andru per i disegni ed apparsa per la prima volta nell'Agosto dello stesso anno nel n. 1 di *The Defenders*, edito dalla Marvel. *The Defenders* (I difensori), gruppo nato sulla scia del successo ottenuto da *The Avengers* (I Vendicatori), era in origine composto da Dr. Strange, Sub-Mariner ed Hulk, ovvero i più "anti-eroi" fra i personaggi della Marvel, ma in seguito altri personaggi andarono ad ingrossare le fila. la Valchiria, Silver Surfer, Nottolone, mentre, di contro, Sub-Mariner tendeva a rarefare sempre più le sue apparizioni. I primi numeri della serie vennero realizzati da Roy Thomas e Ross Andru e successivamente ai testi si sono alternati Steve Englehart, Len Wein e Steve Gerber mentre i disegni sono stati affidati stabilmente a Sal Buscema. Nel 1974-75 la Marvel ha dedicato a The Defenders una serie di 5 albi speciali intitolati *Giant-Size Defenders*. In Italia le avventure dei Difensori sono state presentate dalla Editoriale Corno dapprima nel n. 1 (2 Maggio 1973) della serie *Gli Albi dei Super-Eroi* ed in seguito, a partire dal n. 1 del 20 Marzo 1975, sulle pagine di *Hulk*.

« The Defenders », Roy Thomas e Ross Andru.
© Marvel Comics Group.

L.S.

DELAČ, VLADIMIR (1927-1969) Disegnatore, soggettista ed animatore jugoslavo nato il 13 Ottobre 1927 a Slavonski Brod. Dopo gli studi regolari, si diplomò a Zagabria e nel 1946 vendette per 200 dinari la sua prima vignetta al giornale umoristico *Kerempuh*. Soggetto preferito delle sue vignette erano le Nazioni Unite e, nel giro di poco tempo, diventò un membro dello staff editoriale di *Kerempuh* sulle cui pagine pubblicò più di 1500 vignette. Nel 1950 insieme a Walter Neugebauer ed a Borivoj Dovniković realizzò il primo film jugoslavo a cartoni animati *Veliki Miting* (La grande riunione), cui ne seguì un altro, nel 1952, interamente realizzato da lui, *Revija na dvorištu* (La rivista nel cortile). I fumetti erano comunque la sua grande passione e nel 1950 Delac realizzò la sua prima striscia *Vuna Kićo orasi Mićo*, che venne pubblicata su *Omladinski borac*. Negli anni successivi realizzò altri personaggi che apparvero su *Vjesnikov zabavni tjednik*, su *Petko* e su *Miki Strip*, la più famosa delle sue realizzazioni a fumetti fu però *Svemirko* che apparve per la prima volta nel 1957 sulle pagine di *Globus* per poi passare nel 1959 sulle pagine di *Plavi vjesnik*, dove rimase per circa dieci anni. Altri suoi personaggi, quali *Ivica Bucko*, *Viki and Niki*, *Marina*, *Davor*, *Tramvajko*, *Toma Vank* ebbero parecchio successo in Yugoslavia, soprattutto per lo stile piacevole e l'originale umorismo che li contraddistingueva. Durante gli ultimi mesi della sua vita, quando Delač era già gravemente ammalato, *Svemirko* e *Davor* continuarono ad apparire con regolarità su *Plavi vjesnik* e su *Arena* sino al 1969 anno in cui Delač morì. L'autore disegnò le sue ultime strisce di notte, stando in piedi davanti al tavolo da disegno in quanto non riusciva più nè a dormire nè a stare seduto

E.R.

Vladimir Delac, « Marina ». © *Vladimir Delac.*

DEL CASTILLO, ARTURO (1925-   ) Disegnatore ed illustratore cileno nato nel 1925 a Concepción. Del Castillo iniziò la sua carriera come disegnatore pubblicitario e, nel 1948, seguendo le orme del fratello Jorge, si trasferì a Buenos Aires dove ottenne un lavoro di fumettatore presso il settimanale a fumetti *Aventuras*. Un anno più tardi iniziò la sua collaborazione a *Intervalo* per il quale disegnò una lunga serie di storie, divenendo in breve famoso tra il pubblico per il suo eccezionale tratto a penna, una tecnica di cui è uno dei maestri riconosciuti. Verso la fine degli anni cinquanta, Del Castillo lavorò per la Fleetway, per la quale realizzò la riduzione a fumetti di diversi classici di Alexandre Dumas tra i quali *I Tre Moschettieri* e *La Maschera di Ferro*. Il suo personaggio più famoso resta *Randall* da lui creato nel 1957 su testi di Hector Oesterheld. Con *Randall*, Del Castillo raffinò ulteriormente il suo stile, realizzando gli sfondi con un intrico di tratteggi a penna che personalizzavano in maniera pressoché esclusiva il suo lavoro. Altri suoi notevoli lavori sono *Garret* pubblicato nel 1962 sul periodico *Misterix* e da lui realizzato su testi di Ray Collins (pseudonimo di E. Zappietto) ed altri due western *Dan Dakota* e *Los Tres Mosqueteros en el Oeste* (I Tre Moschettieri del West) nonchè *El Cobra*, sempre su testi di Ray Collins che viene tuttora pubblicato sulla rivista *Skorpio* di Buenos Aires.

L.G.

DELL'ACQUA, EDGARDO (1916-   ) Disegnatore ed illustratore italiano nato a Milano nel 1916. Dell'Acqua iniziò giovanissimo la sua attività nel campo del fumetto e dell'illustrazione. Sotto la direzione di Antonio Rubino realizzò le avventure di *Mario e Furio nell'Africa Misteriosa* che vennero pubblicate su *I Tre Porcellini* dal n. 69 (16-7-1936) al n. 84 (29-10-1936).

Per *Paperino* disegnò la storia del falangista spagnolo *Diavolo* scritta da Gastone Simoni e sceneggiata da Federico Pedrocchi che venne pubblicata sulle pagine di tale testata dal n. 67 (8-4-1939) al n. 95 (19-10-1939). Quando l'*Audace* passò all'editore Mondadori, Dell'Acqua realizzò per tale periodico *L'Aquila del Mare* e *Il Cavaliere dell'Aria*, entrambi pubblicati sul n. 325 ed interrotti sul n. 330 (1941). Per *Topolino* diede vita ad una lunga serie di riduzioni dei romanzi salgariani già iniziate da Guido Moroni Celsi, diede la sua mano anche nella realizzazione della saga bellica *Il mozzo Tore* già iniziata da Kurt Caesar e pubblicata dal 1940 al 1943. Nel 1940 per il *Corriere dei Piccoli* collaborò al fumetto di *L'Uomo di Ferro* di Macciò. Nell'immediato dopoguerra nella collana *Albi d'Oro*, in appendice agli albi dal n. 159 al n. 163, apparve il suo racconto intitolato *Il Corsaro Fantasma*. Il personaggio che è legato maggiormente al suo nome è senza dubbio *Gim Toro*, scritto e sceneggiato da Andrea Lavezzolo e pubblicato da Gino Casarotti in due fasi distinte: la prima, dal 12 Maggio 1946 al 14 Gennaio 1951 nel caratteristico formato orizzontale e la seconda, in formato tascabile verticale, edita dal 9 Gennaio 1957 al 22 Febbraio 1959. In questo periodo e negli anni successivi Dell'Acqua collaborò attivamente ai settimanali della Uisper, *Il Vittorioso*, *Albi Vitt*, *Jolly*. Sul finire degli anni cinquanta, collaborò con vari lavori al *Corriere dei Piccoli* ed al supplemento per ragazzi de *Il Giorno* ed illustrò numerosi libri per ragazzi tra cui una lunga collana della Editrice Lucchi. Nel 1962 Dell'Acqua realizza parecchi romanzi in costume per *l'Albo dell'Intrepido* e nel periodo compreso tra il 1965 ed il 1966 disegna alcuni episodi di *Diabolik* su testi di Angela e Luciana Giussani. Nel 1966 per conto delle Edizioni RG disegna i primi numeri di *Messalina* e nel 1968 gli viene affidata la collana *La Vergine Nera* edita da La Terza Editrice, che Dell'Acqua realizza in collaborazione con Francesco Pescador. Attualmente si dedica alla serie *Catherine* su testi di Luigi Naviglio, edita dalla Edinational.

G.B.

DELTA 99 (Spagna) Personaggio creato nel 1968 da Carlos Giménez per i disegni e da Flores Thies per i testi ed apparso per la prima volta nello stesso anno in albi autonomi. *Delta 99* è l'abitante di una lontana galassia che viene mandato sulla Terra dalla Confederazione di Pianeti di cui fa parte per essere latore di una missione di pace. Intelligente, senza alcun super-potere nè una forza erculea, Delta 99 è uno strano personaggio, freddo e sensuale allo stesso tempo, vive insieme ad una ricca piratessa di nome Lu, che lo mantiene, lo vizia e lo adora. In un secondo tempo, quando Gimenez abbandonò il personaggio ed i disegni passarono nelle mani di Usero, Mascaro, Nebot e soprattutto in quelle di Manuel Ferrer ed i testi, di contro, vennero scritti da Roger, pseudonimo di José Toutain, e da Victor Mora, Delta 99 venne trasformato da essere extra-terrestre alla ricerca del sesso e dei piaceri in un agente segreto pieno di senso dell'umorismo. Nelle sue nuove avventure, il personaggio evitava le donne-robot con cui generalmente aveva avuto a che fare per dedicarsi invece a ballerine ed avventuriere sicuramente meno meccanicizzate e più appetibili. Le avventure di Delta 99 sono proseguite per 30 numeri e, inizialmente stampato in bianco e nero, è stato ristampato interamente a colori con nuovi testi scritti dal romanziere José Maria Mendiola.

L.G.

DE LUCA, GIANNI (1927-) Disegnatore e soggettista italiano nato il 25 gennaio del 1927 a Gagliato (Catanzaro) da cui si trasferì insieme alla famiglia fin dall'età di 6 anni per andare a Roma, città dove lavora ed abita tuttora. Dopo il liceo si iscrisse alla facoltà di architettura che abbandonò prima della laurea e, nel corso della sua attività, ha esercitato l'attività di pittore, incisore, illustratore e disegnatore di fumetti. A quest'ultimo proposito, il suo esordio avvenne nel 1947 sull'ultimo numero di quell'anno del settimanale cattolico *Il Vittorioso* per il quale realizzò la storia *Il Mago da Vinci*. Negli anni successivi, sempre per la stessa testata, disegnò molti racconti per lo più in costume. Nel 1951 diede vita ad una storia ambientata ai tempi attuali, *Gli Ultimi sulla Terra*, in cui ebbe modo di perfezionare e innovare il suo stile, dando maggior risalto ai suoi giochi di chiaro-scuri. Negli anni cinquanta iniziò a collaborare anche con un altro settimanale cattolico *Il Giornalino*, una collaborazione che si intensificò quando nel 1969 il *Vittorioso* cessò la pubblicazione. Nel 1970 De Luca, su testi di G.L. Gonano, realizzò *Il Commissario Spada* dando vita ad un personaggio prettamente italiano; successivamente traspose a fumetti tre capolavori shakespeariani, *La Tempesta* (1975), *Amleto* e *Giulietta e Romeo* (1976), lavorando sulla riduzione condotta da Sigma. Nel corso della sua attività, De Luca ha ottenuto diversi riconoscimenti tra i quali il premio « Yellow Kid » nel corso di Lucca 7 (1971) ed il premio « Nettuno » (1976) conferitogli dalla A.N.A.F. Lo stile e la ricerca grafica di De Luca partono da presupposti quasi cinematografici in quanto il movimento ed il rapporto tempo-spazio sono realizzati in maniera chiaramente atipica e latrice di un modus narrandi del tutto nuovo e di sicuro effetto.

M.G.P.

Guido De Maria

DE MARIA, GUIDO (1932-) Disegnatore umoristico, soggettista, sceneggiatore e regista nato il 20 Dicembre 1932 a Lama Mocogno (Modena). Dopo gli studi normali e dopo aver conseguito la maturità classica, si iscrisse alla Facoltà di Matematica e di Fisica dell'Università di Bologna ma abbadonò gli studi universitari per dedicarsi al disegno umoristico. A tale riguardo entrò a far parte del gruppo di Morosetti e le sue vignette vennero pubblicate su tutti i più importanti quotidiani e settimanali italiani. Nel 1960 passò nel campo della pubblicità e, dopo aver fondato una casa di produzione, la Vimderfilm, realizzò moltissimi caroselli dal vero ed a cartoni animati e diede vita a numerosi personaggi tra i quali *Salomone, il pirata pacioccone* che appare tuttora sui teleschermi italiani. Nel contempo De Maria si dedica al cabaret che considera come un hobby. Nel 1968 partecipò alla realizzazione del film *Flashback* e nel 1969 abbandonò la Vimderfilm e si trasferì a Modena dove collaborò per un anno con lo studio Bignardi. Nel 1971 fondò la Playvision e si dedicò ai fumetti creando, insieme all'amico Bonvi (Franco Bonvicini) il personaggio di *Nick Carter*, destinato alla TV. Nel 1972 sempre per la televisione realizzò il programma *Gulp, i fumetti in TV* ed alcuni special dedicati al fumetto. Dal 1972 al 1976 ha prodotto 25 filmati con il personaggio di *Nick Carter* ed altri cortometraggi dedicati a fumetti celebri tra i quali *Alan Ford e il gruppo TNT*. Uno dei suoi più grandi impegni è stata la preparazione di *Supergulp*, i fumetti in *TV*, una trasmissione a puntate apparsa a partire dal Marzo 1977 sui teleschermi italiani, di cui ha firmato la regia.

L.S.

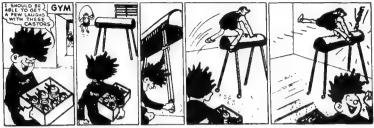
DEMON, THE (Stati Uniti) Personaggio creato, sia per i testi che per i disegni, da Jack Kirby ed apparso per la prima volta nel Settembre del 1972 sul n. 1 di *The Demon*, edito dalla National Periodicals. *The Demon* era in realtà Jason Burr, un giovane studioso americano che, in seguito ad un incantesimo del Mago Merlino, si trasformava periodicamente in un demone dall'aspetto mostruoso di nome Etrigan, che si batteva però per le forze del bene e la cui principale antagonista era la Fata Morgan, bellissima strega, contemporanea e nemica di Merlino. La serie, nonostante le storie piuttosto interessanti ed il disegno pieno di forza di Kirby, non riscosse il successo previsto e venne quindi chiusa con il n. 16 del Gennaio del 1974.

M.G.P.

DÉMON DES CARAÏBES, LE (Francia) Serie creata nel 1959 da JeanMichel Charlier per i testi e da Victor Hubinon per i disegni ed apparsa per la prima volta nell'Ottobre dello stesso anno sulle pagine del n. 1 di *Pilote* su cui rimase sino al Settembre 1967. L'eroe protagonista della serie o, meglio, l'anti-eroe è il Pirata Barbarossa che, a bordo della sua nave, il Falco Nero, sparge il terrore dovunque si presenti assistito sempre da Eric, il suo figliolo adottivo, e da due fedeli seguaci, il gigantesco Baba e Triple Patte, lo zoppo. *Le Démon des Caraïbes* (Il Demone dei Caraibi) si rivelò essere, per il contesto umoristico e per il segno decisamente accattivante, un personaggio molto gradito dal pubblico tanto che pare molto probabile una ristampa di tutte le avventure.

M.H.

DENNIS COBB
vedi SS 018

DENNIS THE MENACE (Inghilterra) Personaggio creato nel 1951 da David Law ed apparso per la prima volta il 17 Marzo dello stesso anno sulle pagine del settimanale inglese *Beano*, in cui il personaggio venne presentato in una teoria di mezza pagina con un titolo che diceva: « Attenzione! Ecco un nuovo amico che vi piacerà. È il ragazzo

« Dennis the Menace », David Law. © Beano.

più scatenato del mondo! » *Dennis the Menace*, (Dennis la Minaccia) non ha alcunchè in comune con l'omonimo personaggio americano a parte l'amore per le birichinate. Dennis, nelle sue brevi vicende, insisteva per lo più nel voler passeggiare sulle aiuole del giardino e suo padre, per tenerlo a freno, gli metteva al collo il collare del cane. L'8 Settembre dello stesso anno Dennis veniva spostato nella seconda pagina, a due colori, del settimanale e, per tale occasione, ridusse a malpartito la siepe del giardino di casa. Il 7 Marzo 1953 Dennis andò ad occupare una pagina intera ed il 13 Febbraio dell'anno successivo occupò la quarta di copertina a colori. Nel 1969 gli venne affiancato un cane di nome Gnasher ed ebbe tanto successo che nel 1971 il nome della serie venne cambiato in *Dennis the Menace and Gnasher*. Il 14 Settembre 1974 il pestilenziale ragazzino ed il suo cane riuscirono ad occupare la prima pagina di *Beano* relegando all'interno il titolare della stessa, ovvero *Biffo the Bear*. La controparte femminile di Dennis, creata sempre da Law, fu *Beryl the Peril* e tra gli epigoni di Dennis vanno ricordati *Minnie the Minx*, di Leo Baxendale e *Roger the Dodger* di Ken Reid. A partire dal 1959 viene edita una ristampa annuale in volume di Dennis the Menace. Il personaggio è talmente popolare in Inghilterra che quando l'omonimo americano di Ketcham è stato presentato in tale paese, ha dovuto essere ribattezzato col nome di *The Pickle*.

D.G.

DENNIS THE MENACE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1951 da Hank Ketcham ed apparso per la prima volta

« Dennis the Menace », Hank Ketcham. © Field Newspaper Syndicate.

il 12 Marzo dello stesso anno sotto forma di vignetta giornaliera: il successo fu tale che ben presto alla produzione quotidiana si affiancò quella domenicale. *Dennis the Menace* (Dennis la Minaccia) è stata la prova più che evidente che la striscia con il protagonista bambino non era morta come, di contro, pensavano molti direttori dei "syndicates" di quei tempi. Dennis è un ragazzino dai capelli arruffati, intraprendente, il cui finto candore e l'innocenza simulata contrastano con il docile conformismo del mondo degli adulti. Dennis è il terrore del vicinato e spesso vittime delle sue invenzioni e delle sue diavolerie sono i suoi stessi genitori, Henry e Alice Mitchell, che restano attoniti ad osservare le imprese del figlio. Il Signor Wilson, il vicino di casa spilorcio vittima di Dennis, Margaret, la sua già quasi ragazzina, Joey, il suo amico inseparabile nonchè complice nei disastri e Ruff, il cane idiota che ha un irrazionale terrore per i gatti, completano il cast dei personaggi. Dennis the Menace è stato un successo per un quarto di secolo ed ha dato origine a tutta una serie di attività promozionali. La Holt ne ha ristampato una serie di volumi e la Fawcett ha editato parecchi pocket di questo personaggio che appare anche in un albo edito dalla Dell. Negli anni '60 è apparso in una lunga serie di telefilm, con Jay North nella parte di Dennis, trasmessi dalla CBS.

M.H.

DERICKSON DENE (Inghilterra) Personaggio creato nel 1939 da Nat Brand, che si ispirò sia nel disegno che nella tipologia del personaggio al *Flash Gordon*, di Alex Raymond, ed apparso per la prima volta l'8 Luglio dello stesso anno in un inserto estraibile di quattro pagine del settimanale *Triumph*. La prima avventura, intitolata *Derickson Dene Super-Inventor*, (Derickson Dene, Super-inventore) durò sino al 29 Luglio 1939 quando il personaggio venne sostituito dalla prima edizione britannica delle avventure di *Superman* ma i lettori protestarono ed il 23 Settembre dello stesso anno iniziò *Derickson Dene in the Valley of Frozen Monsters* (Derickson Dene nella Valle dei Mostri Congelati), nel Novembre dello stesso anno iniziò una nuova saga, *Sabotage and War* (Sabotaggio e guerra) e fu questa l'ultima apparizione del personaggio benché ne fosse stato annunciato un episodio successivo intitolato *The Nazi Spy Ring* (L'Anello della Spia Nazista). Derickson Dene può essere a ragione considerato il primo supereroe inglese anche se del tutto sprovvisto di super-poteri ed è piuttosto il contesto fantascientifico in cui si è mosso che giustificano tale attribuzione e resta comunque la prima striscia inglese che si è uniformata ai modelli americani. Il suo autore, Nat Brand, non riuscì ad imporsi soprattutto per un certo tipo di prevenzione da parte degli editori nei confronti di tale genere grafico e così si rivolse ad un edi-

« Derickson Dene », Nat Brand. © Triumph.

tore minore, A. Soloway, per il quale creò un gran numero di personaggi fra i quali *Crash Carew*, pubblicato su *Comic Adventures*, *Argo under the Ocean*, (Argo sotto l'Oceano) pubblicato su *All Star*, *Halcon* realizzato per *Comic Capers* e *Bentley Price*, tutti personaggi prodotti tra il 1940 ed il 1948. Successivamente Brand creò *Steve Samson* per *Mans' World Comics*, per poi terminare la sua attività nell'anonimato.

D.G.

DESPERATE DAN (Inghilterra) Personaggio creato nel 1934 da Dudley D. Watkins ed apparso per la prima volta l'11 Settembre dello stesso anno sulle pagine di *The Wizard Midget Comic*, un albo dato in omaggio ai lettori. La biografia ufficiale di *Desperate Dan*, (Il disperato Dan), dice che nacque a Tombstone città in cui tutti erano dei duri ma lui era il più duro di tutti. « ... suo padre lavorava alle cave di granito. Quando Dan aveva sei mesi, suo padre era solito portare a casa pezzi di granito troppo duri per essere trasformati in pietre tombali e le dava da masticare a Dan per aiutare i denti ad uscire dalle gengive... »
Questa mistura di folklore inglese ed americano fu la chiave di volta per il successo della striscia la cui nascita ufficiale è da ascriversi al 4 Dicembre 1937 quando apparve sulle pagine del n. 1 di *Dandy*, il primo settimanale a fumetti edito dalla Scots di D.C. Thompson. Le tre strisce iniziali passarono, nel 1940, a quattro e la produzione giornaliera, a livello quantitativo, è rimasta inalterata sino ad oggi. Desperate Dan all'inizio era un poco di buono ma col passare del tempo ha imparato a mettere la sua superforza al servizio della legge e dell'ordine. Attualmente vive con la zia Agata, che gli cucina torte di mucca con tanto di corna e la cui vita viene avvelenata dal carattere e dal comportamento del nipote. Nel 1963 è stata pubblicata una ristampa in volume delle sue migliori avventure intitolata *The Dandy's Desperate Dan.*

D.G

« Desperate Dan », Dudley Watkins. © Dandy.

DESPERATE DESMOND (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1910 da Harry Hershfield ed apparso per la prima volta l'11 Marzo dello stesso anno sul *New York Journal*. *Desperate Desmond* (Il disperato Desmond) nacque inizialmente come una imitazione di *Hairbreadth Harry* di C.W. Kahles che appariva sul *Philadelphia Press* e nel primo mese di vita apparve, benché ideato come striscia giornaliera, solo sei volte ma in seguito, grazie al successo ottenuto, venne pubblicata su tutti i giornali del gruppo Hearst per diversi anni. I diversi episodi di Desmond erano strettamente collegati e ciò assicurava al lettore un notevole suspense e, a questo proposito, fu la prima striscia, dopo *Mutt and Jeff*, ad utilizzare tale artificio. Il primo episodio, ad esempio, iniziava con Desmond che tentava di scaraventare dal ponte di Brooklyn la dolce Rosamund e l'eroe, Claude Eclair, arrivava a salvarla all'ultimissimo momento dopo una serie di acrobazie e l'episodio si chiudeva con Claude legato alla lancetta dei minuti dello orologio di una altissima torre dalla quale l'eroe avrebbe dovuto precipitare alle 5 e 27 in punto. Il 12 Luglio 1912 Hershfield diede a Desmond, Claude e Rosamund una annunciata vacanza mettendo fine alle loro avventure dopo 28 mesi e ciò per trasformare, su richiesta di Hearst, la striscia in una sorta di commedia politica. La nuova versione presentava Rosamund Election (Rosamunda Elezione), Desmond Prohibition (Desmond Proibizione) e ben tre eroi: Claude Taft, Claude Roosevelt e Claude Wilson (i tre candidati alle elezioni presidenziali). Questa epica avventura apparve sulla pagina editoriale per tutto il tempo in cui durò la campagna presidenziale mentre Hershfield, per la pagina a fumetti, riprese *Homeless Hector* (Hector, il senzacasa), un vecchio personaggio che aveva creato prima di lavorare con Hearst. Nel 1913 terminò questa stravaganza politica e Hershfield sostituì *Hector* con una nuova striscia, *Dauntless Durham of the U.S.A.* a partire dal 22 Gennaio.La nuova striscia, pur avendo eliminato il testo sotto la vignetta, ricalcava Desmond con un'aggiunta di un tocco di umorismo all'inglese. Vi erano presenti un eroe, Durham, una eroina, Katrina, un cattivo dagli occhi scuri, Lord Havaglass ed un servo baffuto tipicamente inglese di nome Watkins. Il 12 Marzo 1913 Lord Havaglass divenne presidente del Messico e nella striscia riapparve Desperate Desmond, interpretando la parte del protagonista cattivo. Per tutto il resto dell'anno, Desmond e Durham si diedero vicendevolmente la caccia ed il 31 Gennaio 1914 Durham sposò Katrina e Desmond, già ammogliato con tre figli, si ritirò a vita privata ponendo così una fine alla sua lunga odissea.

B.B.

DETEKTIV SCHMIDTCHEN (Germania) Personaggio creato nel 1954 da Frank Lynder, per i testi, e da Friedrich-Wilhelm Richter-Johnsen per i disegni ed apparso per la prima volta, come striscia quotidiana, il 6 Maggio dello stesso anno sulle pagine del *Bild-Zeitung*, il quotidiano più importante della catena dei giornali Springer. L'intento iniziale di Lynder era quello di creare in Germania un impero a fumetti che avesse le stesse dimensioni di quello di Walt Disney e, una volta constatato il fallimento di tale progetto, Lynder abbandonò la realizzazione dei testi di *Detektiv Schmidtchen*, lasciandola nelle mani di Richter-Johnsen. La striscia continuò ad apparire sino al 26 Marzo 1962, quando venne eliminata non tanto perché non riscuotesse il gradimento dei lettori, ma perché il nuovo direttore del *Bild-Zeitung* odiava i fumetti anche se, in periodi successivi, sul quotidiano apparvero sporadicamente delle strisce di *Bugs Bunny* e di *Sesame Street.*
Detektiv Schmidtchen era un investigatore decisamente atipico ovvero si presentava nelle spoglie di un topolino bianco, compagno del vecchio, gentile ed energico commisario Schmidt. Schmidt se lo portava sempre appresso e non a

caso in quanto gli acutissimi occhi del topolino riuscivano a scoprire quegli indizi più che celati e quindi esso forniva regolarmente al suo padrone la possibilità di risolvere i casi che gli venivano affidati. L'incentivo per il piccolo topo era rappresentato da razioni extra di latte e di biscotti e la sua massima peculiarità era, qualora si imbatteva in persone di sesso femminile, di provocare l'immaginabile ed atavico terrore "da topo". La striscia era molto gradita ai lettori sia per le storie che per il disegno alquanto realista ma ciò non bastò a salvarla dall'antipatia personale del direttore del quotidiano. Detektiv Schmidtchen è, molto probabilmente, la prima striscia quotidiana creata nella Germania del dopoguerra.

W.F.

DEVIL
vedi Daredevil

DE VITA, PIER LORENZO (1909-) Disegnatore, pittore e grafico italiano nato nel 1909 in provincia di Como. La sua attività nel campo del fumetto iniziò nel 1934 quando, su *Jumbo*, firmò le strisce de *Le prodezze di Tic e Tac* e per il *Corriere dei Piccoli* realizzò la serie de *I pirati del fiume giallo*, che durò tre anni. Dal 1938 iniziò una lunga collaborazione con la Mondadori che continua tuttora. In quel periodo realizzò per *Paperino*, *La Primula rossa del risorgimento*, seconda esperienza fumettistica di Cesare Zavattini in quanto a testi, che venne pubblicata dal n. 41 del 6 Ottobre 1938 al n. 66 del 30 Marzo 1939 e che venne ristampata nel dopoguerra nella serie *Albi d'Oro* nei numeri compresi dal 124 al 136. Nel 1939 disegnò su testi di Federico Pedrocchi, direttore artistico di *Paperino*, *Il diamante Azzurro* che venne pubblicato sulle pagine del settimanale dal n. 72 del 4 Maggio 1939 al n. 123 del 2 Maggio 1940. Quando *L'Audace* passò da Vecchi alla Mondadori, De Vita vi collaborò realizzando *Capitan Tempesta*, che venne pubblicato dal Novembre 1940 al Gennaio 1941, anno in cui venne interrotto per essere ripreso nell'omonimo albo edito nella gestione di Bonelli. La sua collaborazione a *Topolino* fu ben più vasta e per tale periodico realizzò *Saturnino Farandola* di Robida, ridotto prima da Federico Pedrocchi e poi da Guido Mellini ed apparso sulle pagine di *Topolino* dal Settembre 1938 al 1940. Sempre sulle stesse pagine apparvero le sue avventure di *Tuffolino* che ricalcavano inizialmente le sceneggiature originali di *Mickey Mouse*, per trovare in seguito una loro collocazione originale. Nel dopoguerra nella collana *Albi d'Oro* apparvero parecchie ristampe dei lavori di De Vita e di altri autori italiani e, tra quelli di De Vita, *La Scala dell'Odio*, *La Grande Avventura di Marco Za*, *La Spia*, *La sposa per un Giorno*, *La Spada di Domokos*, *Saturnino Farandola* e la *Primula Rossa*. Sempre per la stessa collana, De Vita realizzò, a partire dal n. 190, i disegni di *Pecos Bill*, su testi di Guido Martina, inizialmente disegnato da Raffaele Papparella e dal n. 326 si occupò anche della realizzazione grafica di *Oklahoma* sempre su testi di Guido Martina ed anch'esso iniziato, per i disegni, da Papparella. Attualmente De Vita si occupa esclusivamente della realizzazione del *Topolino* italiano, a cui si è dedicato dalla metà degli anni cinquanta.

G.B.

DIABOLIK (Italia) Personaggio creato nel 1962 dalle sorelle Angela e Luciana Giussani, per i testi, realizzato graficamente da diversi disegnatori ed apparso per la prima volta nell'autunno dello stesso anno con una periodicità trimestrale. *Diabolik* non era il consueto giustiziere ma un bandito in calzamaglia che si prendeva beffa della legge e che dava di continuo scacco matto all'ispettore Ginko. La letteratura di evasione aveva già avuto dei protagonisti simili quali *Rocambole*, *Arsenio Lupin* e *Fàntomas*, eroi

« Diabolik », Angela e Luciana Giussani. © Astorina.

tutti negativi, ladri gentiluomini o addirittura spietati assassini ma nel mondo del fumetto l'apparizione di Diabolik fu il primo esempio di questo nuovo genere, ed incontrò subito l'approvazione ed il favore del pubblico ma non certo quello della critica tanto che nella metà degli anni sessanta si scatenò una violenta campagna di stampa contro Diabolik e contro la nuova linea del fumetto italiano che esso aveva aperto e che era stata definita « fumetto nero ». Per quanto riguarda i contenuti, sono chiarissime le ispirazioni a *Fantomas* in quanto anche Diabolik è un abilissimo trasformista, alla pari quasi del celeberrimo Fregoli, ed il suo nemico giurato è Ginko, così come il contraltare di *Fantomas*, è rappresentato da Juve. A differenza del suo padrino francese, Diabolik non è crudele nè tantomeno spietato ma segue un suo preciso codice morale che lo spinge a prendere le parti di tutti coloro che agiscono lealmente nei suoi confronti e che, di contro, lo rende spietato con chiunque cerchi di tradirlo. Tra le sue componenti morali vi è anche la fedeltà, infatti non ha mai tradito Eva Kant, la sua compagna che è anche complice e preziosa collaboratrice nelle sue imprese, tutte condotte con una magistrale e sapiente regia. Una caratteristica essenziale di Diabolik, sono le storie che seguono le regole di un indubbio suspense e che sono dense di soluzioni tecniche nate da un raffinato studio delle situazioni. Le storie, sempre scritte e sceneggiate dalle sorelle Giussani, sono state realizzate da diversi disegnatori e da un inizio piuttosto scialbo, il disegno è stato in seguito valorizzato da Gino Marchesi per poi trovare una sorta di compiutezza con Enzo Facciolo
Tra gli altri disegnatori sono da citarsi Alarico Gattia, Sergio Zanibono, Franco Paludetti, Edgardo dell'Acqua, Lino Jeva, Glauco Ceretti e Paolo Ongaro. Nel 1967 il

produttore Dino de Laurentiis pensò ad una versione in celluloide del personaggio ed il film venne realizzato con la regia di Mario Bava e con John Philip Law nella parte di Diabolik, Marisa Mell in quella di Eva Kant e Michel Piccoli nei panni di Ginko.
Nel 1973 da una temporanea fusione editoriale, limitata a tale realizzazione, tra la casa editrice Dardo e la Aster, per i cui tipi esce tuttora il personaggio, è stato edito il volume strenna *Diabolik*, interamente a colori in cui sono state presentate le migliori avventure del personaggio e sempre nello stesso anno è uscito un pocket della Dardo intitolato a Diabolik. Nel 1976 la Editoriale Corno ha presentato il personaggio in uno special della serie *Superfumetti in film*.

L.S.

DIAMOND, H. LOUIS (1904-1966) Disegnatore, autore editore e direttore inglese nato nel 1904 a Bath, Somerseth dove morì il 13 Ottobre del 1966. Nei primi anni del 1920 iniziò a lavorare nel campo del fumetto mentre già lavorava per il *Daily Herald*, realizzando delle storie quale libero professionista per la Fleetway Press. Dopo la realizzazione di *Sweet Hortense*, (La dolce Ortensia) per la testata *The Monster Comic*, datata 1924, nello stesso anno realizzò *High Jinks at High School*, che venne pubblicato sulla prima pagina del n. 100 di *The Golden Penny* dove rimase sino al 1927, anno in cui il personaggio venne rimpiazzato dal suo più notevole *Pot T. Pot and his Pet Patient, Piecan*. Poco prima, nel 1926, Diamond aveva dato vita a *Ginjar the Turk* che apparve sulle pagine di *Butterfly*. Dopo che la Amalgamated Press acquistò la Fleetway, Diamond collaborò con *Frolix* e *Rover* due periodici per ragazzi della D.C. Thomson ed in seguito lavorò per una casa editrice di Bath quando questa decise di tentare la produzione di albi a fumetti sotto il marchio di « Provincial Comics ». Realizzò quindi *Micky the Merry Midget*, per *The Merry Midget* ed *Alfie, Auntie and Annabel*, per *The Sparkler* e poco dopo assunse la direzione delle due testate, un'avventura editoriale che terminò solo dopo sei mesi e Diamond, forte di questa esperienza, fondò un'altra casa editrice, la Target Publications sostenuto e parzialmente sovvenzionato da un altro stampatore di Bath. Dopo una prova con due settimanali, *Target* e *C.I.D.*, Diamond nel 1933 presentò i suoi primi albi *Rattler* e *Dazzler* che uscirono il 19 Agosto di quello stesso anno con sedici pagine ed al prezzo di un penny, divenendo così subito competitivi con quelli editi dalla Amalgamated Press che, allo stesso prezzo, offrivano dodici pagine. Gli albi, nonostante i disegni piuttosto mediocri, raccolsero un discreto successo grazie al numero delle pagine che in seguito venne comunque ridotto a dodici. A questi due primi tentativi, sortiti in successo, altri ne seguirono quali *Chuckler* (1934), *Target* e *Rocket* (1935), *Sunshine* (1938) e *Bouncer* (1939) ed in più un albo omaggio intitolato *Ovaltiney's Own Comic* (1935), tutte queste testate presentavano i disegni dello stesso gruppo di artisti composto da E.H Banger, Bert Hill, S.K. Perkins, G. Larkman e da Diamond stesso. Nel 1939 la Amalgamated Press acquistò la Target Publications e, subito dopo, chiuse tutto il gruppo di queste testate ed a Diamond non venne data la carica dirigenziale che gli era stata promessa e tornò così a fare il libero professionista, disegnando per gli albi editi dalla A.P. ovvero per *Jester* e *Crackers*. I suoi disegni, che al tempo della Target erano decisamente scaduti come livello qualitativo, cominciarono a migliorare sostanzialmente e negli anni della guerra, mentre lavorava a Lansdown per l'Ammiragliato, Diamond collaborò con la Soloway Publications, realizzando *Caleb King's Mine* per *Comic Capers* (1943) ed altre strisce di genere avventuroso. Nel 1947 Diamond divenne direttore della Martin & Reid (*Jolly Western* etc.) lavorando nel contempo come agente delle tasse. I suoi ultimi lavori apparvero nel 1949 sulle pagine di *Fizz*. Sebbene il suo stile fosse sempre stato giudicato in maniera piuttosto negativa dagli editori, i suoi disegni, semplici e puliti, riuscirono sempre a divertire il suo pubblico, costituito per lo più da bambini.

D.G.

H.L Diamond, « Chuckle Our Own Clown ». © Ovaltiney.

DICK BOS (Olanda) Personaggio creato nel 1940 da Alfred Mazure, che si occupò sia dei testi che dei disegni, ed apparso per la prima volta il 20 Luglio dello stesso anno nel n. 1 dell'omonimo albo in una avventura intitolata *De geval Kleyn* (Il caso Kleyn). Alfred Mazure (nato l'8 Settembre 1913 a Nijmegen, Olanda) aveva in precedenza, nel 1932, creato un altro detective privato, *De Chef*, (Il capo) che però non raccolse molto successo e diede quindi vita a *Dick Bos* che, di contro, attirò l'attenzione soprattutto delle forze di occupazione tedesche in Olanda che vedevano nei fumetti un valido strumento di propaganda politica. La Ullstein Verlag di Berlino offrì di stampare un milione di copie degli albi di Dick Bos da distribuire nella Wehrmacht se Mazure avesse accettato di trasformare il suo personaggio in una spia nazista. Mazure, un membro attivo dei gruppi della resistenza, si rifiutò di collaborare e venne così proibita la diffusione del personaggio, i cui ultimi albi apparvero nel 1945 ed in seguito Dick Bos seguì la sorte di molti altri fumetti olandesi. Alla fine della guerra, il personaggio riapparve nel mondo delle "beeldroman", ovvero delle novelle illustrate, un tipo di edizioni molto in voga a quell'epoca. La nuova serie di albi iniziò con una ristampa cronologica delle vecchie avventure per proseguire, sino al 1964, con materiale nuovo. Dick Bos, realizzato graficamente in uno stile che faceva grande uso di contorni secchi e del contrasto tra bianchi, grigi e neri, inizialmente si presentò come un « duro » che i dilinquenti avevano buone ragioni di temere, non solo risolveva tutti i casi che gli venivano affidati, ma spesso si faceva giustizia da sè, seguendo i canoni tradizionali dei poliziotti privati dell'epoca. In seguito Mazure ammorbidì il carattere aggressivo del suo personaggio e gli fece usare la pistola solo per far saltare le armi dalle mani dei criminali con cui aveva a che fare.

W.F.

DICKENSON, FRED (1909-) Giornalista, autore e scrittore americano nato il 18 Gennaio 1909 a Chicago. Dopo essersi laureato alla Università dell'Illinois, Dicken-

son iniziò la sua carriera lavorando per il *Chicago City News Bureau* ed uno dei suoi primi incarichi redazionali fu quello di redigere la cronaca del "Massacro di San Valentino" del 14 Febbraio 1929. Negli anni successivi, Dickenson lavorò come reporter, redattore e direttore per diversi giornali di diversi stati e per la Associated Press, e in tali vesti, seguì le più clamorose storie di cronaca nera dell'epoca, fra cui gli omicidi di Winnie Ruth Judd, la caccia a John Dillinger, l'uccisione di Arthur Flegenheimer, alias Dutch Schultz e la cattura di Bruno Hauptman, il rapitore del piccolo Lindbergh. Nel 1943 Dickenson entrò al King Features Syndicate in qualità di co-direttore pur continuando a scrivere articoli per quotidiani e riviste ed un romanzo poliziesco, *Kill'em With Kindness* (Uccidili con gentilezza - 1950). Nel 1952 iniziò a scrivere i testi per *Rip Kirby*, il personaggio creato nel 1946 da Alex Raymond. La profonda conoscenza di Dickenson del mondo del crimine e dei sistemi usati dalla polizia è stato uno dei fattori determinanti del duraturo successo di *Rip Kirby*. Dopo l'improvvisa morte di Alex Raymond, avvenuta nel 1956, Dickenson ha continuato a lavorare in perfetto accordo con John Prentice, il successore di Raymond ed egli lavora tuttora ai soggetti del personaggio.

M.H.

DICK FULMINE (Italia) Personaggio creato nel 1938 da Vincenzo Baggioli, per i testi e su idea di Nino Della Casa e di Carlo Cossio per i disegni ed apparso per la prima volta il 29 Marzo dello stesso anno nella serie *Albi Audacia*, formato « quaderno all'italiana », in una avventura intitolata *La banda del pazzo*. L'idea vera e propria del personaggio nacque al "Bar Vittorio Emanuele" di Milano, in Via Orefici, un locale allora chiamato "il bar degli sportivi". Ad un tavolino erano seduti lo sceneggiatore Vincenzo Baggioli, il disegnatore Carlo Cossio ed i due editori Nino Della Casa e Gino Casarotti.

Della Casa voleva una specie di Carnera che facesse il poliziotto, un personaggio quindi forte di braccio e fine di cervello e che fosse italo-americano. Dick di nome, e Fulmine di cognome. Le storie vennero affidate a Vincenzo Baggioli che, insieme a Carlo Cossio, si tuffò nell'impresa del settimanale. Nel primo numero *Dick Fulmine* apparve con i tratti somatici di Gary Cooper giovane, celebre a quei tempi sia per i western che per le commedie brillanti che Hollywood mandava in Italia. Dick Fulmine indossava il tipico maglione "dolce-vita" che però presto venne bandito, essendo troppo esterofilo, per essere sostituito da una semplice camicia col collo aperto, calzoni alla zuava e stivali. Anche la sua fisionomia mutò, la mascella divenne più pronunciata, simbolo di mascolinità e caratteristica fisica del duce del fascismo. Le storie di Baggioli seguivano il filo prettamente avventuroso ed erano costruite in modo che Fulmine avesse la possibilità di esibire i suoi potenti bicipiti in una fantasmagorica sequela di scazzottature. Carlo Cossio disegnava con un tratto semplice e sicuro che si accattivò immediatamente l'affezione del pubblico. Abbastanza fedele ai dettami ed alla censura del regime, Fulmine aveva i suoi opponenti nel negro cubano Zambo, praticamente a capo di tutte le avventure di Fulmine, in Barreira, sudamericano alleatosi a Zambo in una serie di imprese criminali, Flattavion, un ipnotizzatore che ricalcava su scala inferiore il più noto *Mandrake* e Maschera Bianca, che spesso sconfiggeva Fulmine con la sua pistola che sparava capsule di gas soporifero. Questi i nemici più acerrimi di Fulmine che continuarono ad apparire sino a quando il Minculpop (Ministero della Cultura popolare) costrinse gli autori ad indirizzare le avventure del personaggio su un'altra strada e così nel periodo compreso tra il 1938 ed il 1939 *Fulmine, l'asso degli Assi*, apparve nel settimanale *L'Audace* in una serie di avventure aviatorie. Le avventure del personaggio il 29 Ottobre 1939 passarono su un formato più grande, nell'*Albogiornale* (pur restando inalterata la numerazione) e la collaborazione Cossio-Baggioli continuò anche durante il conflitto sino al 1942. Baggioli, artigliere a Piacenza, scriveva i soggetti e li spediva a Cossio che, da parte sua, era nella contraerea a Cerro Maggiore. In appendice alla collana dell'*Albogiornale*, Dick Fulmine era già apparso dal n° 6 del 16 Aprile 1939 con la storia *Il Tempo d'oro*, che continuò sino al n. 47 del Gennaio 1940. Quando l'Italia fascista entrò nel conflitto al fianco della Germania nazista, nel campo editoriale ci fu una epurazione totale di tutti i personaggi americani e Fulmine venne scambiato per uno di questi. Baggioli dovette recarsi a Roma, al Minculpop, per dimostrare il contrario e gli venne consigliato di far cambiare a Cossio la mascella del personaggio che nel frattempo si era fatta piuttosto quadrata e quindi non rispecchiava la tipologia italiana. Già col n. 139 del 1° Novembre 1941 intitolato *Vigilia di Guerra*, le storie avevano subito un brusco cambiamento contenutistico ed erano divenute una sorta di propaganda bellica. Nella storia *La Bottega del Cinese*, apparsa il 20 Gennaio 1942 nel n. 149, Fulmine subiva un incidente di macchina in seguito al quale dovette sottoporsi ad una plastica facciale per potersi così ripresentare, a beneficio dei censori fascisti, con un bel viso tondo. Nel 1942 Andrea Lavezzolo subentrò a Baggioli nella realizzazione delle storie e Cossio, lavoratore instancabile ed esuberante, diede forse il meglio di sè nelle avventure di Fulmine in Siberia, curando maggiormente i particolari di ciascuna tavola. Dal n. 145 del 12 Dicembre 1941, seguendo ancora una volta i dettami della censura, i fumetti vennero tolti e sostituiti dalle didascalie sotto ciascun quadro e le storie subirono una sorta di infiacchimento, originato dall'amicizia tra Fulmine ("Dick" era stato censurato), un tedesco ed un giapponese, amicizia non certo sentita dal pubblico, e Cossio col n. 179 del 18 Ottobre 1942 abbandonò la realizzazione grafica del personaggio lasciandola nelle mani di Cappadonia che, assai fedele alla linea del creatore, continuò a disegnare Fulmine sino al n. 206 del 1° Novembre 1943, data in cui terminò di uscire l'*Albogiornale*. Nel 1943, a partire dal n. 25 del 10 Aprile nella serie *Albi Audacia*, Cossio e Baggioli ripresero il personaggio e Fulmine si ripresentò con la sua mascella tonda, che lo ringiovaniva, e con le consuete didascalie che nel n. 62, ovvero agli inizi del 1945, vennero sostituite nuovamente con le tradizionali pipe in coincidenza con la saga delle avventure messicane di Fulmine, senza dubbio tra le più

« Dick Fulmine », Carlo Cossio. © Cossio.

divertenti di tutta la sua storia soprattutto per il disegno piuttosto caricaturale di Cossio. Nell'immediato dopoguerra Fulmine venne presentato in una vasta serie di ristampe in cui venne praticamente riproposto tutto quanto era stato pubblicato di Dick Fulmine nell'anteguerra e creando, di fatto, una notevole confusione tra i lettori. Il 18 Agosto 1945 prese l'avvio il settimanale *Fulmine* che dal n. 1 al n. 10 presentò ristampe di storie dell'anteguerra e, a partire dal n. 11 e sino al n. 35 (20 Aprile 1946) pubblicò una storia inedita intitolata *La Legione del Mistero* disegnata da Cossio su testi di Lavezzolo che rimase però incompiuta in quanto la pubblicazione venne chiusa. Il 1° Dicembre 1946 Fulmine, seguendo la moda degli eroi mascherati, acquisì nuove caratteristiche conferitegli dai disegni di Sinchetto, che si firmava Sinch, e dai testi dapprima di Lavezzolo ed in seguito di Gian Luigi Bonelli. Tale nuovo filone durò per 58 numeri (10 Agosto 1948) e la storia, rimasta incompleta, venne terminata in appendice a *Blek e Gionni.* Nel 1949 vennero realizzate nuove storie di Fulmine disegnate da Vittorio Cossio, dall'argentino Beneitu e da Giorgio Scudellari, assumendo il personaggio, con il tratto di quest'ultimo, caratteristiche notevolmente diverse da quelle conferitegli dal suo autore originale. Tra i soggettisti di questa nuova serie ci furono, oltre a Lavezzolo e Gian Luigi Bonelli, Cesare Solini e Franco Baglioni. All'inizio degli anni cinquanta Fulmine apparve solo in sporadiche ristampe e bisognò aspettare il 1° Dicembre 1954 per vederlo riapparire, con i disegni di Carlo Cossio, in una serie di 24 numeri che terminò l'11 Maggio 1955 e che costituì l'ultima serie in cui Cossio firmò le tavole del suo personaggio principe. Nel 1967 la Editoriale Corno presentò Dick Fulmine in una serie cronologica di 14 numeri in cui venne riproposta tutta la prima parte, ovvero le avventure disegnate dal 29 Marzo 1938 al 22 Ottobre 1939. L'analisi critica redatta a più riprese sul personaggio è sempre stata piuttosto feroce: è stato sovente definito emblema del fascismo nella sua struttura generale ed il suo successo ha lasciato sconcertati molti studiosi dell'espressione ad immagini mentre la sua capacità di attrazione va proprio ricercata nella assoluta semplicità ed ingenuità del disegno e nelle storie, serrate e dense di colpi di scena, sebbene costruite su falsarighe d'obbligo come voleva il regime soprattutto quando si trattava di cucire storie destinate all'infanzia. Dick Fulmine è stato il primo personaggio a fumetti italiano ad essere sfruttato nel campo della pubblicità e, di fatto, nel 1966 alcune sue avventure sono state omaggiate in confezione di prodotti alimentari.

L.S.

DICKIE DARE (Stati Uniti) Personaggio creato nel Luglio 1933 da Milton Caniff, sia per i testi che per i disegni, e prodotto per la Associated Press Newsfeatures. *Dickie Dare* era un brillante ragazzo, provvisto di grande fantasia e affascinato dall'avventura, che ogni qualvolta leggeva un libro, ne restava talmente entusiasta che ne riviveva il contesto sognando ad occhi aperti. Nel primo episodio, Dickie si ritrovò a fianco di Robin Hood mentre negli episodi successivi si batté insieme a Jim Hawkins contro Long John Silver ed una volta riuscì persino a salvare Robinson Crusoe. I lettori non apprezzarono eccessivamente queste fantasie di Dickie e all'inizio del 1934 Caniff tramutò la striscia in un prodotto più tradizionale affiancando al personaggio principale Dan Flynn, un moderno soldato di ventura che era allo stesso tempo compagno e mentore di Dickie. Questa nuova versione attirò l'attenzione del colonnello Patterson del Chicago Tribune-New York News Syndicate che chiese a Caniff di creare una nuova striscia sulla falsariga di Dickie Dare e che sarebbe stata *Terry and the Pirates*, in cui Caniff avrebbe usato

« Dickie Dare », Milton Caniff. © AP Newsfeatures.

l'unione di un adulto e di un ragazzino per dar vita ad un duo di tutta forza. Nell'Ottobre 1934 Caniff abbandonò la realizzazione di Dickie Dare nelle mani di Coulton Waugh che la disegnò per i successivi dieci anni riuscendo a mantenere inalterato il gusto caniffiano e continuando ad inserire nelle storie un contesto puramente avventuroso. Nella primavera del 1944 Coulton Waugh passò la striscia alla sua ex assistente (e futura moglie) Mabel Odin Burvik che si firmava semplicemente « Odin » e che per un certo periodo riuscì ad amministrare positivamente la striscia solo che, sia i tempi che i gusti andavano cambiando e nel 1961 venne messa fine alla realizzazione del personaggio.

M.H.

DICK'S ADVENTURES IN DREAMLAND (Stati Uniti) Serie creata nel 1947 da Max Trell, per i testi e da Neil O'Keefe per i disegni ed apparsa per la prima volta, nella sola versione domenicale, il 12 Gennaio dello stesso anno, prodotta per il King Features Syndicate. *Dick's Adventures in Dreamland* (Le Avventure di Dick nel Paese dei Sogni) fu una serie creata su espressa richiesta di Wil-

« Dick's Adventures in Dreamland », Neil O'Keefe. © King Feautures Syndicate.

liam Randolph Hearst che nel Dicembre del 1945 mandò a J.P. Gotakowski, allora direttore del KFS, il seguente messaggio: « Mi è stato più volte suggerito di inserire nelle nostre pagine a fumetti una striscia viva ed avventurosa sulla Storia d'America. Ritengo che qualcosa (sic) che racconti la vita dei giovani eroi americani, e di come essi divennero grandi uomini, possa essere interessante ». Utilizzando l'artificio del sogno, ma più alla *Dickie Dare* che non alla *Little Nemo*, Dick viaggiava a ritroso nel tempo in compagnia di alcuni fra i nomi più illustri della storia americana, combattendo a fianco di George Washington a Valley Forge o navigando per gli oceani con John Paul Jones e così via. Gli episodi non avevano alcuna correlazione tra di loro ma erano arbitrariamente cuciti insieme da Dick che si svegliava da un sogno per sprofondare in un altro. Nell'Ottobre del 1956, quando le visualizzazioni onirico-storiche di Dick erano giunte quasi alla Prima Guerra Mondiale, la serie venne interrotta poiché la tecnica del sogno aveva iniziato a segnare il passo. Le serie di natura didattica non ebbero mai molto successo e quella di Dick non fece eccezione nonostante lo stile del disegno di O'Keefe, arioso, pieno di atmosfera e spoglio di quelle ricercatezze che molti altri disegnatori si sentivano in obbligo di inserire nel contesto dichiaratamente storico.

M.H.

DICK TRACY (Stati Uniti) Personaggio creato, nel 1931 da Chester Gould che si occupò sia dei testi che dei disegni e che lo presentò a Joseph Patterson, direttore del Chicago Tribune-New York News Syndicate, col nome di *Plainclothes Tracy* (ove Plainclothes sta, in gergo, per agente in borghese). Patterson accettò la striscia modificando il nome in *Dick Tracy* e con tale nome la serie apparve per la prima volta il 4 Ottobre 1931, come tavola domenicale, ed il 12 Ottobre dello stesso anno come striscia quotidiana. Nel primo episodio della striscia giornaliera, Dick Tracy assisteva, impotente, ad una rapina nel corso della quale la sua fidanzata, Tess Truehart, veniva rapita ed il padre di lei assassinato. Disgustato, Tracy si arruolava nella polizia e dava una caccia senza tregua ai criminali responsabili di tali delitti. I primi avversari di Tracy, Ribs Mocco, Larceny Lu, Stooge Viller, Boris Arson, Shirtsleeve Kelton, Whip Chute,erano criminali convenzionali,che rispondevano all'immagine rimandata dalla letteratura popolare e dal cinema: assassini, rapitori, rapinatori, mafiosi, avvocati corrotti eccetera, col tempo essi vennero gradualmente sostituiti con una serie di delinquenti grotteschi i cui atteggiamenti e la cui fisionomia seguivano le indicazioni dei nomi. Uno di questi era ad esempio Frank Redrum, detto "The Blank", che nascondeva il viso dietro una maschera che ne cancellava completamente le fattezze; seguirono poi Jerome Trohs, un nanerottolo dall'ego grandioso, "The Brow", una super-spia la cui fronte era un incredibile ammasso di pieghe e di rughe, Pruneface, dal viso che sembrava una prugna e molti altri, tutti comunque degni di figurare in una ideale galleria degli orrori. Molti di essi incontrarono, in stretta armonia con la loro fisionomia e con i loro crimini, una morte orrenda: chi con una pallottola in testa, chi impalato su un'asta di bandiera o bruciato vivo o ancora impiccato od assiderato. Nel corso delle sue vicende Dick Tracy subì molte violenze: ferito, accecato con l'acido, torturato, accoltellato e picchiato. La sua vita privata ha ideologicamente seguito l'irrequietezza delle sue vicende professionali: il figlio adottivo, Junior, è stato rapito e più volte picchiato a sangue, la sua fidanzata, Tess, dal carattere piuttosto imprevedibile, l'ha lasciato ad intervalli regolari prima che i due, nel 1949, convolassero a nozze e sua figlia, Bonny Braids, è stata rapita. Collaboratori di Tracy, nel corso delle sue intricate vicende, sono Chief Brandon, il suo diretto superiore, Pat

« *Dick Tracy* », *Chester Gould.* © *Chicago Tribune.*

Patton, e Sam Catchem suoi colleghi, Lizz, la donna-poliziotto. Dick Tracy è stata la prima striscia poliziesca di tipo-realistico: violenta, brutale, spesso crudele, ha svolto un ruolo molto importante nella storia del fumetto americano infrangendo molte delle regole moralistiche, caratteristiche della società di allora. La sua influenza, non solo sul genere poliziesco ma sul fumetto generico di avventura, è stata notevole tanto che molti altri autori gli hanno "preso a prestito" sia situazioni che tecniche.
Col passare degli anni, Gould ha ammorbidito il personaggio ed anche i contesti sia ambientali che narrativi, allontanandosi parecchio dalla linea originale, basti citare la serie di episodi che vedono Junior sulla luna ove incontra una civiltà evolutissima in cui vive Moon-Maid, la principessa locale, che sposa e porta con sè sulla Terra. Nel 1937 è iniziata una serie cinematografica di Dick Tracy e nel giro di dieci anni sono stati prodotti parecchi film, sei o sette, con Ralph Byrd nella parte del poliziotto, negli anni cinquanta venne realizzata invece una lunga serie di telefilm intitolati a Dick Tracy sempre con Byrd nella parte del protagonista, negli anni sessanta fu invece la volta di una serie di cartoni animati. Negli anni quaranta Tracy occupò invece spazio in un programma radiofonico. Nel 1970 la Chelsea House ha edito una antologia in cui sono stati presentati i migliori episodi di Dick Tracy ed intitolata *The celebrated cases of Dick Tracy*, riproposta in Italia di recente dalla Milano Libri nella collana *I nostri immortali* L'introduzione al volume porta la prestigiosa firma del famoso giallista Ellery Queen. In Italia Dick Tracy è stato pubblicato sulle pagine di *Robinson* (1945-47), negli *Albi Costellazione* (1945-47), su *Linus* (dal 1965), *Ali Babà* (1967-68), *Il Mago* (1973) e su *Alterlinus* (1975).

M.H.

DIEGO VALOR (Spagna) Personaggio apparso nell'Ottobre 1953 alla radio spagnola quale traduzione del nome di *Dan Dare*, protagonista in quella sede di un programma giornaliero. Più tardi, i curatori del programma decisero di abbandonare i soggetti originali britannici, producendo localmente i testi e tralasciando qualsiasi riferimento all'ispirazione originaria.

« Diego Valor », Buylla. © Editorial Cid.

Il programma raggiunse il record di 1200 trasmissioni prima di venir interrotto nel Giugno 1958. Nel 1954 *Diego Valor* cominciò anche ad apparire in un albo a fumetti, e precisamente per la prima volta nel Giugno di quell'anno.
Dal numero 10 i soggetti delle storie vennero affidati a Jarber, pseudonimo di Enrique Jarnés Bergua, e curatore del personaggio radiofonico mentre i disegni vennero firmati da Buylla e Bayo (Braulio Rodriguez). La serie uscì per 168 numeri e terminò nel Marzo 1958. Nel 1963 il personaggio venne ripreso e pubblicato, a colori, nel supplemento per i ragazzi della rivista *Revista Española* e l'anno successivo scomparì definitivamente dalla scena del fumetto. Diego Valor era un comandante spagnolo, nato nel duemila, ed era considerato il più valoroso eroe nella storia del mondo. A capo del suo equipaggio, viaggiò su Venere e su Kelos, un satellite di Giove, dove combatté contro una razza di esseri straordinariamente vecchi, che volevano conquistare la Terra. Miglior collaboratrice e compagna di Valor era una donna, Beatriz Fontana, uno splendido esempio di femmina del futuro che vantava una assoluta parità con gli uomini.
I testi avevano sempre un tono trionfalistico, i disegni erano semplici e di qualità mediocre ma l'azione serrata delle avventure faceva dimenticare gli scarsi valori artistici dell'esecuzione. Diego Valor venne trasposto anche in una serie di commedie e di filmati televisivi e da esso venne tratta tutta una serie di sfruttamento commerciale.

L.G.

DIFENSORI, I
vedi Defenders, the

DINGBAT FAMILY, THE (Stati Uniti) Striscia creata nel 1910 da George Herriman ed apparsa per la prima volta il 20 Giugno dello stesso anno sulle pagine del *New York Journal*. I cinque protagonisti della striscia erano « Mamma » Dingbat, i tre figli, Imogene, Cicero e Baby, ed il padre, E. Pluribus Dingbat, cui si aggiunsero, nel secondo episodio, due cuccioli senza nome, un cane ed un gatto che, in un periodo successivo e dopo alcuni mutamenti, sarebbero diventati due dei personaggi più importanti del fumetto di tutti i tempi: *Krazy Kat* e *Offisa Pupp*. All'inizio *The Dingbat Family* (La famiglia Dingbat), rappresentava, in chiave farsesca, le vicende di un impiegato di mezza età, della sua ottusa moglie e dei suoi tre figlioli dal carattere invero difficile. Così come era confezionata, la striscia non incontrò il favore del pubblico e già a partire dal 9 Luglio 1910, Herriman abbandonò i conflitti familiari, concentrando ogni attenzione sul capofamiglia e modificando il titolo della striscia in *Mr. Dingbat*. Il 26 Luglio dello stesso anno, l'autore, seguendo una intuizione geniale, diede inizio ad un episodio intitolato *Mr. Dingbat Demands His Rights from the Family Upstairs* (Mr. Dingbat afferma i suoi diritti con la famiglia del piano di sopra). L'azione si svolgeva sempre nell'appartamento dei Dingbat e descriveva l'irritante modo di fare della famiglia del piano di sopra che però non compariva mai nella striscia. Questo nucleo di persone continuò per diversi episodi ad infastidire i Dingbat mantenendo la sua peculiarità di presenza invisibile e divenendo in breve tempo il centro focale della striscia. I Dingbat erano ossessionati dall'idea di scoprire chi fossero i loro vicini e di riuscire ad attirarli all'esterno, ma i loro tentativi restavano sempre infruttuosi. I lettori vennero affascinati e intimamente coinvolti da tale situazione e la striscia, che nel frattempo aveva nuovamente cambiato titolo a partire dal 1° Agosto 1910 in *The Family Upstairs* (La famiglia del piano di sopra), divenne una vera e propria istituzione del *Journal* apparendo, nel contempo, sull'intera catena dei giornali del pomeriggio di Hearst. Il 15 Novembre 1911 Herriman sorprese tutti i suoi lettori mettendo fine al mistero della « famiglia del piano di sopra » con la totale distruzione del palazzo dei Dingbat che, il 22 Novembre 1911, ritornarono in una striscia intitolata nuovamente *The Dingbat Family* che continuò ad apparire sino al 5 Gennaio 1916 quando l'autore, stanco dei vecchi personaggi, diede vita ad una nuova striscia giornaliera intitolata *Baron Bean* che fu successiva a *Krazy Kat* cui Herriman diede vita il 28 Ottobre 1913.

B.B.

« The Dingbat Family ». George Herriman.
© King Features Syndicate.

DINGLE, ADRIAN (1912-1974) Soggettista e disegnatore inglese nato nel 1912 nel Galles ed emigrato, all'età di tre anni insieme ai genitori, in Canada. Dopo studi e vicessitudini di tutta normalità, Adrian Dingle cominciò a lavorare come impiegato in una compagnia di assicurazioni di Oakville, Ontario, vicino a Toronto ma la sua passione era la pittura e già agli inizi degli anni Trenta era riuscito ad attirare l'attenzione dei critici.
Lasciato l'impiego, Dingle cominciò a lavorare per la pubblicità per poter così finanziare la propria passione. Nel 1941 diede vita ad una storia a fumetti intitolata *Nelvana of the Northern Lights* (Nelvana dell'Aurora Boreale) per la Triumph-Adventure Comics, una casa editrice indipendente nata a Toronto nel Giugno di quello stesso anno. Nel 1942 la Triumph venne assorbita dalla Bell Features and Publishing Company di Toronto che, in seguito all'embargo che il governo canadese aveva messo agli albi a fumetti americani, si ingrandì notevolmente presentando sul mercato un cospicuo numero di titoli. Dingle iniziò quindi a lavorare per la Bell continuando la sua *Nelvana*, una eroina para-mitologica che riceveva eccezionali poteri dall'Aurora Boreale, e creando *The Penguin* (Il Pinguino) un eroe che combatteva contro il mondo del crimine indossando un frac ed una maschera di pinguino, *The Sign of Freedom* (Il Segno della Libertà), ovvero le avventure di un pilota dell'Aviazione canadese e *Nils Grant, Private Investigator*. Nel corso degli anni passati presso la Bell, Dingle, oltre a svolgere anche la mansione di direttore artistico, sostituì diversi disegnatori nella realizzazione di altre serie quali *Active Jim*, *Rex Baxter*, *Clift Steele* e *Guy Powers Secret Agent*, gli ultimi due personaggi citati vennero firmati da Dingle con lo pseudonimo di Darian. Col passare del tempo, Dingle si assunse anche l'incarico di disegnare la maggior parte delle copertine della Bell, quando il principale copertinista della casa editrice, Edmond Good, lasciò il Canada per trasferirsi negli Stati Uniti dove proseguì la realizzazione di *Scorchy Smith*. Quando, verso la fine della seconda guerra mondiale, gli albi a fumetti americani ricominciarono ad apparire sul mercato canadese, gli editori autoctoni si videro costretti a passare alla stampa a quattro colori e Dingle continuò a realizzare *Nelvana* e *The Penguin* che cambiò titolo in *The Blue Raven*. La concorrenza degli albi americani era troppo pesante e sul finire degli anni quaranta il mercato canadese era praticamente occupato solo dalla produzione statunitense. Dingle, che durante gli anni della guerra aveva continuato a dipingere, decise di dedicarsi esclusivamente alla pittura affermandosi, nei successivi venticinque anni, quale uno dei più famosi paesaggisti canadesi, dedicandosi anche al genere semi-astratto. Prima della sua morte, che avvenne nel 1974, viaggiò e dipinse, in Francia, Italia, Spagna, Inghilterra, Portogallo, Irlanda, Nuova Inghilterra e nelle province atlantiche canadesi.

P.H.

« Dinglehoofer und His Dog », Harold Knerr.
© King Features Syndicate.

DINGLEHOOFER UND HIS DOG ADOLPH (Stati Uniti) Serie creata da Harold Knerr quale complemento della sua famosa tavola dei *Katzenjammer Kids* e, per tale motivo, ingiustamente trascurata a livello di critica. In *Dinglehoofer und his Dog Adolph* (Dinglehoofer ed il suo cane Adolph) si narravano le vicende di Mister Dingy, un omino tedesco-americano appartenente alla classe media, che viveva in compagnia di un ragazzino di nome Tad e di un piccolo bulldog, Adolph, quest'ultimo era colui che coinvolgeva tutti gli altri in una serie di divertenti episodi. Inutile dire che Dingy parlava, come i *Katzenjammer Kids*, un inglese teutonizzato. Quando negli anni trenta fece la sua comparsa sulla scena mondiale un altro Adolph, ben più minaccioso del piccolo bulldog, Dinglehoofer cambiò il suo cane con un bassotto di nome Schnappsy lasciando inalterate le qualità della striscia.
L'umorismo della serie era quieto, tranquillo, sereno e si contrapponeva ai tuoni e lampi dei *Katzenjammer*, differenziandosi da questi ultimi proprio per l'atmosfera piuttosto ingenua e accattivante la simpatia del pubblico.
Dinglehoofer sopravvisse al suo creatore che morì nel 1949 mentre la striscia venne continuata da Doc Winner sino al 1952.

M.H.

Rudolph e John Dirks

DIRKS, JOHN (1917-) Disegnatore e soggettista americano, figlio di Rudolph, nato il 2 Novembre 1917 a New York. Dopo essersi laureato alla Università di Yale nel 1939 in letteratura inglese ed in belle arti, Dirks cominciò a collaborare con *Collier's* e con il *Saturday Evening Post*, realizzando dei personaggi a fumetti di mediocre peso artistico. Durante la seconda guerra mondiale, si arruolò e combatté in Europa, venne congedato, con il grado di capitano, nel 1945. Rientrato in patria, John Dirks riprese la sua attività nel campo del fumetto e della

illustrazione, assistendo il padre nella realizzazione di *The Captain and the Kids* (Bibì e Bibò) che assunse in toto nel 1956 senza alterarne né il carattere né la grazia. Nel 1960 John Dirks si è conquistato una buona fama anche come scultore e, a questo riguardo, sono di tutto interesse le sue fontane che progetta e vende in tutto il mondo.

M.H.

DIRKS, RUDOLPH (1877-1968) Soggettista e disegnatore americano nato nel 1877 a Heinde, in Germania. Figlio di un ebanista, Dirks all'età di sette anni si trasferì con la famiglia a Chicago dove, nel 1894, riuscì già a vendere delle vignette a *Judge* e *Life*. Nel 1897, all'apice della guerra editoriale tra Hearst e Pulitzer, venne assunto dal *New Jork Journal* di Hearst.
Rudolph Block, il direttore del giornale, a quell'epoca stava cercando qualcosa che potesse competere con *Yellow Kid*, la grande attrazione del giornale rivale, il *World*. Fu così che chiese al giovane Dirks di creare una nuova tavola domenicale, suggerendogli di ispirarsi a *Max und Moritz*, di Wilhelm Busch ed il 12 Dicembre 1897 videro la luce *The Katzenjammer Kids* (Bibì e Bibò). Nel 1912 Dirks voleva partire per l'Europa dove avrebbe voluto dedicarsi alla pittura ed Hearst, in seguito a tale decisione, gli tolse il diritto di realizzare i *Katzenjammer Kids*; ne seguì una famosa battaglia legale alla cui conclusione Dirks ottenne dalla corte il diritto di continuare a disegnare i suoi personaggi ma non quello di usare lo stesso titolo, di cui fu nominato proprietario Hearst. Nel 1914 Dirks passò al *World* e riprese a disegnare i suoi personaggi sotto il titolo di *Hans and Fritz* che, successivamente, venne cambiato in *The Captain and the Kids*. Oltre ai fumetti, Dirks si dedicò alla pittura ed all'incisione e si legò a diversi movimenti artistici, fra cui l'« Ash Can School » e fu uno dei co-fondatori della colonia artistica di Ogunquit nel Maine. Nel 1958 abbandonò la sua attività di disegnatore di fumetti affidando la realizzazione di *The Captain and the Kids* al figlio John. Rudolph Dirks morì a New York il 20 Aprile 1968.
Uno dei « padri fondatori » del fumetto americano, Rudolph Dirks vi ha lasciato un'impronta indelebile ed ha sostanzialmente contribuito a farlo diventare adulto. Il suo stile e le sue tematiche sono state fonti di ispirazione, e talvolta di plagio sia in America che in Europa, ed il suo uso delle pipe e del dialogo ha rivoluzionato la tecnica del racconto per immagini. Infine la sua battaglia legale con Hearst ha creato il precedente in materia cui gran parte della giurisprudenza in fatto di fumetti tutt'oggi si ispira.

M.H.

DISNEY, WALT (1901-1966) Artista ed imprenditore americano nato il 5 Dicembre 1901 a Chicago. Walter Elias Disney, originario di una famiglia molto umile, studiò dapprima a Kansas City e poi al Chicago Art Institute. Dopo il servizio militare, prestato come autista di ambulanze sul fronte europeo della Iª guerra mondiale, Walt Disney iniziò a lavorare impiegandosi presso una agenzia pubblicitaria di Kansas City. Nel 1923, insieme al fratello Roy, aprì un piccolo studio di cartoni animati ad Hollywood e dopo aver realizzato due effimere serie, *Alice in Cartoonland* (1925) e *Oswald the Rabbit* (1927), nel 1928 produsse, con l'assistenza di Ub Iwerks, il primo cartone animato di *Mickey Mouse* (Topolino), il personaggio forse più amato di tutti i tempi. A questo primo personaggio seguirono molte altre ispirate creazioni tra cui le *Silly Symphonies*, *The Three Little Pigs*, *Donald Duck* (Paperino) nel 1934, *Snow White*, *Pinocchio*, *Dumbo* e tanti altri ancora. Molti di questi personaggi furono successivamente adattati a fumetti, sia in strisce che in albi,

Walt Disney.

ottenendo tutti un grande successo, in particolar modo *Mickey Mouse* e *Donald Duck*. Walt Disney benché non abbia mai lavorato di persona ai fumetti, ha avuto una notevole influenza in tale settore sia in maniera diretta, con le sue creazioni, che indiretta attraverso i molti artisti che proprio nei suoi studi mossero i primi passi quali Carl Barks, Floyd Gottfredson e Walt Kelly.
Walt Disney morì ad Hollywood il 15 Dicembre 1966 ma i suoi personaggi continuano a vivere in tutto il mondo così come, nella sua casa di produzione, l'attività continua incessantemente con la realizzazione di cartoni animati e di film per ragazzi dal vero. A suo ricordo c'è il più eccezionale parco di divertimenti del mondo: il famoso Disneyland di Hollywood.

M.H.

DI-13 (Filippine) Serie creata nel 1947 da Damy Velasquez per i testi e da Jesse Santos per i disegni ed apparsa per la prima volta il 14 Giugno dello stesso anno nel numero 1 di *Pilipino Komiks*. *DI-13* rappresenta, nella storia del fumetto filippino, la serie più lunga ed avventurosa nonché la più famosa. DI, è l'abbreviazione di Detective Bureau of Investigation ed il 13 è il numero di codice di un agente alla James Bond, sicuro di sè; coraggioso, spiritoso, disinvolto, intelligente, inarrestabile e, ovviamente, molto disinvolto con le donne benché fidanzato « ufficialmente » con Sally. Il ritmo delle avventure cambia di volta in volta, ovvero passa da situazioni assai lente ad altre in cui pare quasi di palpare fisicamente il pericolo. Tutte le volte che DI 13, deve stanare un criminale di tutto rispetto abbandona la forza e dà largo spazio alla sua intelligenza, facendo spesso a ciò succedere una serie di azioni movimentatissime. Quando, di contro, avviene che l'unica cosa che separa DI 13 dalla morte è l'istinto di sopravvivenza,

« DI-13 », Tony Velasquez. © Pilipino Komiks.

l'eroe anche se ridotto in condizioni disperate, riesce a cavarsela con la pura forza di volontà e con il suo coraggio, riuscendo a calamitare l'ansiosa attenzione del lettore. Non manca, di tanto in tanto, una certa dose di umorismo che serve a sdrammatizzare certe situazioni. La serie ha continuato ad apparire sino ai primi anni del '60.

O.J.

DITKO, STEVE (1927-   ) Disegnatore americano nato il 2 Novembre 1927 a Johnstown, Pennsylvania. Dopo gli studi regolari, si iscrisse alla Cartoonist and Illustrators School dove risentì parecchio l'influenza di Jerry Robinson. Nel 1953 iniziò a pubblicare i suoi primi lavori realizzando una serie di albi di genere orrorifico per la Farrell, Prize Charlton e la Saint-John. Nel 1956 iniziò a collaborare, stando sempre sullo stesso genere, con la Atlas, la casa editrice che in seguito avrebbe cambiato il suo nome in Marvel. Dopo una breve collaborazione con la Charlton, per la quale realizzò degli episodi di *Captain Atom* e *Gorgo*, Ditko incontrò nel 1962 la sua grande occasione realizzando una breve storia di *Spiderman*, per la rivista *Amazing Fantasy*, che la pubblicò nel suo ultimo numero, il 15. Lo stile di Ditko, singolare proprio per l'estrema semplicità del suo tratto, produsse una reazione del tutto inattesa da parte del pubblico, ovvero ne catalizzò l'entusiasmo tanto che, sempre su testi di Stan Lee, si diede il via alla grande saga di *Spiderman* (L'Uomo Ragno), che nel giro di breve tempo divenne uno dei personaggi più letti in suolo americano. Sempre per la Marvel, Ditko iniziò nel 1963 a disegnare *Doctor Strange*, in cui diede via libera alla sua fantasia affrontando intricate soluzioni grafiche tese ad illustrare l'immaginifico mondo esoterico. Nel 1966 Ditko, in seguito ad una serie di disaccordi con il direttore-autore Stan Lee abbandonò la Marvel e cominciò a collaborare, come libero professionista, con parecchie case editrici, quali la Warren, Tower, Dell e la National ma i suoi migliori lavori, realizzati nel periodo compreso tra il 1966 ed il 1968, rimangono due super-eroi della Charlton: *Blue Beetle* e *Captain Atom*, mentre il più largo consenso di pubblico lo ottenne con *The Question*, un personaggio nato come comprimario in *Blue Beetle* e creato da Ditko sulla falsariga di *Mr. A*, un altro personaggio cui Ditko aveva dato vita in precedenza, sia per i testi che per i disegni, e che era stato pubblicato sulle pagine della fanzine di Wally Wood *Witzend*. *The Question*, sin dal suo primo apparire, produsse un certo effetto sui lettori in quanto, per la prima volta, venivano affrontati i temi di natura sociale che scaturivano dalla lotta esistente tra le varie forze socio-economiche all'interno della società americana. Gli elementi più importanti di questo nuovo tipo di contesto erano l'intolleranza degli uni nei confronti degli altri e le considerazioni di ordine filosofico che venivano automaticamente estrapolate. Nel n. 1 di *Misterious Suspense*, dell'estate 1968, vi sono 25 pagine che danno l'immagine migliore di tale personaggio, pagine in cui con un singolare realismo dinamico viene descritta la battaglia tra il « bene » ed il « male », pagine che hanno spinto molti critici ad affermare che ciò sia quanto di meglio è stato mai pubblicato nel mondo del fumetto. Quando la Charlton chiuse le testate che ospitavano i due personaggi, Ditko collaborò per breve tempo con la National realizzando *The Hawk and the Dove* e *The Creeper* che però non raccolsero eccessivo consenso anche perché nel frattempo Ditko, ammalatosi, abbandonò il lavoro per diversi mesi e le serie vennero chiuse. Nel 1969 Ditko tornò a disegnare riprendendo a collaborare con la Charlton per la quale attualmente realizza storie dell'orrore e del soprannaturale. Due raccolte dei suoi lavori, a tiratura assai limitata, sono state realizzate nel 1973 (*Mr. A*) e nel 1974 (*Avenging World*).

J.B.

Steve Ditko, « Mr. A ». © Ditko.

DIVITO, GUILLERMO (1914-1969) Disegnatore ed illustratore argentino nato nel 1914 a Buenos Aires. Dopo gli studi regolari, Guillermo iniziò la sua carriera di disegnatore nel 1931 realizzando dei lavori per *Paginas de Columba* ed unendosi, poco dopo, in tandem con Dante Quinterno con il quale diede vita a *El Enemigo del Hombre* (Il Nemico dell'Uomo) e a *Oscar Dientes de Leche* (Oscar,

Guillermo Divito, « Fulmine ». © Rico Tipo.

Denti da Latte), entrambi pubblicati sull'albo *Patoruzu*. Nel 1944 fondò il periodico umoristico *Rico Tipo*, per il quale creò diversi personaggi tra i quali *Bombolo*, *Pochita Morfoni*, *El Doctor Merengue*, (il suo primo vero successo, datato 1942), *Fulmine* e *Fallutelli*, il suo personaggio decisamente più famoso. Divito influenzò una intera scuola di disegnatori, non solo in Argentina ma anche in Spagna e deve la sua fama alla grazia ed allo stile con cui realizzava le figure femminili, sempre belle, alte, affascinanti, tutte con il giro-vita estremamente sottile e con seni invero generosi. Divito morì nel 1969 in un incidente d'auto.

L.G.

DIXIE DUGAN (Stati Uniti) Serie a strisce creata nel 1929 da John Striebel e da J.P. McEvoy ed apparsa per la prima volta nell'Ottobre dello stesso anno. A monte di tale creazione, vi è una storia per certi versi esemplare che spiega i vari fattori, artistici, finanziari e commerciali, che stanno alla base della realizzazione di una striscia sindacata. Il disegnatore John Striebel e lo scrittore J.P. McEvoy erano amici d'infanzia e quando McEvoy vendette a *Liberty* i diritti del suo romanzo *Show Girl*, insistette perché John Striebel ne fosse l'illustratore.
Più tardi, il romanzo venne adattato per le scene e da esso fu tratto un film.
A quel punto il McNaught Syndicate chiese a McEvoy ed a Striebel di realizzare una striscia a fumetti, incentrata sul romanzo e nell'Ottobre del 1929 la striscia fece la sua prima apparizione. Il sindacato non riuscì però a vendere come desiderava questo prodotto e fu deciso di cambiarne il titolo da *Show Girl* a *Dixie Dugan*, di modo che l'eroina potesse spaziare al di fuori del mondo dello spettacolo. Un venditore di fresca assunzione al McNaught, l'aspirante disegnatore di nome Ham Fisher, in pochi giorni riuscì a vendere la striscia presso ben trenta giornali, un successo di vendita che, incidentalmente, portò Fisher a vendere poco tempo dopo la sua striscia, *Joe Palooka*, raggiungendo lo stesso livello quantitativo. *Dixie Dugan*, nonostante questo sforzo produttivo, non riuscì mai a calamitare molto interesse da parte della critica soprattutto per via dei disegni, al limite della mediocrità, e delle storie che presentavano delle situazioni alquanto banali ed il successo della serie rappresenta, a posteriori, più un tributo all'abilità di venditore di Ham Fisher che non al talento e all'orginalità dei suoi autori. Nel corso degli anni sessanta, Dixie Dugan scivolò lentamente verso la fine. Nel 1943 la 20th Century Fox produsse un film ispirato a tale personaggio con Lois Andrews nella parte di Dixie.

M.H.

DIXON, JOHN DANGAR (1929-) Disegnatore australiano nato nel 1929 a Newcastle N.S.W. Dopo aver completato gli studi alla Cooks Hill Intermediate School, Dixon si impiegò, come apprendista vetrinista, presso una ditta di prodotti alimentari e, dopo aver dimostrato la sua predisposizione per la grafica e l'arte in generale, ottenne, sempre nella stessa società, un posto nell'ufficio pubblicità. Nel 1945 si trasferì a Sidney con lo scopo preciso di dedicarsi ad un lavoro del tutto congeniale a lui e collaborò quindi con diverse agenzie di pubblicità e per varie catene di grandi magazzini.
Seguendo infine il consiglio di un suo collega, Dixon decise di dedicarsi alla realizzazione di albi a fumetti ed iniziò una lunga collaborazione con la casa editrice H. John Edwards, una delle compagnie nate nell'immediato dopoguerra. Nel 1946 diede vita a *Tim Valour Comics*, di cui verranno in seguito realizzate tre serie e più di 150 numeri. Nello stesso anno creò *The Crimson Comet Comics*, destinato ad uscire a lungo e di cui Dixon realizzò solo circa 50 numeri preso com'era a disegnare altri personaggi per la stessa casa editrice. *Tim Valour* gli consentì di indulgere alla sua passione per gli aeroplani e gli servì come allenamento per la sua successiva striscia quotidiana. Nel 1958 creò un « nuovo » *Catman Comics*, per la Frew Publications, e *Captain Strato Comics*, per la rivista *Young's Merchandising*. Nel 1959 realizzò il suo ultimo significativo lavoro nel campo del fumetto ovvero *The Phantom Commando Comics*, che produsse per la Horwitz Publications. Sempre in quell'anno stava lavorando ad una serie destinata ad una pubblicazione sui quotidiani, serie che, intitolata *Air Hawk and the Flying Doctors* (Occhio di Falco ed i dottori volanti), fece il suo debutto come tavola domenicale il 15 Giugno 1959 sulle pagine del *Sydney Sun-Herald*. Quest'ultima serie risentì, soprattutto nei primi tempi, dell'abitudine di Dixon di lavorare con le tecniche proprie degli albi e non delle strisce ma il mancino disegnatore si adoperò con cura a migliorare il livello dei suoi disegni e l'introduzione, nel Maggio 1963, della versione giornaliera, contribuì ad infondergli un nuovo entusiasmo e verso la fine degli anni sessanta, Dixon aveva raffinato la sua tecnica al punto di non temere più alcuna concorrenza con i disegnatori dell'epoca di strisce avventurose.
Dixon eccelle nell'uso e nel dosaggio del nero che conferisce profondità e drammaticità ai suoi disegni, soprattutto quando elimina il testo e lascia ai soli disegni la funzione narrativa. Dixon è stato inizialmente influenzato da Caniff ma col tempo è riuscito a sganciarsi dalla sua sfera ed a creare un suo stile del tutto personale.

J.R.

DOBRIĆ, MILORAD (1924-) Soggettista e disegnatore jugoslavo nato il 18 Agosto 1924 a Belgrado. Dopo essersi laureato in architettura, Dobrić nel 1945 decise di dedicarsi esclusivamente alla sua grande passione, ovvero al disegno. La sua prima serie a fumetti risentì la notevole influenza de *Les Pieds-Nickelés*, di Louis Forton, sia per l'atmosfera che per i disegni anche se i personaggi erano di nazionalità jugoslava e le avventure erano incentrate sul momento storico immediatamente successivo alla seconda

Milorad Dobrić, « Ljuba Truba ». © Strip Art Features.

guerra mondiale. Nel 1950, Dobrić entrò come vignettista politico nella redazione del settimanale umoristico *Jež*, di Belgrado, realizzando dei flash che si ispiravano sempre alla realtà quotidiana e che graficamente si affinavano sempre più, tanto che nel giro di breve tempo l'autore divenne uno dei vignettisti più stimati e seguiti. Nell'Agosto 1951 Dobrić scrisse i testi ed illustrò il suo primo albo a fumetti, *Veliki turnir* (La grande rivalità) e nello stesso anno diede vita grafica ad una storia scritta dal poeta jugoslavo Andra Franićević, utilizzando a tale scopo delle pedine da scacchi. Nel 1952 creò *Pera Pešak* (Pera, il pedone), che in breve tempo divenne tanto popolare da essere utilizzato sui semafori per indicare la via libera ai pedoni. Nel 1954, sempre per *Jež*, creò *Ljuba Truba*, una serie assolutamente priva di testo che continua ad apparire tutt'oggi. Dobrić nel corso della sua carriera ha realizzato parecchie storie con degli animali quali protagonisti e nel periodo compreso tra il 1954 ed il 1968, il quotidiano belgradese *Borba* ha pubblicato una sua striscia giornaliera, *Kurir Fića* che successivamente Dobrić ha trasformato in vignetta, sempre giornaliera. Dal 1961 al 1967 Dobrić ha diretto *Mali Jež*, un albo a fumetti sul quale ha presentato altri due suoi personaggi di notevole successo, *Slavuj Gliša* e *Inspektor Žuca*.
Nel 1968 è tornato a *Jež* di cui oggi dirige la sezione a fumetti e per il quale, nel corso degli ultimi otto anni, ha scritto un gran numero di storie.
Dobrić ha ottenuto numerosi riconoscimenti nazionali e internazionali per l'apporto dato nel campo del fumetto e della grafica.

E.R.

DOC SAVAGE (Stati Uniti) Personaggio nato in una serie di romanzi avventurosi editi dalla Street & Smith e protagonista insieme a *The Shadow* (L'ombra), di questi albi a divulgazione popolare. La S&S decise di entrare nel campo dei fumetti sfruttando il successo dei suoi personaggi e così nel Marzo 1940 apparve la prima versione di *Doc Savage* a fumetti pubblicato sul n. 1 della serie *The Shadow*. Dal Maggio di quello stesso anno, Doc Savage cominciò ad apparire nella sua propria testata ma purtroppo, per colpa della più che mediocre realizzazione a disegni, la serie risultò essere un vero e proprio disastro. Doc Savage vi era dipinto come una sorta di super-uomo circondato da cinque aiutanti e la versione a fumetti decadde anche per la mancanza di aderenza contenutistica al vero personaggio conosciuto nei romanzi. Gli autori, che si erano adoperati a scrivere i testi degli albi non riuscirono infatti ad infondere nelle storie lo spirito con cui Lester Dent aveva vivificato le sue 181 novelle ed i disegnatori, Jack Binder, Joe Certa, Henry Kiefer e Bob Powell non ressero il confronto con l'illustratore dei fascicoli, Edd Cartier. *Doc Savage*, fumettato, uscì per un totale di venti numeri, sino all'Ottobre 1943 ed in seguito riapparve sporadicamente sino al 1949 su *The Shadow*.
— 2) *Doc Savage* fece un'ulteriore apparizione nel 1966 in un albo unico edito dalla Gold Key e realizzato graficamente da Jack Sparling.
— 3) Negli anni '60, la Bantam Book ha iniziato a ristampare i romanzi di *Doc Savage* e si calcola che ne siano state vendute più di venti milioni di copie suddivise tra i 75 titoli a tutt'oggi riproposti. La Warner Bros e George Pal hanno prodotto un film a colori adattando liberamente la prima avventura del personaggio ma il film non ha riscosso il successo sperato. Nel 1972, La Marvel ha dato vita ad una nuova serie di albi a colori di *Doc Savage*, affidando a Steve Englehart ed a Gardner Fox il compito di ridurre i romanzi originali e a Ross Andru quello di realizzare la parte grafica, la serie è stata però interrotta dopo otto numeri. Nel 1975 sempre la Marvel ha dato il via ad un nuovo tentativo per affermare il personaggio nel mondo del fumetto, dedicandogli un albo in grande formato, in bianco e nero che esce tuttora con periodicità trimestrale. In Italia, Doc Savage, è stato presentato nel 1976, dalla Editoriale Corno, in un volume della serie *Superfumetti* in cui sono stati raccolti gli otto albi originali americani del 1972, mentre la Mondadori ha pubblicato in una collana mensile sedici romanzi originali.

J.B.

« Doc Savage », Ross Andru. © Marvel Comics Group.

DOCTOR FATE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Gardner Fox per i testi e da Howard Sherman per i disegni ed apparso per la prima volta nel Maggio dello stesso anno sul n. 55 di *More Fun*, edito dalla National.

A differenza dei suoi « magici » predecessori, *Doctor Fate* (Il Dottor Destino), sfoggiava uno sfavillante costume blu ed oro, tipico dei super-eroi, corredato da amuleto e di spalline. Nelle prime avventure indossava anche un mantello color oro ed un elmetto che gli nascondeva l'intero viso mentre, sul finire delle sue avventure, Dr. Fate aveva perso, strada facendo, spalline, mantello e mezzo elmetto. Anche nel contesto delle storie, il personaggio subiva queste camaleontiche mutazioni in quanto poteva presentarsi o quale inviato dagli antichi sulla Terra molto prima degli albori della civiltà, oppure quale archeologo, con il nome di Kent Nelson, che scopriva il tempio di Nabu il Saggio, che gli conferiva sia i poteri magici che il costume. Anche per quanto riguardava i suoi poteri, il Dottor Fate non seguiva una precisa linea costruttiva, presentandosi ora onnipotente ora impossibilitato addirittura a liberarsi da corde o catene. Unico punto fisso era il suo rifugio segreto, una tetra torre di mattoni senza porte e senza finestre che si trovava a Salem. Howard Sherman si occupò della realizzazione grafica del personaggio dal 1940 al 1943, periodo durante il quale venne saltuariamente sostituito da Stan Asch e da Joe Kubert (1944). Il personaggio venne pubblicato su *More Fun* sino al n. 98 del Gennaio 1944 e fu anche membro della Justice Society, apparendo su *All Star*, dal n. 3 (Inverno 1941), al n. 21 (Estate 1944). Nel 1965, Doctor Fate fece due brevi apparizioni su *Showcase*, come partner di *Hourman*. Attualmente il personaggio è membro della « resuscitata » Justice Society e nel 1975 gli è stato dedicato un albo di prova nella serie *1st Issue Special*, allo scopo di verificare se fosse possibile un suo eventuale rilancio.

J.B.

DOCTOR KILDARE (Stati Uniti) Personaggio creato, nella iniziale versione cinematografica, nel 1938, dal prolifico scrittore Max Brand che gli diede vita nella sceneggiatura del film della MGM *Interns Can't Take Money*, ed affermatosi definitivamente col film *Young Doctor Kildare*, interpretato da Lew Ayres e Lionel Barrymore. Il successo di tale pellicola fu tale che ad essa, nel periodo compreso tra il 1939 ed il 1947, ne seguirono altre nove senza contare le serie parallele dedicate al dottor Gillespie, ovvero al mentore di Kildare. Nel 1960 iniziò una pressoché interminabile serie di telefilm ad esso intitolata ed il successo ottenuto dal personaggio suggerì al King Features l'idea

« Dr. Kildare », Ken Bald. © King Features Syndicate.

di realizzarne una versione a fumetti ed il *Dr. Kildare*, realizzato graficamente da Ken Bald, fece il suo debutto il 15 Ottobre 1962, nella versione giornaliera seguita, il 19 Aprile 1964, da quella domenicale. La trama delle storie è universalmente nota: il giovane interno Dr. Kildare, ispirato graficamente a Richard Chamberlain, ovvero al Kildare televisivo, è un ragazzo pieno di ideali che si dedica con la forza della propria ragione alla sua missione, a volte esternando atteggiamenti sin troppo entusiasti in ciò moderato dal saggio e navigato dottor Gillespie. Le avventure medico-romantiche di Kildare hanno luogo nel mitico Blair General Hospital, dove non scarseggiano mai le belle donne, siano esse infermiere o pazienti. Il dottor Kildare si sottrae comunque alle relazioni durature in quanto egli ha sposato, in primo luogo, la medicina.
La versione a fumetti del personaggio ripropone gli stessi contenuti ed i piacevoli disegni di Ken Bald fanno spesso da diversivo ai clichés assai sfruttati cui la sceneggiatura ricorre troppo sovente.

M.H.

« El Doctor Merengue », Guillermo Divito. © Rico Tipo.

DOCTOR MERENGUE, EL (Argentina) Serie nata inizialmente come vignetta umoristica autoconclusiva con il nome di *El Otro Yo del Doctor Merengue* (L'Alter-Ego del Dottor Merengue) realizzata dal disegnatore Guillermo Divito e pubblicata successivamente, sotto forma di striscia quotidiana, nei periodici *Rico Tipo*, *El Hogar* e *Dr. Merengue*, quest'ultimo un albo a fumetti mensile in cui il personaggio era il punto di attrazione. All'inizio della storia *El Doctor Merengue* era un gentiluomo di mezza età, calvo, con i baffi, e che, a sua decisione poteva far rientrare lo stomaco, un trucchetto che avrebbe usato con sempre maggior frequenza nel corso della sua vita, con il risultato che la sua figura sarebbe apparsa sempre più snella con il passare degli anni. Sempre vestito di scuro, con cappello in tinta, egli ha la presunzione di essere un rubacuori e va in giro impettito e con naso all'insù. L'unica nota brillante nel suo abbigliamento è costituita da un fazzoletto bianco che fa mostra di sé nel taschino della giacca. Sposato ad una donna tarchiata ed ottusa, Merengue si guadagna da vivere facendo il medico generico anche se, nel corso delle sue vicende, non è raro vederlo nei panni di esploratore o di dirigente industriale. Vive una vita piuttosto agiata, ha un maggiordomo di nome Abel, ama l'ipocrisia poiché è un represso e, come tale, pratica l'abitudine alla libidine, alla menzogna ed alla seduzione. Ha una doppia identità ed il suo alter-ego appare sempre nell'ultima vignetta di ogni striscia, dicendo la verità e, usando a tale proposito, un soprannumero di pose

e gesti, verità che in tutti i casi non riesce mai a sconvolgere il dottor Merengue.

L.G.

DOCTOR MERLING (Danimarca) Personaggio creato, nel 1963 sia per i testi che per i disegni, da Knud V. Larsen, artista danese che attualmente vive in una vecchia scuola sperduta nelle foreste di Smaland (Svezia) ed apparso per la prima volta nel 1970 su parecchi quotidiani tra i quali il *Berlingske Tridende*, di Copenhagen. Il *Doctor Merling*, conosciuto anche come Dr. Merlind, è, come il suo autore, un illusionista che gira l'Europa accompagnato dalla famiglia e le sue vicende si svolgono intorno al 1870, ovvero in un'epoca in cui l'atmosfera scientifica è ancora circondata da una sorta di misticismo e da un generale atteggiamento di attesa, l'epoca, in breve, di Giulio Verne. Fantasmi e mostri falsi e veri, magia, mesmerismo, ipnotismo e mondo dell'occulto, forze cioè scatenate contro il Dottor Merling oppure da lui controllate, si incontrano a mezza strada col nuovo misticismo del ventesimo secolo e seguono il binario del fatto deterrente creato dall'occultismo nel mondo della letteratura e dei fumetti. Benché sia un prodotto soprattutto scaturito dalla fantasia, il Dottor Merling è basato fondamentalmente su esperienze reali dell'autore che, approfondendo a livello di conoscenza gli usi ed i costumi dell'epoca, è riuscito a conferire alla sua striscia un piacevole sapore di genuinità. Il protagonista non è un superuomo, bensì un uomo normale e raziocinante che con l'abitudine alla volontà ed all'allenamento mentale, riesce a risolvere tutte le situazioni, anche le più incredibili, che si trova a dover affrontare. Knud V. Larsen, artisticamente molto educato, ha uno stile molto possente e personale, soprattutto per via di una tecnica speciale, per cui incorpora nei suoi disegni dettagli di incisioni ed illustrazioni del 1870, ciò per aggiungere un tocco di autenticità, che contribuisce a far risaltare i fantastici e strani avvenimenti che accadono al suo eroe.

W.F.

« Dr. Merling », Knud Larsen. © Bull Pressedienst.

DOCTOR MID-NITE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 da Charles Reizenstein, per i testi, e da Stanley Aschmeier (Stan Asch) per i disegni ed apparso per la prima volta nell'Aprile dello stesso anno sul n. 25 di *All American*, edito dalla National. *Dr. Mid-Nite*, uno dei più singolari personaggi « secondari » usciti di questi tempi, era in realtà il chirurgo cieco Charles McNider. Durante il giorno egli riusciva a vedere grazie a degli occhiali a raggi infrarossi mentre di notte la sua vista aumentava in maniera impressionante. La sua unica arma era una bomba fumogena che stendeva una coltre di tenebre sui suoi nemici. Il suo costume era senza dubbio uno dei più originali tra tutti quelli indossati dai super-eroi negli anni quaranta: calzoni attillati neri, blusa rossa, mantello con cappuccio, occhialoni ed un simbolo giallo a forma di quarto di luna sul cappuccio e sulla blusa. I testi di Reizenstein pur arrivando spesso al paradosso, erano movimentati e piacevoli ed i disegni di Asch, pur non arrivando mai a delle punte che superassero la mediocrità, sortivano in graditi effetti sul pubblico. Asch continuò ad occuparsi dei disegni di Mid-Nite sino al 1947, dopodiché alla realizzazione grafica del personaggio si alternarono Bernard Sachs, Alex Toth e molti altri. Dr. Mid-Nite apparve su *All American* sino al n. 102 dell'Ottobre 1948, sopravvisse poi come membro della Justice Society of America su *All-Star Comics*, dal n. 8 del Dicembre 1941 al n. 57 del Febbraio 1951. Verso la metà degli anni sessanta è stato riportato in vita e da allora ha fatto diverse brevi riapparizioni su *Flash*.

J.B.

« Doctor Niebla », Francisco Hidalgo. © Editorial Brughera.

DOCTOR NIEBLA (Spagna) Personaggio letterario creato da Rafael Gonzalez ed apparso per la prima volta, in versione a fumetti, nel Novembre 1948 sul n. 17 di *El Campeón*. Dopo questa prima apparizione, il *Doctor Niebla*, venne pubblicato su parecchi altri albi della Editorial Brughera, quali *Superpulgarcito, Almanaques de Pulgarcito* e *Supplemento de Historietas del DDT*, in genere in episodi completi di due pagine. Rafael Gonzales venne presto sostituito, nella realizzazione dei testi, da Silver Kane, pseudonimo di F. Gonzalez Ledesma, e poi da Victor Mora. L'unico disegnatore del personaggio invece fu Francisco Hidalgo che, con il suo sapiente uso del bianco e nero, riuscì a ricreare l'atmosfera dei film di gangster degli anni '30 e delle città di New York e Londra dove generalmente aveva luogo l'azione

Il Doctor Niebla era un uomo di circa trent'anni che non faceva nulla per nascondere la sua ammirazione per Sam Spade, l'investigatore privato di Dashiell Hammett e che girava indossando un impermeabile, un'ampia sciarpa e occhiali scuri. Abile violinista, come Sherlock Holmes, uomo di gusti raffinati, dopo ogni caso da lui risolto, lasciava alla polizia un mazzolino di eliotropi accompagnato da un biglietto con tutte le spiegazioni del caso. Nel corso delle indagini, trovava sempre il tempo per telefonare alla sua ragazza, la giornalista Alice Stark, che manteneva costantemente informata delle sue scoperte e senza la cui collaborazione e devozione il doctor Niebla si sarebbe sentito perso e senza scopo nella vita. Alcune delle storie di questo personaggio, prima di terminare nel 1959, vennero realizzate a due colori, ma Hidalgo, come Caniff e Robbins, dava il meglio di sé in bianco e nero.

L.G.

« Doctor Strange », Stan Lee e Gene Colan. © Marvel Comics Group.

DOCTOR STRANGE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1963 da Stan Lee per i testi e da Steve Ditko per i disegni, ed apparso per la prima volta nel Luglio dello stesso anno sul n. 110 di *Strange Tales. Doctor Strange* è in realtà un luminare della chirurgia, un uomo avido e senza scrupoli che ha rinunciato allo spirito chiaro del giuramento di Ippocrate per perseguire il successo e la ricchezza. Ma il destino è in agguato e, dopo un incidente d'auto, Strange perde il parziale uso delle mani, trovandosi costretto a rinunciare alla chirurgia. Nella vana ricerca di trovare una cura, il dottore arriva infine al rifugio nell'Himalaya dell'Antico, ovvero del depositario delle forze della magia bianca. Dopo una esitazione iniziale, Strange ne diviene l'allievo, ereditandone tutti i poteri ed anche tutti i molti nemici malvagi che praticano la magia nera, tra cui il Barone Mordo, il primo allievo corrotto dell'Antico e principale avversario di Strange, il terribile Dormammu, Incubo e Umar.
Diventato così Doctor Strange, ritorna tra la civiltà e va a stabilirsi a New York, al Greenwich Village, indossa un costume orientaleggiante, fa uso di un mistico amuleto e del potere acquisito di separare lo spirito dal corpo, ed usa un vocabolario molto ricercato. Accanto a lui, quale personaggio femminile, vi è Clea, la fidanzata, ed un fedele servitore asiatico che custodisce il suo rifugio durante le sue frequenti assenze. Doctor Strange fu una delle prime serie abbandonate da Stan Lee e negli anni, alla realizzazione dei suoi testi, si sono alternati diversi sceneggiatori quali Don Rico, Roy Thomas, Steve Englehart, Denny O'Neil e lo stesso Steve Ditko.
Steve Ditko disegnò il personaggio sino al 1966 creando moltissimi mondi fantastici e situazioni dense di suspense e sebbene sia ricordato più per *Spiderman*, Doctor Strange, resta una delle sue cose migliori. Quando Ditko ne abbandonò la realizzazione grafica, essa passò nelle mani di Bill Everett, Marie Severin, Dan Adkins e Gene Colan e quest'ultimo fu quello che, artisticamente parlando, produsse il meglio pur senza essere supportato da storie di un certo rilievo. Il personaggio continuò ad apparire su *Strange Tales*, sino al n. 169, poi nel Giugno 1968, ovvero con l'albo successivo, apparve con testata propria e la serie continuò sino al Novembre 1969 quando venne interrotta al numero 183. Il dottor Strange continuò a fare frequenti apparizioni in diversi albi dell'universo Marvel, sino a quando, nel Luglio 1972, ritornò ad avere un suo proprio albo, *Marvel Features*, a partire dal numero 3 e quando, successivamente, questa testata venne assegnata ad altri personaggi, il dottore si trasferì nel Giugno 1974 su un albo che porta il suo stesso nome.
Affidato dapprima a Frank Brunner, uno dei più validi tra i giovani disegnatori americani ed in seguito a Gene Colan, il personaggio sta ora vivendo una seconda giovinezza. Il dottor Strange è anche uno dei membri fissi del gruppo dei *The Defenders* (I difensori), gruppo che dopo aver debuttato nel Dicembre 1971 sul numero 1 di *Marvel Features*, ha, a partire dal Dicembre 1973, un suo proprio albo. In Italia, Doctor Strange è stato integralmente presentato dalla Editoriale Corno prima sulle pagine di *Uomo Ragno*, a partire dal n. 1 dell'Aprile 1970 e successivasu quelle di *Hulk e i Difensori*, a partire dal n. 4 del Maggio 1975.

J.B.

DODD, EDWARD BENTON (1902-) Disegnatore e soggettista americano nato il 7 Novembre 1902 a La Fayette (Georgia). Dopo aver frequentato l'istituto di Tecnologia nella sua città, Dodd si trasferì a New York per frequentare l'accademia artistica dove studiò con il famoso scultore e pittore di animali, Daniel Beard. Nel 1926 la sua passione per gli spazi aperti lo condusse nel Wyoming dove diresse un ranch di bestiame per diventare più tardi guida e guardiano di muli nel Parco Nazionale di Yellowstone. Durante tutto questo tempo, continuò a disegnare persone, animali ed ambienti che stavano intorno a lui. Nel 1930, Dodd iniziò una vignetta di tipo ecologico per l'United Feature Syndicate, *Back Home Again* (Di nuovo a casa), che continuò a produrre sino al 1945. Nel 1946 creò *Mark Trail*, per l'Hall Syndicate, una striscia nella quale riversò tutto il suo amore e la sua conoscenza della natura, la sua aspirazione ad una vita libera. Dodd ha ricevuto parecchi riconoscimenti in campi diversi, da un premio della Sigma Delta Chi, per il fumetto ed uno della National Forestry Association per il contributo da lui dato alla conservazione della natura. È anche autore e illustratore di un libro sulla natura, *Mark Trail's Book of North American Mammals* e di altri volumi che hanno per tema lo stesso argomento.

M.H.

DOLL MAN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1939 da Will Eisner ed apparso per la prima volta nel Dicembre dello stesso anno sul n. 27 di *Feature Comics*, della Quality. *Doll Man* (L'uomo bambola), era in realtà Darrell Dane, che con la pura forza della volontà riusciva a trasformarsi in questo minuscolo essere. Indossava una semplice uniforme blu con mantello rosso e passò più di 12 anni a combattere contro criminali sempre più grandi di lui ma, dato che anche con la statura di circa quindici centimetri manteneva intatta tutta la sua forza, non aveva particolari problemi nell'affrontare i suoi antagonisti. I momenti migliori delle sue avventure erano comunque

« *Doll Man* », *Reed Crandall.* © *Comic Magazines, Inc.*

quando cercava qualche mezzo di locomozione: nel corso degli anni, egli ha infatti viaggiato all'interno di qualche tasca, su pattini a rotelle, in diverse valigie e, data la sua piccolezza, si è nascosto all'interno di libri, di cassetti, oppure dietro dei calamai. Col passare del tempo reclutò un cane ed usò per i suoi spostamenti un mini-aereo. Quando il personaggio cominciò a segnare il passo, gli venne affiancata Doll Girl (La ragazza bambola) che in realtà era Martha Roberts, fidanzata di Darrel Dane, e che fece il suo debutto nel Dicembre 1951 sul n. 37 di *Doll Man*. Molti tra i migliori disegnatori della Quality lavorarono al personaggio e fra questi Will Eisner (1939-1941) e Reed Crandall (1942-1943) ma il migliore resta Al Bryant che, sebbene non fosse altrettanto creativo, produsse tra il 1943 ed il 1946, storie di tutta forza. Doll Man apparve su *Feature Comics* sino al n. 139 dell'Ottobre 1949 e venne pubblicato anche su un suo albo che uscì sino al n. 47dell'Ottobre 1953.

J.B.

DONALD DUCK (Stati Uniti) Personaggio creato, nella originaria versione a cartoni animati, nel 1934, ed apparso per la prima volta nello stesso anno in un cortometraggio intitolato *The Wise Little Hen*. Il nuovo personaggio piacque sia agli animatori della Disney che al pubblico e, poco dopo riapparve in una parte di secondo piano, in un cartone animato di *Mickey Mouse*, intitolato *The Band Concert*. *Donald Duck* (Paperino) polarizzò con la sua seconda apparizione l'attenzione del pubblico e cominciò quindi, anche se molto lentamente,il suo ingresso nel mondo del fumetto. Il suo debutto in tale campo avvenne in una tavola domenicale destinata a riproporre la riduzione a fumetti di *The Wise Little Hen*, pubblicata dal 16 Settembre al 16 Dicembre 1934 nel terzo di pagina dedicato alle *Silly Symphony*, nel contesto della tavola di *Mickey Mouse*. Il successo non fu paragonabile a quello, invero clamoroso, ottenuto sullo schermo. Successivamente, a Donald Duck vennero affidate delle parti secondarie nelle strisce giornaliere e nella tavola domenicale di *Mickey Mouse*, apparendo per la prima volta nella versione domenicale il 10 Febbraio 1935 ed in quella quotidiana il 15 Marzo dello stesso anno, Donald Duck rimase confinato al ruolo di comparsa sino al 23 Agosto 1936, giorno in cui nell'ultima vignetta di una tavola domenicale delle *Silly Symphony*, generalmente dedicata alla chiusura di un episodio dei *Three Little Pigs* (I tre porcellini), vi era un aggressivo primo piano di Donald con lettere cubitali in rosso e nero che dicevano: « Next Week: DONALD DUCK! » (La settimana prossima: Paperino!) e la settimana successiva, 30 Agosto, debuttava una nuova striscia che occupava metà della tavola domenicale di *Mickey Mouse*: *Silly Symphony Featuring Donald Duck*. La striscia era firmata da Walt Disney ma in realtà era disegnata da Al Taliaferro e mostrava, nella prima sequenza, Donald che demoliva a fucilate il muro di una casa per uccidere una mosca. Poco dopo iniziò anche la versione giornaliera ed in entrambi i casi si trattava di brevi episodi autoconclusivi e solo di rado si riscontrava una continuità tra una striscia di un giorno e quella del giorno successivo.
Goofy, Horace Horsecollar,Pluto ed altri personaggi della « banda » Disney apparvero regolarmente nelle strisce sin dall'inizio. Daisy Duck (Paperina) apparve poco dopo ma il colpo di un certo clamore avvenne il 17 Ottobre 1937 quando giunsero in visita dallo zio i tre terribili nipotini, Huey, Louie e Dewey (Qui, Quo, Qua) che decisero di non tornarsene mai più a casa facendo la delizia di milioni di lettori, visto che Donald ed i nipotini costituivano la magica mistura che conferì alla striscia un eccezionale successo. Donald, Daisey ed i nipotini apparvero in albo, sul numero dell'Aprile 1943 di *Walt Disney's Comics and Stories*, disegnati da Carl Barks. Per un lungo periodo nell'albo erano state presentate le ristampe del *Donald*, di Taliaferro ma il materiale andava esaurendosi ed i curatori della edizione volevano altre storie di Donald. Il problema venne risolto continuando a ristampare il materiale di Taliaferro ed inserendo nel contempo materiale originale sotto forma di storie di dieci pagine mensili disegnate da Barks, cui i lettori risposero con entusiasmo chiedendo con sempre maggiore frequenza storie nuove e Barks arrivò così a produrre interi albi di 64 pagine, pubblicati dalla Disney, con titoli quali *The Pixilated Parrot*, *Woodoo Hoodoo*, *The Sheriff of Bullet Valley*. Quel che valse però a Barks l'incarico di produrre gli albi di Donald Duck, fu l'adattamento in 64 pagine da lui realizzato di un film incentrato sul personaggio ed apparso nel 1942. Il Donald delle lunghe avventure piacque al pubblico così come continuava a piacere il Donald delle brevi strisce umoristiche e l'albo ottenne un larghissimo consenso. Barks inventò nuovi personaggi come Gladstone Gander (Gastone) ed Uncle Scrooge McDuck (Paperon de' Paperoni), quest'ultimo avrebbe in seguito avuto un suo albo, sempre disegnato da Barks, mentre Taliaferro si dedicava a nuovi personaggi prodotti dallo studio come Gus Goose e Grandma Duck (Nonna Papera). Entrambe le versioni di Donald Duck continuano tuttora ad uscire regolarmente: le storie di Barks vengono ristampate mensilmente mentre le strisce per i quotidiani vengono realizzate da diversi disegnatori dello studio Disney, anche se non reggono il confronto con quelle del periodo aureo. Donald è di contro praticamente scomparso dallo schermo, salvo che per occasionali programmi televisivi che ripresentano vecchi cartoni animati. In Italia Donald Duck è apparso per la prima volta nel 1935, in un supplemento del *Topolino* (Nerbini), ed in seguito, edito sia da Nerbini che da Mondadori, è apparso regolarmente sia in albi e in giornali che portavano il suo nome, sia in *Topolino*, sul quale continua tuttora ad apparire. Una volta esaurito e più volte ristampato il materiale originale americano, Paperino è stato realizzato in Italia e molte delle storie prodotte da disegnatori e soggettisti italiani sono state pubblicate all'estero.

« Donald Duck », (Paperino) in tre versioni grafiche dei suoi principali disegnatori: Floyd Gottfredson, Carl Barks, Al Taliaferro. © Walt Disney Productions.

Nel 1971 la Mondadori ha dedicato al personaggio un volume di formato gigante intitolato *Io Paperino*, nel quale sono state presentate alcune delle storie originariamente pubblicate in Italia tra il 1948 ed il 1956,e nel 1975 sempre per i tipi della Mondadori è uscito un altro volume, dello stesso formato, in cui sono state presentate storie di Paperino dal 1936 al 1945 con il titolo di *Paperino 365.*

B.B.

DONATELLI, FRANCO (1925-   ) Disegnatore italiano nato ad Alessandria il 13 Marzo 1925 e trasferitosi all'età di due anni a Milano dove risiede tuttora.
Donatelli manifestò sin dall'infanzia la sua predisposizione per il disegno e venne introdotto giovanissimo nel mondo del fumetto da un suo compagno di scuola, Luciano Bertasi, zio dell'attuale editore Sergio Bonelli. I suoi primi lavori risalgono al 1940 quando per gli albi *Audace*, editi e diretti da Giovanni Bonelli, realizzò le matite di alcuni episodi di *Furio Almirante*, matite che vennero poi inchiostrate da Mario Faustinelli. Dopo una breve esperienza in banca, Donatelli venne assunto da uno studio pubblicitario dove rimase per due anni frequentando nel contempo l'Accademia di Brera. Nel 1946 per le Edizioni Victory di Ponzoni disegnò, su testi di Leonello Martini, le avventure di *Mistero*, che apparvero sul n. 1 di *Albo Victory*, il 15 Giugno dello stesso anno. Egli firmò tali tavole con lo pseudonimo di Frank Well. Nel contempo Donatelli collaborava sia con il campo pubblicitario, realizzando parecchie campagne per la Galbani,che con quello dei fumetti, disegnando per la Casa Editrice Universo alcuni *Albi dell'Intrepido*, per la Casa Editrice Nerbini alcuni episodi di *Mandrake*, per le Edizioni Alpe alcuni western ed un racconto di *Amok*. Nel 1948 riprese la collaborazione con le Edizioni Audace di Tea Bonelli realizzando alcuni albi de *La Pattuglia dei Senza Paura*, mentre per Della Casa realizzò alcuni episodi di *Sitting Bull*. Negli anni cinquanta disegnò molte copertine per gli *Albi Salgari*, e per le collane di libri edite da Mursia, Cappelli, Sonzogno e Rizzoli. Donatelli realizzò anche parecchi disegni ed illustrazioni a mezza tinta per *Paris Jour*, e per il mercato inglese produsse parecchi albi di guerra ed una serie poliziesca tratta dai telefilm interpretati da Broderic Craford. Negli anni sessanta la sua produzione si fece molto intensa e meritevole di attenzione sono i suoi lavori incentrati su *Zagor*, il personaggio creato da Guido Nolitta (pseudonimo di Sergio Bonelli) ed edito dalla Edizioni Araldo. La collaborazione a tale personaggio, iniziata nel 1960 in alternanza con Gallieno Ferri, prosegue tuttora.
Dal 1962 per conto della Sepim di Torelli e Restelli, ha realizzato circa 3500 tavole di *Pecos Bill*, e dal 1963 ha prodotto il personaggio *Radar*, che sostituì la collana de *Il Nuovo Sceriffo*. Sempre nello stesso periodo collaborò con la Editoriale Corno realizzando parecchie copertine di *Gordon* e *Maschera Nera*, e con la Mondadori disegnando un episodio di *Batman*, che venne pubblicato su *Nembo Kid*. Attualmente Donatelli collabora soprattutto con la Araldo realizzando *Zagor* e *Mister No*, personaggio quest'ultimo nato anch'esso dalla penna di Guido Nolitta.

G.B.

DON BERRINCHE (Spagna) Personaggio creato nel 1948 da Perranoya, che ne realizzò sia i testi che i disegni, ed apparso per la prima volta nello stesso anno su *El Campeón*, per passare, l'anno successivo, sulle pagine di *Pulgarcito*, un'altra pubblicazione della Casa Editrice Brughera e su quelle dei settimanali *DDT* e *Ven Y Ven*.
Don Berrinche era inizialmente un omino astioso, irascibile, incapace di controllarsi che si aggirava per le strade bran-

dendo un grosso bastone sulla cui cima vi era un chiodo. Suo bersaglio preferito era Gordito Relleno, uno sciocco bonaccione che sopportava con rassegnazione le indegnità di Berrinche che terminava ogni episodio agitando la sua mazza e pronunciando terribili maledizioni. Col passare del tempo il carattere del personaggio cambiò radicalmente, addolcendosi a tal punto che finì per diventare un buon cittadino appartenente alla classe media. Attualmente è diventato un dirigente di industria, ha un tenore di vita di tutto rispetto, è ingrassato ed il suo viso non porta più i segni della furia. Alla mazza ha sostituito un innocuo bastone da passeggio ed alle urla ed imprecazioni è succeduta una sequela di untuose banalità. Ora come ora egli rappresenta il perfetto borghese, calcolatore, ipercritico e freddamente crudele.

L.G.

DON CHISCIOTTE (Italia) Personaggio universalmente noto, in campo letterario, come creatura di Cervantes e nato, nella riduzione a fumetti, nel 1939, per opera di Angelo Bioletto e, in tale versione, apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine dello *Audace*, su testi riadattati da G. Mellini. La versione si impose all'attenzione del pubblico soprattutto per il disegno, dal tratto sicuro, umoristico, in cui le situazioni clamorose avevano grande rilievo. A questa prima riduzione a fumetti, ne seguì un'altra nel 1948 curata da Domenico Natoli, creatore di un piccolo albo pubblicitario a strisce edito dalla Magnesia San Pellegrino. Tale versione, proprio per costrizioni di spazio e di tempi, si rivelò un poco affrettata, ciò che non successe, di contro, per una successiva edizione di un albo di grande formato edito nel 1949 da Tedeschi a Firenze ed illustrato dal pittore Piero Bernardini che tuttavia non riuscì a tradurre in immagini lo spirito picaresco dell'opera. Nel 1950 Jacovitti si cimentò a sua volta in una riduzione fumettata dell'opera di Cervantes che venne pubblicata sul *Vittorioso* e che si distinse per l'ovvia particolarità jacovittiana di nulla spartire con un personaggio nato con delle caratteristiche proprie.
Nel 1968 uscì l'ultima versione a fumetti del personaggio firmata da Lino Landolfi ed apparsa sulle pagine del *Vitt*. Questa versione si distaccò da tutte le precedenti soprattutto per la fedele aderenza della sceneggiatura al testo originale e per il tratto di Landolfi che ha saputo conferire ad ogni singolo personaggio una forza intima facendolo divenire interprete non solo delle situazioni ma anche delle realtà strutturali dell'uomo quale essere umano.

M.G.P.

DONDI (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1955 da Gus Edson e Irwin Hasen che lo realizzarono per il Chicago Tribune-New York News Syndicate che ne fece partire la produzione il 25 Settembre dello stesso anno.
Dondi era un ragazzino italiano, orfano di un soldato americano, la cui prima grande battaglia era costituita dal tentativo di entrare negli Stati Uniti nonostante le restrizioni all'immigrazione. Questa prima storia fu il capolavoro di Edson, il soggettista, e provocò tra il pubblico americano una grande sensazione, un'ansia vera e propria circa il destino del personaggio. Dondi, nel corso della sua vicenda fumettata, venne coinvolto in una lunga disputa circa la sua assegnazione tra la signora McGowan, madre di uno dei GI amici di Dondi in Europa, e Ted Wills, GI egli stesso. Questi sono tuttora i principali protagonisti della striscia insieme a Katje, moglie di Ted, ovvero dei suoi genitori, Pop Fligh, il nuovo « nonno » di Dondi, i suoi amici Baldy e Web del Club degli Esploratori e Queenie, il suo cane. Nel 1966 Edson morì ed Hasen si occupò da quel momento anche della realizzazione dei testi, abbandonando i problemi familiari di Dondi ed affrontando invece i vari incidenti esistenziali che sia il ragazzino che gli altri personaggi si trovano a dover affrontare.
Nel 1962 il personaggio è stato portato sugli schermi in un film con David Janssen, Patti Page e David Cory nei panni dei protagonisti e nel corso degli anni esso è stato ispiratore di una serie di albi a fumetti, di parecchi telefilm e di varie opere di commercializzazione. Nel 1961 e nel 1962 Dondi ha vinto il premio della National Cartoonists Society.

R.M.

« Dondi », Irwin Hasen. © Chicago Tribune - New York News Syndicate.

DON DIXON AND THE HIDDEN EMPIRE (Stati Uniti) Serie creata nel 1935 da Bob Moore, per i testi, e da Carl Pfeufer per i disegni ed apparsa per la prima volta il 20 Novembre dello stesso anno, in versione domenicale, sulle pagine del *Brooklyn Eagle*. La tavola, il cui spazio superiore era occupato da *Tad of the Tanbark* , continuò ad apparire sino al 6 Luglio 1941.
Don Dixon and the Hidden Empire (Don Dixon e l'impero nascosto) narra delle vicende del protagonista e dei suoi due compagni, Matt Haynes, che sarebbe presto scomparso, e il dottor Lugoff che, dopo una lunga esplorazione, entravano nella terra sconosciuta dei Pharia. Qui, Don si ritrovava a combattere contro giganti e pigmei, maghi e streghe, a guidare una rivolta contro Karth, l'usurpatore del trono di Pharia, ed a salvare spesso la principessa Wanda da situazioni ben peggiori della morte stessa. Dopo un breve ritorno alla civiltà, Don, Lugoff e Wanda tornarono a Pharia dove la principessa poté finalmente riottenere il suo trono. Don Dixon, strutturalmente, ricorda parecchio *Flash Gordon*, in quanto Don assomigliava moltissimo a Flash, e il dottor Lugoff era addirittura una replica di Zarkov; in quanto allo stile grafico, Pfeufer risentì, agli inizi, molta della influenza di Raymond prima maniera ma col tempo riuscì ad acquisire uno stile incisivo ed assai personale.

M.H.

DON FULGENCIO (Argentina) Personaggio creato nel 1935 dal disegnatore Lino Palacio ed apparso per la prima volta nello stesso anno sul quotidiano di Buenos Aires *La Opinión*, per trasferirsi nel 1939 su *La Prensa* ed in seguito su *La Razón*. *Don Fulgencio o el Hombre que no Tuvo Infancia* (Don Fulgencio, ovvero l'Uomo che non aveva avuto infanzia) è una striscia incentrata su un uomo di mezza età, vestito di nero, con la testa a forma di cetriolo che nel corso dei quarant'anni della sua esistenza non ha avuto, fisicamente, dei cambiamenti sostanziali.

« Don Dixon », Carl Pfeufer. © Brooklyn Eagle.

Calvo e miope, con gli anni le guance gli si sono arrotondate un po' senza tuttavia che il carattere abbia subito dei mutamenti. Di buone maniere, indeciso e timido, vive la sua vita aiutato da una grande dose di ottimismo. Come tanti uomini che, per raggiungere il successo, hanno dovuto lavorare alacremente, si presume che anche Don Fulgencio abbia dovuto iniziare a guadagnarsi da vivere in età quasi tenera e che quindi non abbia mai avuto né dei giocattoli né una vera e propria infanzia. Ora che è un uomo assai agiato, circondato da una bella casa e da una tanto desiderata servitù, ama evadere dalla vita giocando a quei giochi che gli sono mancati da bambino. Se la casa è vuota, si veste da Tarzan e si dondola al lampadario della sala da pranzo, se i vicini lo invitano ad una festa, chiede sempre una seconda fetta di torta di ciliege, se perde l'autobus, torna casa in monopattino. L'unico giocattolo da adulti che gli piace è il giradischi, su cui suona i dischi di Shirley Temple, il suo perduto amore. Recentemente gli è stato affiancato un nipotino che è la sua antitesi: un bimbo che desidera essere un adulto e preferisce girare infagottato in vestiti troppo grandi per lui piuttosto che permettere allo zio di comperargli qualcosa di più adatto nel reparto « bambini » di un negozio. Nella striscia di Fulgencio come in quella di *Ramona*, dedicata alla governante di Fulgencio, Palacio ha creato una schiera di personaggi di contorno, da Tripudio a Pochito, Pototó, Liberato e Radragaz che a loro volta sono diventati protagonisti di strisce autonome pubblicate sulla rivista *Avivato.* Don Fulgencio è la striscia più famosa in Argentina e ne sono state tratte versioni cinematografiche e radiofoniche. Alla sua realizzazione grafica hanno collaborato disegnatori in seguito divenuti famosi quali Toño Gallo, Guerrero, Atilio, Montes, Pereda, Haroldo e Flores.

L.G.

DON PANCHO TALERO (Argentina) Personaggio creato nel 1922 dal disegnatore Arturo Lanteri ed apparso per la prima volta nello stesso anno su *El Hogar*, dove rimase ininterrottamente sino al 1944. *Don Pancho Talero* era un marinaio che, quando si fermava a terra, a casa sua, era dominato da una moglie energica e prepotente, la cui unica passione era quella di aspettare il rientro del marito vagabondo, nascosta dietro ad una tenda con una bottiglia in pugno. Attorno a questi due personaggi principali, altri se ne muovevano quali la suocera di Pancho, i suoi figlioli, il fidanzato della figlia, il cognato fannullone ed una domestica dall'aspetto enorme, emigrante di Vigo, il cui accento contrastava terribilmente col tipico dialetto di Buenos Aires ed il manierismo della famiglia Talero.
Il disegnatore argentino Lanteri iniziò la sua carriera nel 1916 realizzando *El Negro Raul* ma fu solo con Pancho Talero che ottenne successo, grazie soprattutto al contesto delle storie, molto familiari, in cui il meccanismo dell'identificazione del lettore maschio con il protagonista scattava con estrema facilità. In Argentina il primo film sonoro venne prodotto nel 1931 e fu proprio un film incentrato sulle avventure di Talero ad Hollywood, diretto dallo stesso Lanteri.

L.G.

DON WINSLOW OF THE NAVY (Stati Uniti) Personaggio creato, dapprima nella sola versione letteraria, nel 1934 dal tenente comandante Frank V. Martinek che ne trasse ispirazione ascoltando le lamentele dell'Ammiraglio Watson T. Cluverius, comandante del Nono Distretto Navale e della Scuola di Addestramento dei Grandi Laghi, circa la scarsità di arruolamenti in Marina riscontrata nella America Centro-Orientale. Martinek iniziò scrivendo una serie di romanzi il cui protagonista era un giovane ufficiale di marina, Don Winslow. Il Colonnello Frank Knox, segretario della Marina, si interessò alla creazione di Martinek ed aiutò l'autore a vendere i diritti della stessa al Bell Syndicate e fu così che *Don Winslow of the Navy* (Don Winslow, della Marina), vide la luce il 5 Marzo 1934 come striscia realizzata per i testi dallo stesso Martinek e per i disegni dal tenente Leon A. Beroth, USN, con l'assistenza di Carl Hammond e con la approvazione del Dipartimento Navale. Il comandante Don Winslow, dello spionaggio navale, assistito dal suo compagno, il tenente Red Pennington, si imbarcò, sin dall'inizio delle sue avventure a strisce, in una lunga battaglia contro spie e gruppi sovversivi che minacciano la pace e la sicurezza degli Stati Uniti. Suo principale nemico, negli anni trenta, fu Scorpio, capo senza scrupoli di una rete spionistica mondiale denominata « Scorpia ». Nel corso della seconda guerra mondiale, Don e Red volsero la loro attenzione ai tedeschi ai giapponesi e a tutti coloro che li sostenevano e, sporadicamente, a Don Winslow veniva concessa qualche pausa che passava immancabilmente tra le braccia di Mercedes Colby, sua eterna fidanzata nonché figlia del suo comandante, l'Ammiraglio Colby.
Dal 1940 al 1942 Ken Ernst collaborò alla realizzazione grafica della striscia, nel 1942 Hammond venne sostituito prima da Ed Moore e poi da Al Levin.
Negli anni '50 la popolarità del personaggio scemò in maniera graduale tanto che il 30 Luglio 1955 apparve per l'ultima volta. Le avventure del personaggio sono state ridotte in edizioni letterarie, radiofoniche, così come sono state raccolte in albi editi dalla Fawcett; nel 1941 ne è stata realizzata una versione cinematografica intitolata *Don Winslow of the Navy*, diretta da Ford Beebe ed interpretata da Don Terry cui ne ha fatto seguito un'altra, nel 1943, intitolata *Don Winslow of the Coast Guard*, protagonista sempre lo stesso attore.

M.H.

« Doonesbury », Garry Trudeau. © G.B. Trudeau.

DOONESBURY (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1968 da Garry Trudeau, allora studente a Yale, ed apparso, con il nome di *Bull Tales*, su *Yale Record*, per poi passare, l'anno successivo, su *Yale Daily News*, riuscendo così ad attirare su di sé l'attenzione della stampa nazionale. Nel 1970, a partire dal 26 Ottobre, la striscia venne distribuita regolarmente dall'Universal Press Syndicate con il nuovo titolo di *Doonesbury*.
Doonesbury è uno studente universitario la cui mediocrità si manifesta anche al di fuori del suo ambiente di studi. Non riesce mai ad esprimere le sue idee o ad imporsi in una discussione con i suoi compagni o a combinare qualcosa con le ragazze. I suoi amici non sono certo meglio, da B.D., (ispirato graficamente al giocatore di football americano Brian Dowling di Yale), che si atteggia a grand'uomo, a Mark Slackmeyer, detto Megafono Mark, che è un rivoluzionario autodidatta che cerca di mettere in crisi l'autorità costituita con l'aiuto di un megafono, attraverso il quale ripete gli slogan più che mai triti della sinistra radicale. In seguito Mark, grazie alla sua capacità dialettica, è diventato il disc-jockey di una stazione radiofonica. Il personaggio chiaramente ispirato alle strisce sofisticate che si producevano negli anni tra il cinquanta e il sessanta (soprattutto quelle di Feiffer), divenne sovente una vera e propria satira attraverso la quale l'autore non risparmiò colpi a nessuno: le ragazze dell'università sono presentate come vittime costanti della nevrosi, divenendo patetiche nella stessa misura in cui patetici sono i loro compagni, la polizia è descritta come nucleo in cui si concentrano sadici di professione, il cui massimo piacere sta nel fracassare il cranio degli studenti. Nemmeno i politici vengono risparmiati e ne è una prova assai tangibile la lunga serie di strisce incentrate sul caso Watergate. Il personaggio, divenuto sin dal suo primo apparire un fatto di costume contemporaneo americano, ha ottenuto un grande successo tanto che delle sue strisce è stata già ristampata una serie in volume edita dalla Holt, Reinhart. In Italia Doonesbury è apparso sulle pagine del mensile *Linus* della Milano Libri.

M.H.

DOPOBOMBA (Italia) Serie creata da Bonvi, pseudonimo di Franco Bonvicini, nel 1970, ed apparsa per la prima volta, in versione striscia, nel 1973, sulle pagine di *Undercomics*, rivista che uscì per un solo numero sperimentale (numero zero). Nel 1974 Bonvi riprese in mano la serie eseguendone delle storie autoconclusive in due tavole che vennero pubblicate sul quotidiano romano *Paese Sera*. Nel Febbraio 1975 il *Dopobomba* cominciò ad apparire con continuità sulle pagine del mensile *Eureka*, della Editoriale Corno, dove viene tuttora pubblicato. Il Dopobomba, ovvero le cronache di questa civiltà post-nucleare, è una agghiacciante testimonianza, in chiave di ipotesi, di quel che potrebbe essere il mondo dopo l'esplosione della bomba atomica definitiva, che distruggerebbe praticamente quasi ogni forma di vita, lasciando sopravvivere delle forme di mutanti che per poter continuare il loro ciclo biologico, sarebbero costrette ad andare contro tutto ciò che secoli di civiltà passata avevano dato per scontato quale principio etico e morale. L'umorismo nero, greve in ogni sua manifestazione, è una delle componenti principali delle brevi storie bonviniane che si concludono sempre con una lezione di pessimismo affatto gratuito, bensì fondato sulla certezza che la cupidigia umana possa portare, prima o poi, ad un mondo quale l'autore descrive. Nel 1976 in Francia ne è stata realizzata una serie di volumi cartonati.

L.S.

Gustave Doré, autoritratto.

DORÉ, GUSTAVE (1832-1883) Disegnatore, illustratore e pittore francese nato il 6 Gennaio 1832 a Strasburgo. Doré, artista di fervida inventiva, è tutt'oggi considerato la più geniale espressione grafica del secolo scorso. Nel corso della sua attività, illustrò più di centoventi opere tra cui la più celebre, per i risultati artistici, rimane la *Divina Commedia*, nonostante che *Don Chisciotte*, *l'Orlando Furioso* e la *Bibbia* abbiano dei pregi che non si allon-

« *Dopobomba* », *Franco Bonvicini (Bonvi).* © *Bonvi.*

tanano di molto dall'opera universalmente conosciuta come il suo capolavoro. Doré, pioniere della caricatura e del disegno umoristico, fu un antesignano del fumetto con le sue tavole in cui, usando la forma didascalica, diede vita a dei racconti umoristici in cui, praticamente per la prima volta in un esperimento del genere, l'autore scompose le vicende in più quadri, calibrando le varie sequenze delle azioni. Doré, divenuto famoso anche per le sue incisioni nonché per i suoi acquarelli ed i suoi quadri ad olio, ebbe a dire una parola di tutto rilievo anche nel campo della scultura realizzando la statua di Alexandre Dumas padre. Morì a Parigi il 23 Gennaio 1883.

L.S.

DORGAN, THOMAS ALOYSIUS (1877-1929) Disegnatore ed autore americano nato il 29 Aprile 1877 a San Francisco, da una famiglia di umili origini. Dopo aver frequentato per breve tempo le scuole, cominciò a lavorare non ancora tredicenne, in fabbrica dove in un incidente sul lavoro perde tre dita della mano destra; in seguito a tale menomazione cominciò a disegnare, praticando il disegno quale terapia rieducativa. Ben presto, grazie a questo apprendimento obbligato e soprattutto in seguito ad una predisposizione naturale per il disegno, Dorgan ottenne il suo primo impiego, quale disegnatore, presso il *S. Francisco Bulletin*, per il quale illustrava le notizie di cronaca, realizzava graficamente i piccoli annunci pubblicitari, e ritraeva le personalità in visita nella città. Nel 1895 le illustrazioni da lui eseguite per le storie dirette ai ragazzi, presentate dal *Bulletin*, misero in evidenza le sue capacità di umorista e poco tempo appresso venne assunto dal più prestigioso quotidiano locale, il *Chronicle*, per il quale realizzò il suo primo fumetto, *Johnny Wise*, una tavola settimanale a colori che venne pubblicata per diversi mesi. W.R. Hearst, attento come sempre ad individuare i talenti che lavoravano per la concorrenza, assunse Dorgan alla fine del 1902 e gli assegnò l'incarico di vignettista sportivo per il *New York Journal*, dove questi si affermò sia per la sua grande comunicativa umana che lo fece diventare amico di tutte le celebrità sportive, sia per il suo grande valore come disegnatore tanto che le sue illustrazioni sportive vengono tuttora ristampate e riproposte in libri di testo. Negli intervalli tra una stagione sportiva e l'altra, Dorgan cominciò a creare dei nuovi personaggi, in genere presentantisi come animali con problemi umani, da *Silk Hat Harry*, un cane impenitente con una moglie vendicativa, a *Curlock Holmes*, un bulldog detective, a *Judge Rummy*, il suo personaggio decisamente più importante in tale contesto. Nonostante i testi inconsistenti e le battute a volte banali, il pubblico adorava questi lavori di Dorgan e mostrava di gradire in particolar modo le sue frasi idiomatiche, molte delle quali sono diventate parte del linguaggio corrente. *Silk Hat Harry's Divorce Suit*, da lui realizzato negli anni '10, divenne una delle sue strisce quotidiane più famose così come ebbero parecchio riscontro di pubblico le sue vignette umoristiche a soggetto sportivo, *Indoor Sports*, che egli continuò a realizzare anche dopo

T.A. Dorgan (Tad), « *Indoor Sports* ».
© *International Feature Service.*

« Dot and Carrie », J.F. Horrabin. © Associated Newspapers Ltd.

aver abbandonato, agli inizi degli anni '20, il suo *Judge Rummy.* Nel 1920, già minato fisicamente ed aggravatosi dopo aver assistito per il giornale all'incontro pugilistico fra Dempsey e Miske, Dorgan si ritirò in pensione nella sua casa di Great Neck, Long Island, dove continuò a disegnare la sua pagina sportiva sino alla morte, avvenuta in seguito ad una polmonite il 2 Maggio 1929. I giornali di Hearst dedicarono ampissimo spazio alla sua commemorazione ed iniziarono immediatamente a ristampare il suo *Indoor Sports*, ed i suoi disegni incentrati sul mondo della boxe.

B.B.

DOT AND CARRIE (Inghilterra) Striscia creata nel 1922 da J.F. Horrabin per i disegni e da H.O. Batho, cognato di Horrabin, per i testi ed apparsa per la prima volta sul quotidiano della sera *The Star*, il cui direttore, Wilson Pope, aveva commissionato a Horrabin la realizzazione di una striscia di stile americano. *Dot and Carrie*, ovvero Dorothy e Caroline, è stata la prima striscia in cui nel mondo del fumetto anglosassone appariva « la ragazza che lavora », e dopo gli inizi in cui la concezione americana della vita aveva una preponderanza indubitabile, si verificò nella striscia un mutamento di personalità e di situazioni che erano più confacenti al pubblico locale. Protagoniste erano Dot, una bella bionda convinta di essere destinata a diventare una stella nel mondo del cinema e Carrie, la sua occhialuta spalla. Intorno alle due ragazze si muoveva tutto un universo di personaggi secondari, che andavano dal capoufficio al fattorino, dal fidanzato di Dot alla donna delle pulizie.
La striscia sopravvisse alla morte del suo autore ed il 18 Ottobre 1960 passò sulle pagine dello *Evening News*, che aveva assorbito lo *Star*, e su tali pagine rimase sino al 2 Marzo 1962, giorno in cui apparve l'ultima striscia che portava come numero di sequenza l'11.735.
Nel periodo compreso tra il 1923 ed il 1925 della striscia sono state realizzate tre raccolte in volume.

D.G.

DOTTOR FAUST, IL (Italia) Versione a fumetti del capolavoro di Wolfgang Goethe, realizzata nel 1939 da Gustavo Rosso, in arte Gustavino, ed apparsa per la prima volta il 20 Luglio dello stesso anno sulle pagine del settimanale *L'Audace*, adattata da Federico Pedrocchi. Gustavo Rosso si ammalò dopo la realizzazione delle prime quattro tavole e la pubblicazione di tale versione venne quindi sospesa ma la Mondadori non rinunciò al progetto e nel 1941 *Il Dottor Faust*, venne ripreso da Rino Albertarelli, sulle pagine di un altro settimanale della casa editrice milanese, *Topolino.* Se le pagine del pittore Rosso erano tecnicamente ineccepibili, quelle realizzate da Albertarelli non furono da meno, caratterizzate quali erano dalle costruzioni maestose su cui incombeva un'aria sinistra, dalla cura quasi ossessiva per il dettaglio, dal ritmo della narrazione, continuo, senza soste, senza diversioni, dall'uso magistrale del colore. Dopo il 1943 il dottor Faust passò dalle mani di Albertarelli a quelle di Chiletto e Maraja, che però non si dimostrarono all'altezza del compito, soprattutto perché la figura del dottor Faust, un uomo all'origine religioso, tormentato dai suoi peccati, venne trasformata in quella di un bellimbusto senza senno ed il suo antagonista, Mefistofele, divenne il personaggio principale della vicenda tanto che il secondo episodio della serie fu dedicato pressoché interamente al demoniaco nemico di Faust. Nel dopoguerra la saga è stata ristampata su due supplementi di *Linus*, notevolmente mutilata dalla mancanza del colore.

M.G.P.

DOVNIKOVIČ, BORIVOJ (1930-) Disegnatore, soggettista ed animatore jugoslavo, nato nel 1930, pare a Zagabria dove vive tuttora lavorando in maniera intensiva per la Zagreb Film. La sua prima storia a fumetti, *Udarnik Ratko*, è stata pubblicata su *Glas Slavonije*, e si è posta all'attenzione del pubblico e della critica per la sua peculiarità di essere il primo fumetto realistico pubblicato in Jugoslavia nel dopoguerra. Successivamente Dovnikovič ha collaborato con il Duga Film, il primo studio di cartoni animati jugoslavo e nel 1952, quando lo studio venne liquidato, insieme a Walter Neugebauer è tornato al primo amore, il fumetto. Egli ha cominciato quindi, in tale settore, a collaborare col nuovo periodico a fumetti *Hori-*

« Il Dottor Faust », Gustavino (Gustavo Rosso). © Mondadori.

Borivoj Dovnikovič, « U Zemlji Lijepog Nogometa » © *Dovnikovic.*

zontov Zabavnik, per il quale creò *Velika utakmica*, (Il grande incontro), su versi del fratello di Neugebauer, Norbert. Per la rivista di Zagabria *Plavi Vjesnik*, ha realizzato tre episodi di una storia calcistica, su testi del famoso giornalista sportivo Ljubomir Vukadinović e, sempre per la stessa testata, ha disegnato una lunga serie intitolata *Mendo Mendović*, incentrata su una popolare trasmissione televisiva per ragazzi, e terminata in coincidenza con la fine del programma televisivo. Attualmente Dovnikovič ha abbandonato il fumetto e si occupa della produzione di cartoni animati realizzando sporadicamente delle vignette umoristiche per il settimanale *Studio*, di Zagabria.

E.R.

DOWLING, STEVE (1904-   ) Disegnatore inglese nato a Liverpool nel 1904. Dopo aver studiato disegno alla Liverpool School of Art ed alla Westminster School of Art di Londra ed essersi diplomato nel 1924, iniziò la sua carriera come libero professionista disegnando e realizzando annunci pubblicitari per l'Agenzia Charles W. Hobson. Dopo aver passato due anni in diversi studi artistici, nel 1927 ne aprì uno lui e nel 1928 venne assunto, come assistente del direttore artistico, dalla Dorland, una agenzia pubblicitaria. Nel 1931 realizzò, su testi del fratello Frank, la sua prima striscia *Tich*, che venne pubblicata il 21 Novembre delle stesso anno sulle pagine del *Daily Mirror*, senza ottenere tuttavia un grande riscontro di pubblico che invece ottenne con *Ruggles*, sempre su testi del fratello, che apparve dall'11 Marzo 1935 al 3 Agosto 1957. Sempre per il *Daily Mirror*, realizzò *Belinda Blue Eyes*, (Belinda dagli occhi blu), e proseguì la realizzazione quotidana di entrambe le strisce dal 1936 al 24 Luglio 1943 quando diede vita ad un altro personaggio destinato ad acquistare fama, *Garth*. Dopo la guerra, Dowling entrò a far parte dello staff del *Daily Mirror*, facendo da assistente a Bill Herbert, direttore della sezione fumetti, continuando a produrre *Garth*, lavorando a *Jane*, e creando un'altra striscia giornaliera *Keeping Up With the Joneses*, che apparve per la prima volta il 9 Marzo 1960. Nel 1969, all'età di 65 anni, Dowling è andato in pensione ed ora è proprietario di una fattoria e di una scuola di equitazione a Pett, nel Sussex.

D.G.

DOWN HOGAN'S ALLEY
vedi Yellow Kid, The

DRAGO (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1945 da Burne Hogarth, che si occupò sia dei testi che dei disegni, ed apparso per la prima volta il 4 Novembre dello stesso anno sulle pagine del *New York Post*, nella versione a tavola domenicale che continuò ad essere pubblicata sino al 10 Novembre 1946. Hogarth realizzò tale personaggio quando abbandonò, per la prima volta, la realizzazione di *Tarzan*. *Drago*, sia sotto il profilo psicologico che fisico, ricorda molto *Tarzan*, con la differenza che il suo luogo di azione è l'Argentina in luogo dell'Africa, una differenza del tutto marginale, poiché il suo universo di paesaggi violenti, e di ombre sinistre viene subito riscoperto. Nei due episodi che completano la serie di Drago, il personaggio ed il suo partner, Tabasco, combattono contro Baron Zodiac, un sinistro e cupo nazista, che ha in mente di distruggere il mondo e che vuole screditare, con un suo preciso piano, Drago e suo padre. Nonostante la breve durata della sua apparizione, Drago resta una delle storie avventurose più affascinanti e maggiormente meritevoli di studio e di analisi, come resta anche uno dei lavori più validi di Hogarth. La immaginazione barocca dell'autore è riuscita, in questa realizzazione grafica, a liberarsi dai canoni del consueto, e con le scenografie ad ampio respiro, le opulenti descrizioni dei costumi femminili, è riuscita a creare una atmosfera fantasmagorica negli scenari ricchi di ogni dovizia di particolari. Un fatto è certo: con Drago, Hogarth raggiunse la massima espressività della sua arte, sia nella descrizione delle azioni fini a se stesse che nella violenza estrinseca in esse contenute.
Di Drago, venne persino composta la canzone *The Song of Drago the Gaucho*, (La canzone del gaucho di nome Drago), alle cui parole contribuì pure Hogarth e che comunque non riscosse molto successo. In Italia il personaggio è apparso nel 1948 sulle pagine di *Albogiornale*, e nel 1952 su quelle di *Ardito*. Nel 1968 è stato ripresentato sulle pagine del mensile *Eureka*, apparendo con continuità dal n. 9 al n. 13 e la Sugar ne ha editato un volume intero nella sua serie « Olimpo dei fumetti ».

M.H.

« Drago », Burne Hogarth. © *Burne Hogart.*

DRAKE, STANLEY (1921-   ) Disegnatore americano nato il 9 Novembre 1921 a Brooklin, da dove si trasferì, insieme alla famiglia, nel New Jersey, passando la fanciullezza a River Edge e a Hackensack. Nel 1939 frequentò la Art Students League, studiando sotto la guida del

grande anatomista George Bridgman. Sia prima che durante questo corso di disegno, Drake realizzò parecchie illustrazioni per *Popular Detective* e *Popular Sports*, e sempre in quel periodo lavorò alla realizzazione dei primi albi a fumetti, insieme a Bob Lubbers e a Bob Bugg, scrivendo i tèsti, disegnando e fumettando, percependo un compenso globale di sette dollari alla pagina. Prima di arruolarsi nell'esercito nell'Agosto 1941, Drake lavorò anche insieme a Stan Lee. Congedato nel Febbraio 1946 dopo aver combattuto nel Pacifico, cominciò a lavorare nel campo pubblicitario aprendo in seguito insieme a Bob Lubbers e a John Celardo, un proprio studio che giunse ad avere uno staff di dodici disegnatori. Lubbers ad un certo momento gli suggerì di disegnare una striscia quotidiana e Gill Fox lo presentò ad Eliot Caplin ed insieme a quest'ultimo diede vita, per il King Features, a *The Heart of Juliet Jones*, (Il cuore di Juliet Jones), che, dal momento della sua prima apparizione avvenuta nel 1953, si qualificò una delle strisce più importanti di natura sentimentale. Drake si trasferì successivamente nel Connecticut, entrando a far parte della colonia artistica che era nata intorno a Westport e che era già formata da Al Parker, Al Dorne e Robert Fawcett. Drake, nella formulazione contenutistica del suo lavoro, è andato sempre alla ricerca di uno spiccato gusto dichiaratamente illustrativo così come ha sempre inteso sganciarsi dalle convenzioni proprie degli albi a fumetti e con *Juliet Jones* ha senza alcun dubbio raggiunto entrambi i traguardi e conferma di ciò è il fatto che essa continua a sopravvivere nonostante il periodo di crisi che ha colpito tutte le strisce non autoconclusive. I suoi disegni sono forti, i suoi uomini e le sue donne spiccano per la loro personalità e per le emozioni che traspaiono dai loro visi. Sul piano puramente tecnico, Drake è stato un innovatore in quanto è stato uno dei pionieri nell'uso, per l'inchiostrazione, della penna al posto del pennello. Negli ultimi anni Drake ha passato molto del tuo tempo in Spagna, dove ha logicamente continuato ad approfondire la sua arte.

R.M.

Grace Drayton, « Dimples ». © Grace G. Drayton.

DRAYTON, GRACE (1877-1936) Disegnatrice ed illustratrice americana nata il 14 Ottobre 1877 a Filadelfia. Grace Gebbie, figlia anche del primo editore di disegni di Filadelfia, sposò a vent'anni E. Wiedersheim Jr. e, con il nome di G. Wiedersheim, diede vita alla serie intitolata *Bobbie Blake and Dolly Drake*, per il *Philadelphia Press*. Illustrò anche delle rime per l'infanzia scritte da sua sorella, Margaret G. Hayes, con la quale nel 1909 creò *The Terrible Tales of Captain Kiddo*, (I terribili racconti di Capitan Kiddo). Nel 1911 divorziò dal primo marito e sposò W. Heyward Drayton III, dal quale divorziò nel 1923. Usando il nome di Grace (Gigi) Drayton illustrò molti libri per bambini e creò alcuni personaggi a fumetti quali *Toodles*, (1911 circa), *Dolly Dimples* (1915), *The Campbell Kids*. Nel 1935 iniziò la serie che le diede una certa notorietà *The Pussycat Princess*, che però ebbe una vita piuttosto breve, in quanto la Drayton morì il 31 Gennaio del 1936. Grace Drayton è stata la prima disegnatrice di fumettti americana e la sua posizione nella storia del fumetto è unica. Per quanto riguarda il suo stile di disegno, i suoi lavori esprimevano precisione e pulizia di segno ed una certa ingenuità di contenuti, giustificata comunque dal fatto che i suoi lavori erano destinati ai bambini molto piccoli.

M.H.

DREAMS OF THE RAREBIT FIEND (Stati Uniti) Serie creata nel 1904 da Winsor McCay ed apparsa per la prima volta, nello stesso anno, firmata con lo pseudonimo di « Silas », sulle pagine del *New York Evening Telegram*. *Dreams of the Rarebit Fiend* è stato il primo capolavoro riconosciuto di McCay nonché la sua prima esposizione grafica della tematica onirica. Nel 1907, McCay diede questa spiegazione alla genesi della sua strana tavola: « The Dream of the Rarebit Fiend è l'evoluzione di un disegno che avevo fatto due anni fa (sic) per il *Telegram*... Avete presente cosa prova un fumatore accanito quando si sveglia al mattino e non trova una sigaretta? Beh, una volta avevo disegnato uno di questi « drogati » che si trovava al Polo e non aveva sigarette ed era disposto a morire. Poi introdussi nella tavola altri personaggi, che avevano cartine, tabacco ed un fiammifero. Ma il fiammifero si spegneva prima che essi riuscissero ad accendere la sigaretta. Poi, dovendo io concludere la storia, decisi che tutto doveva essere frutto di un sogno. Il direttore in seguito mi suggerì di realizzare una serie di queste situazioni, con la differenza che avrebbero dovuto essere i sogni fatti da un « drogato » di crostini al formaggio ed il risultato lo conoscete ormai tutti ». The Rarebit Fiend è notevole soprattutto quale anticipazione di *Little Nemo* e quale esperimento, sebbene in chiave un po' ingenua, di tentare di esplorare le profondità dell'inconscio un anno prima della pubblicazione de *L'interpretazione dei sogni*, di Sigmund Freud. Durante i sogni di questo « drogato », provocati dalla incontrollabile gola che questi sente nei confronti dei crostini al formaggio, il maniaco si ritrova in situazioni e tematiche che andavano ad esaminare la natura delle paure dell'uomo. Fra queste paure, la nudità, le maschere, il complesso di castrazione, la paura di impazzire, l'ossessione dell'impotenza. Il sogno qui, più che in *Little Nemo*, dove è razionalizzato e sublimato, appare nella sua nuda e spontanea immediatezza. The Rarebit Fiend continuò ad apparire settimanalmente dal 1904 al 1907, quando McCay smise di occuparsene con continuità, e la serie cominciò ad essere pubblicata saltuariamente.

Quando nel 1911 McCay venne assunto dall'organizzazione di Hearst, la Herald Co., la casa editrice del *Telegram*, iniziò a ristampare The Rarebit Fiend, colorato a mano da McCay stesso. L'International News Service di Hearst tentò di integrarla con una nuova versione dai diversi titoli « A January Day Dream », « Midsummer Day

« The dream of the Rarebit Fiend », Silas (Winsor McCay).

Dream » etc. ma entrambe le versioni terminarono nel 1914. Nel 1905 sessantuno dei « sogni » vennero ristampati in volume da Frederick A. Stokes ed il volume, a sua volta, venne ristampato nel 1973 dalla Dover. Nel 1906 il pioniere del cinema americano, Edwin S. Porter, realizzò un film intitolato *The Dream of the Rarebit Fiend*, che è annoverato tra i capolavori della cinematografia dell'epoca. Nel 1916 lo stesso McCay realizzò una versione in cartoni animati del suo lavoro intitolandolo *The Adventures of a Rarebit Eater* (Le avventure di un mangiatore di crostini al formaggio). In Italia la serie è stata presentata nel 1973, limitatamente ad alcune tavole, nel volume *I Piaceri della Paura*, della Mondadori e nel 1975 sulle pagine della rivista *Eureka* della Editoriale Corno.

M.H.

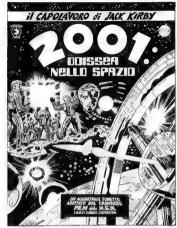
DROPOUTS, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1968 da Howard Post, che la realizzò dapprima come striscia giornaliera e l'anno successivo anche con la tavola domenicale per la United Feature Syndicate All'inizio si trattava di una striscia umoristica autoconclusiva che terminava sempre con una battuta. *The Dropouts* (I naufraghi), narra delle vicende di due giovani, Alf, magro e vanitoso, e Sandy, piccolo e sempliciotto che, naufraghi, vengono sospinti dalle onde su un'isola deserta. I loro patetici tentativi di adattarsi ad una nuova realtà hanno fornito sin dall'inizio il pretesto per quelle battute conclusive ma alla lunga la situazione rischiava di diventare monotona e così Post, trasferì i suoi due naufraghi su un'altra isola abitata da una schiera di strani personaggi rappresentati, oltre che dai nativi dell'isola, da Harbinger, hippy di professione nonché profeta della distruzione, Chugalug, l'ubriacone, nonché tutta una schiera di donne, da presuntuose giovani a vecchie matrone che vivevano di pettegolezzi. Anche il regno animale e quello vegetale giocavano un ruolo molto importante in quanto popolati da rari esemplari quali Irving, il gorilla giocherellone, Elliott, la rana ballerina ed una terrificante pianta carnivora. The Dropouts si avvicina molto, a livello contenutistico a *B.C.* di Johnny Hart e nel corso degli anni ha ottenuto un successo sempre crescente. In Italia la serie appare regolarmente dal 1969 sul mensile *Linus*, della Milano Libri che ne ha editato anche un volumetto cartonato. La Mondadori ha pubblicato la serie in un volume della serie *Oscar*.

M.H.

DRUILLET, PHILIPPE (1944-   ) Disegnatore ed illustratore francese nato il 28 Giugno 1944 a Tolosa. Philippe Druillet ha passato la sua prima infanzia in Spagna ed è tornato in Francia nel 1952. Dopo gli studi liceali, ha lavorato come fotografo pur continuando a disegnare per esclusivo diletto personale. Nel 1965 per l'editore francese Eric Losfeld, ha creato *Lone Sloane*, una striscia di fantascienza che venne pubblicata in un volume unico nel 1967. Nello stesso periodo, Druillet ha illustrato parecchi racconti e romanzi di fantascienza ottenendo parecchi riconoscimenti per questi suoi lavori. Nel 1970 è entrato a far parte dello staff di *Pilote*, per il quale ha fatto rivivere le storie di *Lone Sloane*, nel 1973, sempre per *Pilote*, ha creato un nuovo personaggio *Yarzael ou la fin des temps* (Yarzael ovvero la fine del tempo) su testi e sceneggiatura di Michel Demuth, scrittore di fantascienza. Druillet, pur avendo ottenuto nel corso della sua carriera moltissimi riconoscimenti, non si impone nel mondo del fumetto per nessuna particolarità essenziale: i suoi disegni sono sì, piuttosto ben concepiti, ma le storie mancano di costruzione narrativa e di chiarezza concettuale e demoliscono parzialmente la validità della sua grafica.

M H.

Philippe Druillet, « Lone Sloane ». © Druillet.

2001·A SPACE ODYSSEY (Stati Uniti) Serie a fumetti realizzata nel 1976 da Jack Kirby ed a lui commissionatagli dalla Marvel Comics Group non appena egli ha fatto ritorno alla prestigiosa casa editrice dopo quattro anni di assenza. *2001: A Space Odyssey* (2001: Odissea nello Spazio) è un adattamento a fumetti del film realizzato da Stanley Kubrik che a sua volta basò l'intero soggetto sul romanzo di Arthur C. Clarke *Odissea nello spazio*. L'edizione a fumetti americana è stata presentata in formato gigante nella serie *Marvel Treasury*, messa in vendita ad un dollaro e cinquanta cent. Kirby, in questa sua opera della « maturità », ha concentrato la sceneggiatura dell'intero film in ottanta pagine, in cui l'eccellente grafia si amalgama e si fonde armoniosamente con il colore, dato da Kirby stesso,

« 2001: A Space Odyssey », *Jack Kirby.*
© Marvel Comics Group.

un colore che accentua in certi momenti il dramma che l'autore già sa dare con il solo uso del nero, di cui è dichiaratamente maestro. Particolarmente efficaci e suggestive le scene in cui Hal 9000, il computer parlante assassino, viene messo fuori uso e la scena in cui vi è la caduta nell'infinito spazio che Kirby ha realizzato toccando e superando i canoni dell'arte pittorica.
L'edizione ha riscosso un grande successo di pubblico e nel Dicembre 1976 la Marvel ha programmato una serie mensile che dal film trae solo l'ispirazione di base. Testi e disegni di tale serie sono firmati sempre da Jack Kirby che in fatto di fantascienza è diventato uno degli autori più competenti ed informati, grazie anche all'esperienza fatta nei quattro precedenti anni alla National, durante i quali ha disegnato *New Gods*, *Forever People Kamandi* e *The Eternals*, serie quest'ultima in cui Kirby ha rivoluzionato il concetto di fumetto di fantascienza rispettando gli schemi ed i canoni narrativi degli autori più affermati nel campo letterario di tale genere.
La serie *2001: A Space Odyssey*, è stata molto apprezzata sia dal pubblico che dalla critica ed in Italia è stata presentata, nel Luglio 1977, in una edizione in formato gigante prodotta dalla Editoriale Corno e messa in vendita al prezzo di millecinquecento lire.

L.S.

DUMAS, GERALD (1930-) Disegnatore americano, nato nel 1930 a Detroit. Jerry (Gerald) Dumas frequentò tutti i corsi della scuola sino a laurearsi nel 1955, in inglese all'università di stato dell'Arizona. Durante tutto il periodo degli studi, Dumas continuò a disegnare spinto dal suo amore quasi ossessivo soprattutto per i fumetti. Nel 1955 per dare una certa consistenza alla sua eventuale professione di disegnatore scrisse a New York a Frank Roberge, che aveva fatto da assistente a Dale Messick,nella realizzazione di *Brenda Starr, Reporter.* Roberge venne raggiunto dalla cartolina di Dumas, mentre stava per abbandonare Mort Walker, quale assistente, per dedicarsi alla realizzazione di *Mrs. Fitz's Flats.* Roberge parlò a Mort Walker di questo ragazzo dell'Arizona che possedeva uno spiccato senso dell'umorismo ed un segno grafico assai particolare. Oggi Dumas è l'assistente numero uno di Mort Walker, con cui collabora alla realizzazione di tutti i suoi personaggi, occupandosi delle matite, delle chine, della scritturazione e scrivendo anche parte dei testi. Il suo più importante contributo l'ha dato con *Sam's Strip*, firmata da Walker, ma opera praticamente esclusiva di Dumas. I personaggi rappresentati nella striscia sono tutti quelli appartenenti al fumetto classico che Dumas disegna in uno stile quasi identico a quello degli originali. La serie è stata pubblicata dal 1961 al 1963 ma da allora, Dumas, continua ad assistere Walker, illustrando nel contempo parecchi libri per bambini. Nel corso della sua attività ha realizzato un volume autobiografico intitolato *Afternoon in Waterloo Park*, per Houghton Mifflin, ha scritto e disegnato una serie di poesie per bambini ed ha realizzato qualche sporadico fumetto per il *New Yorker.*

R.M.

DUMAS, JACQUES (1904-) Disegnatore, soggettista e direttore francese, nato nel 1904, a Clermont Ferrand. Dopo una serie di lavori i più disparati, Jacques Dumas iniziò la sua carriera nel mondo del fumetto nel 1934, collaborando, con lo pseudonimo di Marijac, con il settimanale cattolico *Coeurs Vaillants.* La sua prima storia a fumetti fu *Jim Boum*, un western graficamente assai goffo ed ingenuo, sì da raggiungere i limiti del patetico, che però ebbe un certo successo, grazie soprattutto agli ottimi testi. Nel contempo Dumas realizzava parecchi albi a sé stanti che presentavano diversi personaggi, alcuni umoristici, altri avventurosi. Durante la seconda guerra mondiale, venne fatto prigioniero dai tedeschi, riuscì ad evadere e si unì alla Resistenza nell'Auvergne, dove fondò un giornale clandestino, *Le Corbeau Déchainé*, da cui sarebbe nato il primo periodico a fumetti francese del dopoguerra, *Coq Hardi*, (1944), che Dumas diresse sino al 1957, anno in cui la testata chiuse i battenti. Per *Coq Hardi*, Dumas creò, sia in veste di sceneggiatore che di disegnatore, parecchie serie a fumetti di cui la più nota è senza alcun dubbio *Les Trois Mousquetaires du Maquis*, (I tre moschettieri, alla macchia). Dopo il 1957, Dumas diede vita a diverse pubblicazioni per ragazzi e ragazze tra cui *Mireille*, *Frimousse* e

« Dumb Dora », Bill Dwyer. © King Features Syndicate.

Nano Nanette. Nel corso di tutta la sua attività, Marijac, lo pseudomino che ha reso famoso Dumas, ha creato una serie quasi inesauribile di personaggi. Durante una intervista nel 1973 gli è stato chiesto di elencare alcune delle sue creazioni e Dumas, senza tirare il fiato, ha risposto: *Jules Barigoule, Jim Boum, Joe Bing, Rouletabosse, Flic et Piaf, Les Trois Mousquetaires du Maquis, Onésime Pellicule, Rozet Cochon de Lait, Capitaine Brisquet, Capitaine Barbedure, Patos Enfant de la Brousse, Costo Chien Policier, Sidonie en Vacances, Jim et Joe, Baptistou Le Lièvre, Marinette Cheftaine, Line et Zoum, Jim Clopin Clopan, Bill de Clown, Francois Veyrac l'Emigrant*, aggiungendo che è stato anche il soggettista di oltre trecento storie, illustrate dai luminari del fumetto francese quali Poïvet, Forest, Liquois e Le Rallic. Attualmente Dumas si è praticamente ritirato dalla attività dopo essere stato colpito da un attacco di cuore.

M.H.

DUMB DORA (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1925 da Chic Young, che lo realizzò su commissione del King Features che desiderava una nuova striscia, con protagonista una ragazzina che frequentasse un collegio, e che doveva essere bruna e di nome Dora Bell. *Dumb Dora*, realizzata dapprima come tavola domenicale ed in seguito anche come striscia quotidiana, veniva distribuita dal Premier Syndicate, una succursale del King, ed era incentrata appunto sulle vicende di Dora Bell, soprannominata « Dumb Dora », ragazzina vivace che dava appuntamenti a destra ed a manca a ragazzi e ragazze, lasciando sempre in secondo piano il suo ragazzo fisso del momento. Il suo « primo » ragazzo, Ernie, durò sino al 1926 per essere sostituito poi da Rodney Ruckett, che rimase al fianco di Dora per parecchi anni. Nella pagina domenicale e qualche volta anche nella striscia quotidiana, l'episodio terminava con una frase di prammatica che diceva « Non è poi così scema! », frase pronunciata a bassa voce, nell'ultima vignetta, da Rodney. Young diede alla striscia quotidiana un tipo di narrativa piuttosto serrato, caratterizzando, come sua abitudine, i personaggi con un umorismo alquanto acuto e creando già da allora le premesse per *Blondie*, che sarebbe nato qualche anno dopo. Quando nell'Aprile 1930 Young abbandonò la striscia per dedicarsi appunto a *Blondie*, Dumb Dora venne affidata ad un altro talento del King Features, Paul Fung, che riuscì a mantenere lo stile ed i contenuti del creatore della striscia sino al 1932, anno in cui ne abbandonò la realizzazione passandola nelle mani di Bil Dwyer che per prima cosa eliminò Rodney e lo sostituì con un nuovo innamorato di nome Bing Brown. Dwyer diede inoltre un colpo di spugna allo stile grafico che ormai risentiva degli effetti del tempo e costruì una nuova striscia più fresca senza tuttavia ottenere dei risultati positivi in quanto verso la metà degli anni trenta, tale tipo di tematica perse di interesse e il King decise di porre fine alla produzione del personaggio.

B.B

DUMM, FRANCES EDWINA (1893-) Disegnatrice ed autrice americana nata nel 1893 a Upper Sandusky, Ohio, figlia e nipote di giornalisti. La sua passione era però rivolta al mondo del disegno e dopo essersi diplomata alla Landon Correspondence School, Frances Edwina nel 1916 ottenne un posto come vignettista editoriale al *Columbus Daily Monitor* (Ohio), costituendo il primo episodio statunitense di una donna assunta nella redazione di un giornale. Per il *Monitor* realizzò una striscia intitolata *The Meanderings of Minnie* che narrava le avventure di una ragazzina e del suo cane. Tale striscia attirò l'attenzione di George M. Adams, un « mago » dei sindacati, che le offrì di trasferirsi a New York per disegnare una nuova striscia che avesse un cane quale protagonista ed Edwina, visto che tale offerta coincideva anche con la chiusura del giornale dell'Ohio, accettò e si trasferì a New York. Nel 1921 diede vita a *Cap Stubbs and Tippie*, una striscia incentrata su un cane ed un bambino che ottenne larga popolarità per due generazioni intere. I primi lavori della Dumm erano assai interessanti e si affinarono notevolmente nel corso degli anni, soprattutto in seguito ad un corso di anatomia alla Art Students League dove Edwina studiò anatomia con George Bridgman. Negli anni successivi, Edwina disegnò *Alec The Great*, ovvero una serie di disegni che avevano per protagonisti dei cagnolini e che erano commentati da versi scritti da suo fratello, Robert Dennis. Le sue varie illustrazioni e le sue strisce sono state raccolte nel 1975 in un volume edito dalla Ideal.

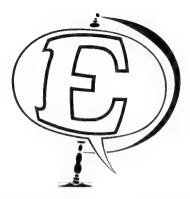
R.M.

DWIG
vedi Dwiggins, Clare Victor

DWIGGINS, CLARE VICTOR (1874-1959) Disegnatore e soggettista americano nato il 16 Giugno 1874 nell'Ohio, dove frequentò le scuole cittadine. Coltivando sin dall'infanzia la sua passione per il disegno, fece pratica come disegnatore in uno studio di architettura e nel 1897 cominciò ad entrare nel mondo del fumetto producendo vignette e disegni per alcuni quotidiani. I suoi soggetti erano molto semplici e rievocavano la sua passata infanzia nell'America rurale degli anni compresi tra il 1870 ed il 1920. Prima del 1920 Dwiggins diede vita ad alcune strisce, sia in versione quotidiana che domenicale, intitolate *J. Filliken Wilberfloss*, *Leap Year Lizzie* e *Them was the Happy Days*, nessuna delle quali però caratterizzata da elementi di rilievo. Ciò che invece si rivelò eccezionale fu *School Days*, da lui realizzata negli anni '10 in versione domenicale, in cui presentava una grande vignetta popolata da scolari messi in castigo nella classe oppure nel cortile della scuola mentre il loro amato maestro stava sullo sfondo circondato dai maggiorenti locali. In genere, nel mezzo di queste vignette, vi erano dei congegni inventati dai bambini, con pulegge, viti, e parti del tutto assurde che costituivano dei veri campionari di invenzione. Interessante in questa serie sono anche i lavori di vignette quotidiane, intitolate sempre *School Days* (1917-1932) con quella sua continua rappresentazione di bambini e la sua visuale d'artista, delicata e poetica, di un passato diverso. Dwig più tardi si cimentò anche in una striscia di avventura *The adventures of Bobby Crusoe*, senza però ottenere alcun successo. Nel 1945 tornò ad illustrare libri come agli inizi della sua carriera e continuò in questo senso sino alla sua morte, avvenuta nel 1959.

B.B.

DZJENGIS KHAN (Olanda) Serie a fumetti, incentrata sulla vita di Gengis Khan e realizzata nel 1970 da Jos Looman, per i disegni, e da Anton Kuyten per i testi. *Dzjengis Khan*, (Gengis Khan) ovvero *De Strijd om het bestaan* , (La lotta per la sopravvivenza), è una delle più interessanti storie a fumetti nata in Olanda dopo la decisione del settimanale *Pep*, nella persona del direttore editoriale Hetty Hagebeuk, di limitare l'importazione di fumetti dall'estero per costruire una vera e propria scuola olandese del fumetto. La storia contiene tutto quanto poteva servire a calamitare l'attenzione del lettore: grandi scenari, dramma ed un eccezionale cast di protagonisti, nonché la descrizione precisa di un'epoca, degli usi e dei costumi di un tempo e la aderenza storica al personaggio ed agli eventi. La serie è stata impreziosita dall'apporto del colore eccezionalmente dosato da Marianne Veldhuizen.

W.F.

ED, CARL FRANK LUDWING (1890-1959) Disegnatore e soggettista americano, nato il 16 Luglio 1890 a Moline, Illinois.
Figlio di un operaio che lo lasciò orfano a 13 anni, fu costretto ad interrompere gli studi regolari per cercarsi un lavoro. Continuò però a studiare come gli era possibile tanto che a vent'anni poté iscriversi all'Augustana College dell'Illinois, lavorando contemporaneamente come giornalista sportivo per l'*Argus* di Rock Island (Illinois). La sua abilità nel disegno gli permise poi di eseguire disegni a soggetto sportivo per l'*American*, di Chicago (1912). Il World Syndicate di St. Louis gli diede la possibilità di eseguire una striscia di un personaggio già in voga nel 1910 *Luke McGluke, the Bush League Bearcat*.Venne notato da Joseph Patterson, allora coeditore del *Chicago Tribune*, che gli commissionò la realizzazione della prima striscia nazionale con protagonista un ragazzo che avesse avuto l'infanzia nel 1918. Il personaggio di nome *Seventeen*, di Booth Tarkington, era apparso nel 1916. La striscia di Ed, chiamata *The Love Life of Harold Teen*, ottenne, sin dal suo aprimo apparire, in versione sia quotidiana che domenicale, un enorme successo sul *Tribune*, e sul nuovo quotidiano nuovayorkese di Patterson *The Daily News*. Diretta ad un pubblico dai 12 ai 20 anni, suscitò l'interesse dei suoi lettori per l'acutezza con cui Harold considerava l'attualità che gli stava attorno. Ed, che ne curava anche i testi, svolse un'opera di divulgazione linguistica sì che certi modi di dire divennero d'uso comune. Negli anni '30 la popolarità di *Harold* scemò notevolmente, nel '41 venne rilanciato come spia del governo, ma l'espediente fallì, nonostante la guerra in corso, il pubblico non corrispose alle aspettative e tale sorte fu riservata ad un ulteriore tentativo di riproporre il personaggio nelle vesti originali con il senso dell'umorismo che lo distingueva. La punta di maggior successo la striscia la conobbe nel 1928 quando ne fu fatto un film muto, sonorizzato nel 1933. Alcuni degli albi di *Harold* vennero pubblicati nello scorcio degli anni '20 e nei primi del '30. Gli ultimi anni Ed li visse a Skokie (Chicago) continuando a disegnare la sua striscia sino al 1959, anno della sua morte. La striscia seguì la sua sorte.

B.B.

EDSON, GUS (1901-1966) Disegnatore americano, nato a Cincinnati (Ohio) il 20 Settembre 1901. A diciassette anni si arruolò nell'esercito impegnato sui fronti della Prima Guerra Mondiale, abbandonando per tale motivo gli studi. Congedato, si iscrisse al Pratt Institute di New York dove studiò disegno.
Nel 1925 ebbe inizio la sua carriera come disegnatore sportivo sul *New York Graphic*, quando il giornale chiuse i battenti Edson passò prima al *New York Evening Post*, sempre con lo stesso compito, e da qui al King Features, come disegnatore, senza però acquisire il diritto di firmare i suoi lavori.
Nel 1930 eseguì ancora disegni di natura sportiva per il *New York Daily News*. Dopo la tragica morte di Sidney

Gus Edson, autoritratto.

Smith, avvenuta nel 1935, il News-Tribune Syndicate contattò senza alcun successo i più famosi disegnatori dell'epoca, perché continuassero a dar vita al suo famoso personaggio *The Gumps*, alla fine ripiegarono su Edson, che a tale compito non era preparato, sia per l'inesperienza in tale campo che per la mancanza di vero ingegno, tanto che in meno di dieci anni il personaggio conobbe un tale decadimento da far perdere ogni interesse da parte dei lettori. Risultato finale fu che i dirigenti del *News* e del *Chicago Tribune*, i soli giornali che ancora pubblicavano la striscia, decisero che Edson con la collaborazione di Irwin Hasen, desse vita nel 1955 ad un nuovo eroe: *Dondi*. La nuova striscia di facile sentimentalismo tanto da cadere nel melodramma non incontrò di certo l'entusiasmo degli estimatori del fumetto, ma fu gradita al grosso pubblico. *Dondi* apparve su parecchi giornali, e diede ad Edson non la fama ma la ricchezza. Egli ne fece anche un soggetto per un film, e fu certamente la sua maggior fatica. Edson morì a Stamford, il 27 Settembre 1966. *Dondi* viene oggi continuata da Irwin Hasen.

B.B.

EDWINA
vedi Dumm, Edwina

EEGA-BEEWA (Stati Uniti) Personaggio del cast Disney il cui vero nome è *Pittisborum Psercy Pystachi Pseter Psersimmon Plummer*, conosciuto in Italia come Eta Beta.
Nel 1949 nelle strisce quotidiane di Topolino disegnate da Floyd Gottfredson apparve questo uomo del futuro, caratterizzato da un corpo piccolo e dalla testa enorme e provvisto di proprietà strane. A prima vista sembra un selvaggio invece è coltissimo e ha capacità divinatorie anche se non sempre azzecca la verità.
In Italia, Eta Beta conobbe subito una grossa popolarità e tale successo fu riservato anche al suo cane di nome Pflip, la versione italiana mantenne la caratteristica originale di

« Eega Beewa », (Eta Beta) Floyd Gottfredson. © Walt Disney Production.

far precedere da una « p » ogni parola che Eta Beta pronunciava. L'enorme successo ottenuto in Italia da questo personaggio non ebbe uguale riscontro in America tanto che scomparve nel 1950, quando la striscia di Topolino divenne autoconclusiva. Mondadori che produce la maggior parte del materiale disneyano ha più volte riproposto Eta Beta, ma senza più riuscire a dare al personaggio quelle caratteristiche che aveva nella forma originale.

L.S.

« Eek and Meek », Howard Schneider. © NEA Service.

EEK AND MEEK (Stati Uniti) Serie creata da Howie Schneider nel 1965 per la Nea. È una favola con protagonisti creature in forma animale che cercano di mettere in evidenza il comportamento umano in ogni sua manifestazione.
In questo caso l'azione si svolge tra topi, *Meek* (il mite) come dice il suo nome è un tipo tranquillo, sottomesso al cinico *Eek* ed eternamente in adorazione di Monique, oggetto del suo amore non contraccambiato, altri protagonisti sono una coppia di topolini, *Freaky* e *Luvable* che partecipano ad ogni attività (proteste, marce, cortei) sempre di moda nel contesto della società umana.
Con limitato senso drammatico H. Schneider cercò di dare alcuni esempi significativi nella sua striscia senza tuttavia riuscirvi per mancanza di originalità, riuscì soltanto a fare una brutta copia di *Peanuts*, *Pogo*, *B.C.* e altri. Bisogna però dare atto a Schneider della sua buona volontà di propositi anche se il risultato fu soltanto banale.
Parecchie raccolte di Eek and Meek sono state ristampate in pocket di edizione economica. In Italia la striscia è apparsa nel 1974 sulle pagine del mensile *Eureka*.

M.H.

EISNER, WILL (1917-) Disegnatore americano, soggettista ed uomo d'affari, nato nel Marzo del 1917 a New York City, William Erwin Eisner ambiva diventare scenografo, ma dopo la maturità si iscrisse alla New York Art Students League, studiando sotto George Bridgeman. Nel 1936 realizzò il suo primo lavoro per *Wow, What a Magazine*. Nel '37, in collaborazione con Jerry Iger, aprì uno studio producendo assieme a tanti giovani apprendisti parecchio materiale a fumetti. Sotto gli pseudonimi di Willis Rensie e Will Erwin, Eisner creò *Muss'em Up Donovan*, un detective, *The Three Brothers*, una storia sulla legione straniera, *K-51*, un agente segreto e la più nota *Hawk of the Seas*, una accurata storia di pirati. Il suo capolavoro è però *The Spirit*, che apparve per la prima volta il 2 Giugno 1940 in un inserto domenicale per più giornali,

Will Eisner.

ideato da Eisner stesso. Nel 1941 The Spirit viene prodotto come striscia quotidiana. The Spirit rappresenta una tappa determinante nella storia del fumetto americano, lo stile di Eisner, le sue composizioni, i suoi tagli, il dosaggio dei chiari e scuri nonché la minuziosa ricerca della prospettiva avranno grande influenza sui disegnatori americani ed europei. Richiamato alle armi nel 1942, si occupò dei giornali per le truppe e creò il personaggio di *Joe Dope*, per l'*Army Motors*. Congedato nel 1946 tornò ad occuparsi di The Spirit, che portò avanti sino al 1952, con l'aiuto Jack Kirby e di Jules Feiffer. Contemporaneamente fonda la American Visual Corporation, che pubblica diverse riviste tecniche realizzate a forma di fumetto. Eisner durante la sua carriera ha ricevuto diversi premi come miglior disegnatore di fumetti sia in America che in Europa. Anche nel campo del cinema ha trovato riconoscimenti per la sua attività. Orson Welles ha dichiarato di essersi ispirato più volte ai disegni di Eisner, per le sue sceneggiature cinematografiche.
Recentemente Eisner ha ripresentato una edizione in bianco e nero di Spirit, con storie di nuova realizzazione. Dal 1973 egli insegna l'arte del fumetto alla School of Visual Arts, ed ha pubblicato sull'argomento diversi libri editati dalla Crown Publishers.

M.H.

ELDER WILLIAM W. (1922-) Disegnatore americano nato il 22 Settembre 1922 a New York. Dopo aver studiato alla High School of Music and Art e alla Academy of Design di New York, Elder iniziò la carriera nel 1946 scrivendo e disegnando il *Rufus De Bree*, per l'albo *Toy Town* di Orbit. Nel 1947 Elder, Harvey Kurtzman e Charles Stern fondarono uno studio artistico e lavorarono per Prize e Pines tra il 1948 e il 1951. Nello stesso anno Elder passò alla E.C. che stava lanciando i suoi albi *New Trend* e lavorò a storie di crimine, orrore e fantascienza. Ma il suo lavoro non era certo di ottima fattura mentre migliorò per gli albi di guerra, *Frontline Combat* e *Two Fisted Tales*, nello stesso periodo inchiostrò spesso i disegni di John Severin.
Quando nel Novembre del 1952 il suo amico Kurtzman iniziò *Mad*, Elder venne incaricato di disegnare la striscia e il suo disegno migliorò iniziando quella maturità artistica che lo avrebbe portato alla notorietà. Tale evoluzione continuò anche quando disegnò gli albi di *Trump*(1957/58), *Humbug* (1958/59) e *Help!* (1960/62) che però ebbero vita breve. Nel 1962 Kurtzman creò *Little Annie Fanny*, per *Playboy* ed Elder dette il meglio di sé a questa striscia. Essendo la stessa a colori seppe semplificare il suo stile tendenzialmente pomposo per non appesantirla. Egli si concentrò soprattutto sull'intelligenza e la scioltezza della striscia, e con l'aiuto di Kurtzman e gli specialisti dell'umorismo, Allan Jaffee e Jack Davis, la *Annie Fanny*, di Elder divenne la strip più complessa ed incisiva mai prodotta in America. Ogni tavola era un quadro, e una striscia di quattro pagine spesso richiese parecchi mesi di lavoro. Oltre alle strisce, Elder produsse una considerevole mole di disegni commerciali e illustrazioni di libri.
La Little Annie Fanny venne esposta al Brooklin Museum nel 1974, inoltre per i suoi quadri, Elder ottenne parecchie mostre personali.

J.B.

« El Gringo », Max Bunker e Paolo Piffarerio. © Max Bunker.

EL GRINGO (Italia) Personaggio creato nel 1965 da Max Bunker (Luciano Secchi) per l'Editoriale Corno ed apparso per la prima volta nell'Ottobre dello stesso anno, in una serie mensile. *El Gringo* è per antonomasia l'antieroe nel mondo tipico del western all'italiana. Non si presenta come il giustiziere di repertorio, ma piuttosto come un errabondo solitario, compagno fedele il suo cavallo, non ha casa, la

sella è il suo guanciale, uomo libero si trova però coinvolto in più avventure dalle quali sa districarsi abilmente. È un puro che tende alla solitudine, ma non sa rimanere insensibile ai soprusi dei potenti tendenzialmente prepotenti e anche se non acceso dal sacro fuoco della giustizia si sente moralmente coinvolto per prendere le armi contro chi in queste solamente crede.
Le sue avventure hanno fine con il n. 35 del Marzo 1968. Nell'ultimo quadro si vede la sua lapide con incisa la seguente frase: « Qui giace El Gringo. Non credeva molto nella legge finì per morire per lei ». Frase che sintetizza la psicologia del personaggio.
Max Bunker ha fatto il soggetto e la sceneggiatura del primo numero, per poi occuparsi solamente del soggetto affidandone sia la sceneggiatura che il disegno a Paolo Piffarerio che seppe dargli vita senza cadere in banale retorica ma con una precisa ambientazione dell'epoca.
Gli ultimi numeri hanno la matita di Paolo Piffarerio e le chine di Antonio Maria Consiglio. Nel 1977 la Editoriale Corno ha iniziato la ristampa cronologica della serie.

M.G.P.

ELIAS, LEOPOLD (1920-) Disegnatore americano, nato a Manchester, il 21 Maggio 1920. Dopo aver studiato alla High School of Music and Art e alla Cooper Union, nel 1943 iniziò la sua carriera presso la Fiction House per continuare il lavoro di Bob Lubbers, *Captain Wings*.
Elias migliorò notevolmente la resa degli aerei che era piuttosto deficitaria per mano di Lubbers, che eccelleva invece come disegnatore anatomico, mentre per contro Elias difettava in tale campo, infatti le sue figure mancavano di forza, di carica vitale, le sue donne non erano particolarmente belle né voluttuose.
Elias, per l'uso del nero, per l'essenzialità del tratto può essere avvicinato a Alex Toht e a Frank Robbins. Nel periodo 1943/46 sempre per la Fiction House fece *Suicide Smith*, *Firehair*, e *Space Rangers*. Iniziò quindi una lunga carriera di collaboratore ed illustrò per la Western, *Terry and the Pirates* (1948), per la Harvey, *Black Cat*, *Green Hornet* (1946/58), per la National, *Black Canary*, *Green Lantern* (1947/48), e inoltre fece lavori anche per la Hillman e la Marvel. Dal 1950 al '52 fu assistente di Al Capp nella stesura della leggendaria *Li'l Abner*, e con Jack Williamson diede vita alla striscia *Beyond Mars*, di argomento spaziale, che pur avvalendosi di un buon testo e di ottimo disegno non ebbe successo e quindi vita breve. Nel 1959 tornò alla National, ed è ricordato per l'ottimo lavoro svolto nell'esecuzione di *Green Arrow*, *Cave Carson*, e *Eclipso*.
Dal 1959 al 1968 disegnò saltuariamente *Adam Strange*, *Ultra*, e *Automan*. Dal 1972 presso la National si occupa in gran parte del genere dell'orrore.
Durante la sua carriera ebbe successo sia come illustratore commerciale che nelle sue mostre di quadri compresa quella di arte moderna al Metropolitan Museum of Art di New York. Attualmente vive in Inghilterra dove ha eletto la sua dimora.

J.B.

ELIO FIAMMA
vedi Buck Rogers

ELLA CINDERS (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1925 da Bill Conselman, direttore del *Los Angeles Sunday Times*, per i testi e da Charlie Plumb per i disegni ed apparso per la prima volta il 1° Giugno dello stesso anno, come striscia quotidiana, ed il 1° Gennaio 1927 come tavola domenicale, distribuito dal Metropolitan Newspaper Service.

« Ella Cinders » Charles Plumb e Bill Conselman.
© United Feature Syndicate.

Ella Cinders (Cenerentola) fu la prima striscia a fare di Hollywood lo scenario principale sul quale si muoveva questo personaggio, ovvero una moderna Cenerentola che lavorava duramente, servendo sia la madre che le sorellastre, e che dopo una serie di avventure riusciva ad entrare nel mondo del cinema. Il personaggio conquistò nel giro di breve tempo una larghissima popolarità tanto che nel 1926 ne fu tratto un film interpretato da Colleen Moore. A contribuire alla larghissima diffusione concorsero non solo i disegni e le storie di tutto effetto, ma anche delle promozioni pubblicitarie invero originali, quali, nel 1929, una sorta di sondaggio tra i lettori per sapere se secondo loro Ella dovesse sposarsi oppure continuare a fare del cinema o, ancora, l'istituzione nel 1932 di un premio di 500 dollari che sarebbe andato al lettore che avesse scritto la miglior lettera che consigliasse ad Ella come spendere un milione di dollari. Nel 1930 Conselman scrisse un lunghissimo romanzo per la Stratford Company di Boston intitolato *Ella Cinders in Hollywood*, incentrato sui primi episodi del personaggio e nel Settembre dello stesso anno un aereo che trasportava gli orginali di Ella da Los Angeles a New York precipitò a Warren, nell'Ohio, e gli originali vennero recuperati in pessimo stato, bruciacchiati e corrosi dalle fiamme in più parti. Nonostante tale infortunio, la storia venne ugualmente pubblicata, con tutte le parti mutilate dalle fiamme e la pubblicità che venne tratta da tale episodio fu incalcolabile. Il personaggio resse la sua presa sul pubblico sin verso il 1931 quando cominciò a segnare il passo ed il 1° Gennaio 1933 passò all' United Feature che continuò a produrla cercando di tanto in tanto, verso la fine degli anni trenta e agli inizi del '40, di farla tornare ai trionfi degli albori ma tutto fu inutile soprattutto quando, negli anni cinquanta, dopo la morte di Conselman, i soggetti passarono nelle mani di Fred Fox e quando, poco più tardi, i disegni vennero affidati a Foger Armstrong.

B.B.

ELLA PARELLA
vedi Ella Cinders

« Elmer », A.G. Fera. © King Features Syndicate.

ELMER (Stati Uniti) Striscia creata da A.C. Fera, nel 1916 ed apparsa per la prima volta il 6 Maggio sul *San Francisco Call*. Elmer è una delle poche strisce che fu pubblicata con nomi diversi, infatti Fera la ideò come *Just Boy*, e Charles H. Winner che la continuò dopo la morte dell'autore la ribattezzò *Elmer*.
Just Boy fu lanciata dalla Hearst come pagina domenicale in un primo tempo solo sul *San Francisco Call* e poco dopo su tutte le altre testate di sua proprietà.
Elmer era un ragazzino appartenente alla media borghesia provinciale, i suoi genitori, Clem e Ella Tuttle erano spesso impegnati con l'agente Nolan, poliziotto locale,a causa delle birichinate combinate dal figlio.
Fera che doveva avere una profonda conoscenza delle abitudini dei ragazzi americani di quei tempi ne seppe dare una splendida rappresentazione.
La sua morte avvenuta nel 1925 rappresentò una grave perdita per la striscia, che era seguita ed amata da moltissimi lettori. La Hearst, ne affidò la prosecuzione a Winner, che come già detto le cambiò il nome, ed in questa nuova denominazione apparve per la prima volta il 4 Ottobre 1925. Con Winner la striscia decadde ben presto e divenne simile alle strisce tipiche nella loro banalità come se ne trovavano a dozzine in circolazione. A metà degli anni trenta diventata proprietà del King Features, era per lo più presentata come mezza pagina domenicale assieme ad un'altra ancor più scialba mezza pagina di Winner, *Alexander Smart, Esq*.
Con la morte di Winner morì anche Elmer che fece la sua ultima comparsa il 30 Dicembre 1956.

B.B.

ELWORTH, LENNART (1927-) Disegnatore, scrittore e grafico svedese, nato il 5 Febbraio 1927 a Surahammar. Dopo gli studi regolari si impiegò presso un'industria per poi passare in un ufficio tecnico, dove eseguiva disegni industriali, senza troppo entusiasmo. Dopo aver terminato il servizio militare, iniziò a studiare disegno alla scuola di pubblicità di Bergh, mantenendosi agli studi con quello che guadagnava suonando jazz.
La sua carriera nel mondo del disegno iniziò come illustratore di libri per ragazzi. Nel 1967 creò la striscia *47: an Löken*, letteralmente, *Soldato pasticcione*, seguendo con essa una tradizione di natura umoristica sulla vita militare, iniziata nel 1932 da Rudolf Petersson con *91 Karlsson* e *Torsten Bjarre* nel 1940 e con *Flygsoldat 113 Bom*.
La striscia di Lennart ricalcava quella ormai famosa di Petersson ma ciò non gli impedì di incontrare il favore del pubblico. La serie, col protagonista in cui Lennart raffigurò se stesso è aneddotica e moderna, i personaggi che in essa vivono rispondono a persone vere, come il capitano Kruth che rispecchia la figura paterna dell'autore. Lo stile di Lennart è scorrevole, raramente ricorre ai primi piani, come è consuetudine nel fumetto svedese. Altra creatura di Lennart è *Thudor* disegnata per il *Thud*.
Nel 1968 gli fu assegnato dalla città di Stoccolma un premio per il lavoro da lui svolto.

W.F.

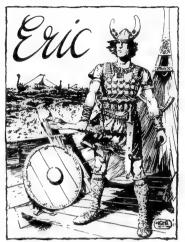
EMBLETON, RONALD S. (1930-) Disegnatore, illustratore e pittore inglese, nato nel 1930, a Londra. Studiò disegno al South East Essex Technical College e alla School of Art sotto il pittore David Bomberg.
Iniziò a lavorare presso uno studio di disegno commerciale dove rimase per sei mesi durante i quali disegnò le prime strisce per Scion, un editore inglese.
Contribuì alla serie *Big* con dozzine d'avventure tra le quali *The Black Lion* per *Big Noise*, *The Ranger* per *Big Boy*, *Sahara* per *Big Idea*, *Black Hawk* per *Big Win*, editi in due pagine e ventiquattro quadri, e all'albo *Big Indian*, di otto pagine (1949).
La firma, Ron, così firmava i suoi lavori era già popolare quando la sua attività ebbe una sosta causata dal servizio militare in Malesia . Tornato a Londra nel 1959, trovò mutato il mondo del fumetto, essendo divenuto popolare lo stile americano. In collaborazione con i disegnatori Terence Patrick e James Bleach, Embleton, che aveva maturato il suo stile sempre fertile, fece una serie di piccoli albi venduti a sei pence, chiamata serie *Gallant* (1953), lavorando nel contempo a *Buffalo Bill*, *Five Star Western*, e ai fantascientifici *Jet*, e *Star-Rocket*. Migliorò qualitativamente i fumetti pubblicati dalla Amalgamated Press e disegnò le serie settimanali *Forgotten City*, *Mohawk Trail*, e *Tom o' London* per il *Comic Cuts* (1951/52), e *Black Dagger*, *Into Strange Lands* per il *Wonder* (1952). Mentre l'interesse per il tradizionale fumetto all'inglese andava scemando, in Embleton aumentava quello per la pittura tanto che divenne membro del Royal Institute of Oil Painters nel 1950 e della National Society of Painters and Sculptor, nel 1960, tenendo mostre dei suoi lavori in Australia, Canada, e Stati Uniti. Il suo lavoro nel campo del fumetto cambiò direzione e si rivolse al fumetto per adulti, disegnò *Johnny Carey*, per il settimanale *Reveille*, e *The Life of Ben Hogan*, per i quotidiani della Beaverbrook Newspapers. Nel 1957, Ron combinò le due tecniche del disegno e della pittura producendo la prima striscia a colori usando il pennello, era *Wulf the Briton*, pubblicata

su *Express Weekly*. Il suo interesse culturale per la Storia, lo dimostrò in serie superbamente dipinte come *Wrath of the Gods* per *Boy's World* (1963) *Rogers' Rangers* e *Marco Polo*, per la rivista *Look and Learn*.
Nel 1967 adattò per la TV *Century 21*, la serie fantascientifica *Stingray*, e *Captain Scarlet*. Si concentrò poi nell'esecuzione di illustrazioni storiche per libri, stampe, etc. ma ritornò alla striscia con *Wicked Wanda* una satira erotica per *Penthouse* (1972).

D.G.

ENGHOLM, KAJ (1906-) Disegnatore danese, nato a Copenhagen nel 1906, città nella quale completò gli studi normali e con sua grande sorpresa ammesso agli esami finali della scuola Commerciale di Copenhagen, e fu in questa occasione che conobbe colei che sarebbe poi diventata sua moglie.
Predisposto per naturale inclinazione fin dall'infanzia, al disegno, iniziò la sua carriera, lavorando nel mondo della pubblicità, per Carlsberg e Tuborg, e per C.W. Obel. Nel 1942, la moglie mandò alcuni disegni del marito ad un concorso promosso da un giornale di Copenhagen, fu così che Kaj nello stesso anno diede vita alla sua prima striscia: *Gnidén*. Il protagonista, per l'appunto Gnidén è un poveraccio, fenomeno ricorrente nella società, anche tra le meglio organizzate. Questo aiuta a capire l'enorme successo che la striscia riportò in Danimarca e in Svezia, mentre in Germania fu accolta molto freddamente.
Durante il periodo bellico, Kaj introdusse un altro personaggio, W. Kirkehøi, (traduzione letterale di W. Churchill). La popolarità riscossa dalla striscia fu tale che dopo la pubblicazione di un episodio che mostrava Gnidén, mentre si lamentava della spesa per l'acquisto di un francobollo necessario per mandare un biglietto natalizio al suo amico Kirkehøi, i lettori spedirono una valanga di lettere contenenti francobolli per Gnidén.
Nel 1947 Kaj iniziò una seconda serie quotidiana, d'argomento familiare, *Far till fyra*, da cui furono tratti 9 film, nei primi tre dei quali Ib Schönberg impersonava la figura del padre. Produsse poi la striscia settimanale *Kon Rosa*, in aggiunta alle due quotidiane ormai famose e come collaboratori assunse i due umoristi Jens Brande e Olav Hast, che già prestavano la loro opera nella realizzazione l'uno di *Gnidén* e il secondo di *Far till fyra*. *Gnidén* viene tutt'oggi pubblicata da giornali come il *De Svenska Dagbladet*, di Stoccolma e l'*Aktuelt* di Capenhagen.
D'inverno Engholm vive a Copenhagen e il resto dell'anno lo trascorre in una vecchia fattoria a Annisse in Själland. Egli è membro del Rotary e dello Sherlock Holmes Club.

W.F.

ERIC DE NOORMAN (Olanda) Personaggio creato nel 1946 da Hans G. Kresse, uno dei maggiori disegnatori olandesi, ed apparso per la prima volta il 6 Giugno 1946 sul *Het Laatste Nieuws*.
Ripreso nel 1947 dal settimanale di Marten Toonder *Tom Poes Weekblad*, continuò per 66 episodi scritti in collaborazione con Dirk Huizinga e Jan Walin Dijkstra, finché nel 1964 Kresse abbandonò la striscia che al momento appariva su *Het Vaderland*. Il personaggio fece la sua riapparizione il 10 Settembre 1966 con una striscia settimanale su *Pep* denominata *Erwin*, figlio di Eric.
Quando Kresse fu assunto da Marten Toonder, ispirandosi ad un eroe nordico chiamato Leif, ideò il suo personaggio che su consiglio di Toonder chiamò Eric, e che gli suggerì anche l'idea di ambientarlo in una avventura fantascientifica su Atlantide. Ma tale ambientazione non era gradita da Kresse che presto ne ideò la distruzione con unici sopravvissuti Eric e sua moglie.

« Eric », Hans G. Kresse. © Marten Toonder.

Il disegno migliorò quando Kresse passò dalle matite ai pennelli e pure le storie, quando Eric tornò nella sua patria per deporre l'usurpatore Wogram, che gli aveva ucciso il padre. Per raggiungere il suo fine, Eric dovette ricorrere all'aiuto di un mago che come contropartita esigeva oro; portata a termine la sua missione, Eric partì per un viaggio durato sette anni durante il quale si trovò in Australia, Sud America, Hawaii e Cina.
Fece quindi ritorno in Norvegia perdendo e poi ritrovando l'oro, ristabilendo la pace e ripartì nuovamente in cerca di ciò che rappresentava il suo scopo principale, trovare la spada invincibile di Tyrfing.
Conseguenza del troppo lavoro in cui si impegnava oltre a Eric, Kresse ebbe nel 1954 un collasso nervoso dal quale però si riprese in breve tempo.
Riprendendo le avventure di Eric, gli fece cedere la corona al figlio Erwin, e mandò il suo eroe ad aiutare re Artù contro i Sassoni, e a combattere contro gli Unni, finché nel 1964 l'autore abbandonò il personaggio che riprese nel 1966 nella striscia dedicata al figlio *Erwin*, quando il figlio di questo venne accusato di pirateria, ne divenne di nuovo protagonista, per le gesta operate per la riabilitazione del nipote ingiustamente accusato. Eric è il solo personaggio dei fumetti che sia diventato nonno in quanto Kresse, come Hal Foster, invecchiò gradualmente il suo eroe.
Nella versione olandese, la striscia sino al 1964 venne presentata con le didascalie sotto i disegni; mentre le edizioni straniere ricorrevano spesso al sistema classico delle pipe. Erwin di riscontro è solo in versione di pipe, nonostante la preferenza di Kresse per la didascalia.
Eric, sia per il soggetto che per il disegno eccellente ha raggiunto il successo non solo in Olanda ma anche in altri paesi. Numerose sono state le ristampe.

W.F.

ERNIE PIKE (Argentina) Personaggio creato da Hector Oesterheld nel 1957 ed apparso per la prima volta nello stesso anno sul *Hora Cera*. La parte grafica fu affidata alla matita di Hugo Pratt che seppe compenetrare il personaggio come l'autore lo aveva ideato.
Ernie Pike si ispirava alla vita di un giornalista corrispondente di guerra, realmente vissuto, rimasto ucciso a Okinawa nel 1945, durante la sua missione e divenuto leggendario anche per un film a lui dedicato, (*The Story of G.I. Joe*) interpretato da Burgess Meredith.
Hugo Pratt seppe dare al personaggio, con grande maestria e senza cadere nel retorico, una dimensione umana, reale, proiettando l'immagine di un uomo sgomento per l'orrore della guerra pur vivendola personalmente per denunciarne al mondo la inutile brutalità. Compagno di Pike, in queste avventure è il fotografo Tony Zardini anche lui modellato su un protagonista realmente vissuto, (Robert Capa).
Gli episodi di *Ernie Pike* disegnati con stile sobrio ed essenziale da Hugo Pratt, vennero ristampati in Italia mentre in Argentina ai primi degli anni '60 il personaggio passò nelle mani di Guzman.
Anni dopo *Ernie Pike* rivisse le sue avventure su *Top* con lo sfondo della guerra del Vietnam, con soggetti sempre di Oesterheld e disegni di Nestor Olivera.

L.G.

« Ernie Pike », Hugo Pratt. © Editrice Sgt. Kirk.

ERNST, KENNETH (1918-) Disegnatore americano nato nel 1918 nell'Illinois. Kenneth (Ken) studiò alla Chicago Art Institute, ma iniziò la sua carriera come mago. Nel 1936 entrò alla « A » Chesler e così ebbe inizio la sua carriera di disegnatore. Dal 1939 al '40, lavorò per la Western per cui fece *Buck Jones* e *Clyde Beatty* e per la National disegnò *Larry Steele*.
Nel 1940 Ken passò al campo della striscia per quotidiani, come collaboratore nella realizzazione di *Don Winslow of the Navy*, fu poi chiamato dal Publishers Syndicate, come disegnatore di *Mary Worth's Family*.
Egli è uno degli allievi più dotati di quella che è chiamata « la scuola di Caniff ».
Con lo sceneggiatore Allen Saunders, Ken seppe dare al personaggio l'impronta attuale che lo contraddistingue. I suoi disegni sono lineari puliti quasi asettici e sempre manifesta nelle sue realizzazioni qualità di buon gusto e di notevole fantasia.

M.H.

ERNSTING, VOLKER (1941-) Disegnatore, soggettista tedesco, nato a Brema il 4 Maggio 1941. Dopo aver frequentato le scuole superiori si iscrisse alla Hochschule für Gestaltung dove studiò disegno. Ernsting iniziò la sua carriera nel 1965, lavorando per il mensile satirico *Pardon* dove fece illustrazioni varie e disegni politici, la sua collaborazione presso questo periodico durò 11 anni e comprende una serie di « classici » come *Don Giovanni*, *Odysseus*, in occasione della presa del potere da parte dei militari in Grecia, *Ballermann*, una satira sul nazismo, nel 1970 fece una striscia su Gesù e sempre per *Pardon* disegnò *Köter & Co.* una striscia con protagonisti animali con contenuto tipico, la sua satira non risparmiò la mene militari, l'ipocrisia sui rapporti sessuali, etc.
Tra le cose migliori da lui prodotte merita di essere segnalata una striscia a otto pagine che satirizzava *Superman*, *Batman*, *Phantom*, *Rip Kirby*, *Tarzan*, e *Astérix*. Questa satira che apparve per la prima volta sul numero di Ottobre del 1970, era scritta da Gerhard Kromschröder.
Dal 1966 al 1971, Volker ebbe a sua disposizione una intera colonna sulle pagine di *Pardon*, intitolata *MoPS* (mensile della stampa).
Dal 1966, i fumetti di Ernsting vennero editi sotto forma di albi *Hals und Beinbruch*, letteralmente « rompiti il collo e la gamba »,*...und läuft und läuft und läuft*, satira sulla Volkswagen, *Goldrausch*, fumetti sulle olimpiadi. Nel 1971 apparve la superproduzione *Sherlock Holmes und das Geheimnis der blauen Erbse* (S.H. e il segreto del pisello blu) una satira molto originale sui programmi polizieschi della T.V. che coinvolgeva più di un centinaio di personaggi della televisione. Questa striscia apparve su *Hör Zu*, il settimanale di programmi T.V. più diffuso in Germania, dopo di che venne edita sotto forma di libro. Dal 1972 E. Volker lavora a *Mike Macke*, realizzando una storia all'anno per *Hör Zu*. Collabora anche nel campo della pubblicità per la città di Brema e per *Hör Zu*.

W.F

ERWIN WILL
vedi Will Eisner

ESCHER, REINHOLD (1905-) Disegnatore tedesco nato ad Amburgo il 5 Maggio del 1905, dimostrò sin dall'infanzia una forte predisposizione al disegno, a dieci anni eseguì la sua prima striscia, disegnandola su striscioline di seta regalategli da una parente modista. Questo suo primo lavoro trattava avventure di guerra e di lotte indiane.
Frequentò nella città natale, dopo gli studi normali, la Landeskunstschule, dove apprese la tecnica del disegno e della pittura. Già, mentre studiava, faceva illustrazioni e fumetti vari, non trascurando la pittura.
Dopo la seconda guerra mondiale, tornò ad Amburgo e al suo lavoro, eseguendo illustrazioni per libri, nel campo della pubblicità e per la rivista settimanale a grande tiratura *Hör Zu* Eduard Rhein, primo direttore di questa rivista comprò i diritti di *Mecki* un porcospino reso famoso dai film animati dei fratelli Diehl. Per *Hör Zu*, i disegni animati dei Diehl vennero da Escher trasformati in strisce, inoltre diede vita ad altri numerosi personaggi come *Charly Pinguin* o *Schrat* (uno gnomo) per ampliare le storie e potenziarle di umorismo al di là di quello che era nei film animati.
Mecki, che era considerato il portafortuna della rivista, occupò una intera pagina a colori in tutti i numeri di *Hör Zu* dal 1951 al 1972. Fino al 1971 le storie portavano all'interno del disegno la didascalia, che cedette il posto alle più attuali pipe. La serie finì quando nuovo direttore di *Hör Zu* venne nominato Hans Bluhm, che cercò nuovi personaggi.
La maggior parte delle storie di diversa lunghezza e con innumerevoli battute a piena pagina vennero scritte e disegnate da Escher, ed alcune in collaborazione con la moglie. Il disegno di Escher è stato influenzato da Wilhelm Busch,

Lawson Wood, dalle produzioni di Disney, e ancora da Buster Keaton, Charlie Chaplin e Harold Lloyd. Le sue storie sono dense di calda umanità e d'amore per l'avventura. Il successo della striscia condusse alla pubblicazione di 15 libri ma solo il primo è stato illustrato da Escher. Di solito in ogni storia c'è una pagina di testo e a fronte una di disegno.

W.F

ESPIÈGLE LILI, L' (Francia) Personaggio creato da Jo Valle per i testi e da André Vallet per i disegni, ed apparsa per la prima volta il 21 Ottobre 1909, sul settimanale *Fillette*. Lili d'Orbois, tale era il nome della protagonista, era una precoce bambina di sette anni, che con le sue birichinate e scherzi provocava la disperazione dei suoi genitori. Mandata a scuola dalle sorelle Poupinet,guidò i suoi compagni in innumerevoli scorribande e si dimostrò degna cugina dei Katzenjammers e di Buster Brown.
Anticipando in questo Frank King, Valle e Vallet usarono l'artificio di far crescere col passar del tempo la loro eroina, così che durante gli anni del primo conflitto mondiale, se la trovarono matura per farle vivere avventure patriottiche, e nel 1923 per farla sposare al suo fidanzato aviatore, interrompendo nello stesso tempo la striscia, che tornò a vivere nel 1925, per mano del disegnatore René Giffey. Era ancora la ragazzina terribile delle origini.
Interrotta una seconda volta durante gli anni della seconda guerra mondiale, rivisse alla fine degli anni '40, grazie a Alexandre Gérard, che si firmava, Al G.
Gérard fece di Lili una tipica adolescente moderna, circondata da amici, una famiglia, un fidanzato. Durante questa terza versione, durata sino al 1972, *Lili* fu scritta da B. Hiéris prima e poi da Paulette Blonay.
L'Espiègle Lili ebbe un solido successo e fu forse la più popolare ragazza delle strisce europee. Molte delle sue avventure furono ristampate in forma di libro e per un certo periodo degli anni '20 diede il suo nome al settimanale illustrato *Le Journal de Lili*.

M.H.

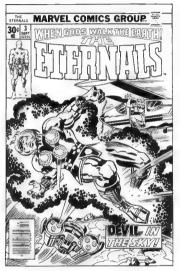
ESSE-G-ESSE (Italia) Gruppo torinese composto da tre autori che hanno iniziato separatamente l'attività nel campo del fumetto per poi unirsi e lavorare « a sei mani » a partire dal 1951, dando così il via ad un tipo di lavoro — la realizzazione in équipe o « a catena » — che troverà uno stuolo di accoliti solo in tempi recentissimi con l'avvento del « fumetto per adulti ».

Giovanni Sinchetto, il disegnatore il cui stile maggiormente ha influenzato il definitivo del marchio « Essegesse », è nato a Torino il 7 Aprile 1925. Dopo aver lavorato come disegnatore tecnico alla Stipel, prima a Bergamo e poi a Torino, decise di entrare nel mondo editoriale e fece le prime esperienze con Agostino della Casa che nel 1947 gli commissionò la serie *Fulmine Mascherato*, scritta da Lavezzolo ed una serie di albi senza protagonista fisso.
Dario Guzzon è nato a Torino il 4 Gennaio 1926. Diplomato maestro elementare, frequentò la scuola d'arte dal 1946 al 1948, poi la Libera Accademia di Belle Arti cui insegnavano i pittori torinesi Micheletti, Bercetti, Stroppa e Tribaudino. Nel 1948 iniziò a far fumetti per conto dell'editrice torinese Taurinia che sulla scia di *Grand Hotel* pubblicò *Pizzina*. Per circa sei mesi eseguì in questa sede tavole a mezza tinta.
Qui incontrò Pietro Sartoris, nato a Torino il 15 Agosto 1926, anche lui maestro elementare in attesa di impiego. Fallita la Taurinia, i due andarono a Milano in cerca di lavoro e trovandolo presso le Edizioni Alpe di Giuseppe Caregaro.
A Sartoris venne affidata la collana *Tarman*, scritta da Amedeo Martini e Guzzon disegnò alcuni episodi di *Cucciolo*.
Presso l'editore Torelli che aveva affidato a Sinchetto il *Carnera*, già iniziato da Virgilio Muzzi, avvenne l'incontro dei tre che si concretizzò graficamente nella creazione di *Kinowa*, scritto da Andrea Lavezzolo, e pubblicato nel 1951 dall'editore Casarotti.
L'anno dopo, precisamente il 1° Luglio 1951, debuttò il primo personaggio creato dal gruppo sia per i testi che per i disegni: *Capitan Miki* (Collana Scudo n. 1), seguito tre anni dopo, il 3 Ottobre 1954, da *Il Grande Blek* (n. 1 Collana Freccia). Sono questi i personaggi che li imposero non solo in Italia ma sul mercato europeo.
Disegnati fino al 1965, sono oggi ristampati dalla Dardo, mentre all'estero esiste una continuazione delle serie affidata ad altri esecutori.
Questi due personaggi, cui diedero il meglio di se stessi, passando da uno stile palesemente raymondiano ad uno tipicamente originale, li assorbirono totalmente e fino al 1965 rare ed effimere furono le altre realizzazioni, tra cui si possono ricordare i brevi episodi apparsi sugli *Albi Vitt* (1951) o la serie de *Il Cavaliere Nero* edita da Tea Bonelli e scritta da Gianluigi Bonelli (1954).
Nel 1965 il gruppo fece anche una esperienza editoriale pubblicando la sfortunata serie di *Alan Mistero* che verrà poi ceduta alle edizioni Araldo che la inseriranno su *Il*

Esse-G-Esse, « Kinowa ». © Editrice Dardo.

Comandante Mark, il loro ultimo personaggio che esce oggi per i tipi dell'Editoriale Cepim.

G.B.

ETA BETA
vedi Eega Beewa

« *The Eternals* », *Jack Kirby*. © *Marvel Comics Group*.

ETERNALS, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1976 da Jack Kirby che ne ha curato personalmente sia il disegno che i testi, ed apparsa per la prima volta nel Luglio 1976, con ritmo mensile.
Gli *Eternals* sono esseri con poteri sovrannaturali che hanno abitato il nostro pianeta milioni d'anni fa. Praticamente sono degli Dei, che presa una scimmia, dopo averla sottoposta ad azione chimica-cosmica l'hanno fatta divenire progenitrice di tre nuove specie viventi.
Il Mutante, un folle distruttore sempre in trasformazione orrenda, crudele, smanioso di distruzione, vive di preferenza nelle viscere della terra.
L'Umano, sviluppatosi in modo equilibrato e funzionale, ha in sé il potere di distruggere ma anche di operare nella pace e gli *Eterni*, semidei, poco numerosi, immuni all'azione distruttiva del tempo quindi immortali, vivevano in splendido isolamento. Ma tre archeologi scoprono sotto gli altipiani delle Ande la camera degli Dei! E qui scatta il meccanismo che dà inizio ad una serie di sconvolgenti avventure che coinvolgono le tre specie e gli esseri celesti. Avventure ben condensate e superbamente rese da Jack Kirby con l'aiuto della china di John Verpoorten. Gli Eternals rimane senza dubbio una delle opere fantascientifiche più pregevoli, dove il fattore storia-disegno si amalgama con rara maestria.
Gli Eternals apparirà nell'edizione italiana edita dall'Editoriale Corno nel 1978.

L.S.

ETERNAUTA, EL (Argentina) Serie scritta dal soggettista argentino Hector Oesterheld per il mensile *Hora Cero*, nel 1957, e disegnata in un primo tempo da Solano Lopez e poi da Alberto Breccia. *El Eternauta* ha per protagonista un extraterrestre che fa visita ad uno scrittore di fumetti e gli dice di essere un filosofo del ventunesimo secolo che ha già vissuto più di cento vite. Ormai stanco di questo eterno andare egli ha dovuto venire sulla terra prendendo l'aspetto umano per l'ultima reincarnazione. Come già detto, la striscia fu all'inizio disegnata da Solano Lopez ed in questa versione ha ispirato un film d'animazione nel 1968 prodotto Hugo Gil e Mario Bertolini, ma ben altra dimensione assunse quando venne affidata a Alberto Breccia che seppe rompere con la tecnica convenzionale del disegno specifico, e la potenziò con l'uso di uno schema fantastico e di uno stile grafico originalissimo in cui è indiscutibilmente maestro, linee decise, graffianti, giochi cromatici ed altre particolari tecniche (sfortunatamente non rese nella riproduzione) che ottimamente creavano l'atmosfera onirica che ha fatto di Eternauta una delle più originali strisce del tempo.

L.G.

ETERNI, GLI
vedi Eternals, the

« *Etta Kett* », *Paul Robinson*. © *King Features Syndicate*.

ETTA KETT (Stati Uniti) Serie creata nel 1925 da Paul Robinson per il King Features Syndicate. Nata con l'intendimento di insegnare l'etichetta alle adolescenti (da qui il gioco di parole del titolo) dimostrò subito di non poter a questo compito servire, divenendo comunque la tipica striscia con protagonista una ragazza ed alle sue coetanee ben gradita.
Etta Kett è una ragazza vivace con problemi che non vanno al di là di quelli tipici della sua età, dall'acquisto di un abito all'incontro con un ragazzo. P. Robinson riuscì a

conservare con intelligenza alla sua striscia un continuo aggiornamento ma la psicologia fondamentale rimane quella di Squaresville USA, ai primi degli anni '40. Il fatto che la striscia continui ad apparire a cinquant'anni dalla sua nascita è una testimonianza della proverbiale ingenuità americana in un'epoca di autocritica e di cinismo come quella attuale. Etta Kett è probabilmente la migliore striscia di questo tipo fra le tante sia del passato che del presente.

M.H.

EVANS, GEORGE (1920-) Disegnatore americano nato il 5 Febbraio 1920 a Harwood in Pennsylvania.
Il suo primo lavoro apparve in riviste di aeronautica quando aveva solo 16 anni. Dopo aver studiato alla Scranton Art School, Evans si arruolò e combatté nella IIª guerra mondiale. Poi si iscrisse all'Army Extension Correspondence Course. Iniziò la carriera nel 1946 con la Fiction House dove disegnò parecchi dei personaggi minori (*Air Heroes*, *Tigerman* e altri). Nel 1949 iniziò a lavorare per la Fawcett e disegnò strip come *When Worlds Collide* e *Captain Video*. Durante questo periodo frequentava corsi serali alla New York City's Art Students League. Evans passò alla E.C. nel 1953 e produsse per tutte le testate dell'orrore, della science-fiction, guerra e crimine. Ma la sua opera più rilevante è del 1955 quando scrisse e disegnò storie per « New Directions », con la testata *Aces High*. Appassionato di aerei, l'opera di Evans sulle storie « di volo », di breve durata (5 numeri) è tra le cose migliori nel mondo dei fumetti. Contribuì inoltre alle riviste B/N di « Picto-Fiction » della E.C.
Dopo che nel 1956, la E.C. chiuse, Evans iniziò a disegnare per i *Classic Comics* di Gilberton illustrando le rielaborazioni al libro di *Romeo e Giulietta* e *Giulio Cesare* di Shakespeare, *Lord Jim* di Conrad, *Il gobbo di Notre-Dame* di Victor Ugo, *I Tre Moschettieri* di Dumas e altri capolavori letterari. Continuò con Gilberton fino al 1962.
Ai primi del '60 Evans lavorò anche per la Western (Gold Key) e disegnò per varie testate come *Twilight Zone* e *Hercules Unchained*. Nel 1964 e '65 contribuì a *Creepy*, di Warren e a *Eerie*. Nel 1968 iniziò a lavorare per la National Comics e disegnò i loro libri sia umoristici che sovrannaturali. Disegnò per testate di guerra, illustrando occasionalmente storie del volo
Nel 1960 Evans fece la sua unica incursione nel campo di strisce per quotidiani quando iniziò a tratteggiare il *Terry and the Pirates*. Benché lavorasse al personaggio fino al 1972 non ebbe mai un riconoscimento. Durante la sua carriera (molto influenzata dall'opera di Alex Raymond e Hal Foster), Evans fece parecchio lavoro di pubblicità. È un membro della National Cartoonists Society.

J.B.

EVERETT, BILL (1917-1973) Disegnatore e soggettista americano nato il 18 Maggio 1917 a Cambridge, Massachusetts . Dopo avere studiato presso la Vesper George School of Art di Boston, Everett espletò diverse attività artistiche che lo portarono, nel 1939 al Lloyd Jacquet Comic Shop.
Lavorando col suo proprio nome e con gli pseudonimi di « William Blake » e « Everett Blake » creò *Skyrocket Steele* e *Dirk the Demon* per la Centaur.
La migliore realizzazione per questa casa editrice fu un singolare super-eroe dal nome *Amazing Man*. Tra il 1940 e il 1942 ha prodotto anche una serie di personaggi minori per la Novelty, cioè *Chameleon*, *Sub-Zero* e *White Streak*. Ma il grosso successo Bill Everett lo creò nel 1939 quando produsse *Sub-Mariner* che fece la sua prima apparizione nella rivista a fumetti *Marvel Comics* numero uno. Il suo anti-eroe sottomarino, discendente dal favoloso continente chiamato Atlantide, con quell'aria tra il misterioso e l'irreale, malgrado il suo disegno non fosse tecnicamente perfetto ottenne subito un largo successo.
Nel 1940, Everett imitò il suo personaggio di successo disegnando *Hydroman*, per la Eastern Color, e per la Timely un altro eroe acquatico *The Fin*. In quegli anni eseguì altri personaggi per diverse case editrici come *The Patriot* (Timely), *Conquerer* (Hillman) e *Music Master* (Eastern). Dopo il congedo dalle forze armate, Everett tornò alla Timely nel 1947 riprendendo Sub-Mariner e creando nel 1948 un altro personaggio acquatico: *Namora*. Intorno agli anni cinquanta produsse parecchio materiale del terrore per la Timely.
Dal 1953 al 1955 Everett lasciò il mondo del fumetto per dedicarsi al disegno commerciale. Tornò alla Timely che aveva cambiato il nome in Marvel collaborando alla realizzazione di parecchi super-eroi.
Nel 1972 riprese in mano ancora *Sub-Mariner*, dandogli una più precisa fisionomia, rivitalizzando la serie, che dovette però lasciare per una malattia improvvisa che lo portò alla morte nel giro di pochi giorni, morte che avvenne il 27 Febbraio del 1973. Everett era molto ben voluto dai colleghi e la Academy of Comic Book Arts ha dedicato al suo nome il fondo assistenziale per gli artisti indigenti.

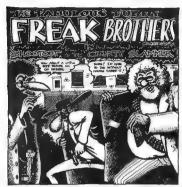
J.B.

Bill Everett, « The Sub-Mariner ». © Marvel Comics Group.

FABULAS PANICAS (Messico) Serie creata nel 1967, sia per i testi che per i disegni, da Alexandro Jodorowsky che si cimentò in questa opera dopo aver collaborato alla sceneggiatura di *Anibal 5*. *Fabulas Panicas* (Le favole del panico) è apparsa per la prima volta nel 1967 sulla pagina a colori dello *Heraldo Cultural*, supplemento domenicale del quotidiano *El Heraldo de Mexico*. Jodorowsky, fondatore insieme a Juan Arrabal e a Roland Topor, del movimento "Panic Theater", palesa in queste sue pagine, con una padronanza sia della scena che del tratto e del colore, la sua filosofia esistenziale, che ha molti punti di contatto con la concezione "hippy" della vita. Il protagonista della serie, ovvero l'individuo con i capelli ispidi, che indossa sempre una tunica, è la caricatura dell'autore e passa il tempo a discutere con il "padrone", una sorta di biondo dio, padre di due bambini, maschio e femmina, alquanto noiosi e petulanti. Lo stile grafico di Jodorowsky assolutamente informale e molto vicino agli esperimenti dell'underground americano, viene evidenziato in maniera pregnante dall'uso del colore che ha toni psichedelici ed altresì dall'uso di montaggi di vecchi disegni e caricature che servono a sottolineare certi esperimenti grafici di sicuro effetto. Quando i personaggi sono troppo stanchi per parlare, ovvero di far delle domande e di formulare delle risposte, nelle tavole appaiono delle pipe vuote e sono le macchine a parlare, anticipando così quel mondo futuristico che Jodorowsky ha descritto anni dopo nel suo film intitolato *La Montagna Sacra*.

L.G.

FABULOUS FURRY FREAK BROTHERS, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1967 da Gilbert Shelton, ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulle pagine della rivista underground *L.A. Free Press*. *The Fabulous Furry Freak Brothers* è la seconda serie di successo creata da Gilbert Shelton la cui carriera nel campo del fumetto è iniziata nel 1961 con *Wonder Wart-Hog*, una parodia del mondo dei super-eroi, mentre con i Freak Brothers, l'autore ha voluto esprimere semplicemente un modo di guardare, con umorismo, la nascente cultura dei giovani degli anni sessanta, procedendo in tale esperimento con un ovvio gusto per l'esagerazione. Nel giro di breve tempo la serie venne pubblicata dalla maggior parte dei giornali e riviste underground e, insieme a *Fritz the Cat* (Fritz il Gatto) e *Mr. Natural*, di Crumb, divenne la migliore produzione di tale settore. Nel 1968, la serie passò sulle pagine di *Feds and*

« *Fabulas Panicas* », *Alexandro Jodorowsky*. © *El Heraldo de Mexico.*

« *The Fabulous Furry Freak Brothers* », *Gilbert Shelton* © *Shelton.*

Heads, in albi ad essa dedicati raggiungendo, nel 1971, una tiratura di centomila copie. La ragione dell'eccezionale successo ottenuto dai Freak Brothers sta nel fatto che Shelton, dotato di un alto senso professionale, ha presentato i suoi personaggi di modo che i lettori potessero identificarsi con essi, ed ha creato momenti e situazioni con lo scopo, non tanto di far proseliti, quanto di divertire il lettore. A ciò si aggiunga che i protagonisti, ovvero Fat Freddy, Freewheelin' Franklin e Phineas Freak, sono dotati di una fortissima personalità, e a una estrosità un po' folle, abbinano una filosofia di vita assai concreta. Per quanto riguarda il fatto puramente grafico, Shelton non ha mai permesso che la sua posizione di cronista di un'epoca potesse interferire con la sua tendenza di fare del disegno una sorta di galleria dell'assurdo. Nel corso delle vicende narrate dai suoi protagonisti, Shelton si è divertito a parodiare famosi personaggi del fumetto quali *Little Orphan Annie*, che è diventata Little Orphan Amphetamine, *Dick Tracy*, trasformatosi in Tricky Prickears, e via dicendo. La serie è stata realizzata anche in un film che però è stato presentato solo nel corso di manifestazioni settoriali in quanto eccessivamente incentrato su un discorso sessuale per essere proiettato nelle comuni sale cinematografiche. Nel 1975 i Freak Brothers hanno fatto una apparizione sulle pagine di *Playboy*.

J.B.

FACÉTIES DU SAPEUR CAMEMBER, LES (Francia) Serie creata nel 1890 da Christophe, ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulle pagine del settimanale *Le Petit Français Illustré. Les Facéties du Sapeur Camember.* (Le facezie del geniere Camember), narravano le vicende di un soldato francese del Secondo Impero, la cui semplicità ed ingenuità facevano sì che si trovasse spesso coinvolto in una serie di guai. La serie terminò nel 1896 con una nota patetica e commovente: Camember nel 1870 prendeva parte alla guerra franco-prussiana e si vide morire davanti agli occhi il suo colonnello. Riuscì poi ad eliminare tutto il plotone nemico e, vecchio e carico di decorazioni al valore, si ritirò nel paese natio. Questa serie, come già quella che l'aveva preceduta, ovvero *La Famille Fenouillard*, non presentava le tipiche "pipe" del fumetto ma, a differenza della Famille, non aveva una continuità nelle storie fatta eccezione per gli ultimi episodi, essendo più che altro una sorta di parodia del militarismo dell'epoca, tanto che oggi la si può considerare l'antesignana di *Beetle Bailey*. Nel corso degli anni, Armand Colin ha editato parecchi volumi con le raccolte di tale serie che è stata anche ristampata da Hachette, con il formato di albo. Nel 1960 la televisione francese ha realizzato una serie incentrata sulle Facéties in cui sono state intercalate le azioni dal vivo con quelle disegnate da Christophe.

M.H.

FALK, LEE (1905-) Autore e soggettista americano nato nel 1905, a Saint Louis. Sin dai tempi in cui frequentava le scuole superiori, e già dirigeva il giornale della scuola, Lee Falk sentì la passione per lo scrivere che sviluppò redigendo storie, articoli e poesie per la rivista scolastica. Dopo essersi laureato all'Università dell'Illinois, Falk trovò subito un impiego quale copywriter presso una agenzia pubblicitaria di Saint Louis dove conobbe Phil Davis, il disegnatore insieme al quale diede vita a *Mandrake the Magician* (Mandrake il mago), il suo primo successo nel mondo del fumetto. Dopo aver passato un breve periodo in qualità di direttore-autore di una stazione radio locale, Lee Falk si trasferì nel 1930 a New York e fece il giro dei Syndicates più importanti per cercare di vendere *Mandrake*, che venne alfine rilevato dal King Features. Il grande successo che il personaggio riscosse nel giro di brevissimo tempo, spinse Falk a dar vita ad un altro personaggio, *The Phantom* (L'Uomo Mascherato), che venne disegnato da Ray Moore, e distribuito sempre dal King. Lee Falk, oltre ad essersi occupato delle sceneggiature di *Mandrake* e *Phantom*, ha scritto parecchi lavori teatrali tra i quali *Eris*, presentato per la prima volta a Parigi nel 1963 e ripreso dieci anni dopo da una compagnia del teatro stabile francese. Dal 1962 in

Lee Falk.

poi ha inoltre scritto parecchi romanzi di *Phantom*, pubblicati dalla Avon Books. Lee Falk, che nel 1971 ha ricevuto un premio speciale per la sua attività di scrittore nel corso del Salone di Lucca, è uno degli autori più popolari nel mondo del fumetto: dotato di grande immaginativa nonché di notevole capacità descrittiva e di un certo gusto per il suspense, da oltre trent'anni continua a dar vita, con immutato successo, ai suoi due personaggi ormai famosi in tutto il mondo.

M.H.

FALLUTELLI (Argentina) Personaggio creato nel 1945, da Guillermo Divito, ed apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine della rivista umoristica *Rico Tipo*, fondata dallo stesso Guillermo Divito, l'anno precedente. *Fallutelli*, un termine italianizzato di un vocabolo argentino che sta per "impostore", è un impiegato ridicolmente elegante caratterizzato dai denti sporgenti e dai sottilissimi baffi. Servile di fronte ai superiori e capace di tradire il miglior amico pur di salire nella scala sociale, Fallutelli non riesce mai ad ottenere dei risultati positivi e lo si ritrova fatalmente nella stessa identica posizione di oscuro individuo. Quando tutti i suoi amici e conoscenti lo hanno abbandonato, Fallutelli va dalla sua fidanzata, Doris, e le confida qual è la sua terribile paura esistenziale, ovvero il timore che Escolasio, un suo collega, possa riuscire ad avere la promozione prima di lui, tale ossessione, nel giro di breve tempo diviene una realtà in quanto Escolasio fa carriera, mentre Fallutelli rimane al punto di partenza, e, facendo carriera, diviene automaticamente il personaggio principale della striscia. Fallutelli è un tipico esempio del fumetto umoristico argentino, dove la semplicità e l'immediatezza delle situazioni condotte ai limiti estremi, riescono a calamitare di continuo l'attenzione e la simpatia del pubblico.

L.G.

FAMILIA BURRON, LA (Messico) Serie creata nel 1937 da Gabriel Vargas, ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulle pagine della rivista umoristica messicana *Pepin*, con il titolo dapprima di *El Señor Burron o Vida de Perro* (Il Signor Burron o vita da cani), che più tardi venne riproposta in un albo a colori con il titolo definitivo di *La Familia Burron* (La Famiglia Burron). La serie venne preceduta da un'altra striscia, firmata sempre dallo stesso autore, intitolata *Las Superlocos* (I superpazzi), in cui Vargas diede vita al personaggio di Jilemon Metralla y Bomba. Il capo della Familia Burron è Don Regino, proprietario del "Golden Curl" un salone di bellezza in cui lui svolge l'attività di barbiere. Don Regino, un piccoletto dall'animo molto buono e sensibile, non riesce mai a stare all'altezza della moglie, la giovane ed allegra Borola, che si occupa della casa e dei figli con un cipiglio quasi maschile, essa infatti non si fa alcuno scrupolo di sfruttare qualsiasi occasione possibile per migliorare le condizioni dei suoi figli, sicura del fatto che il fine giustifica sempre i mezzi. Niente è mai troppo bello per i suoi figlioli, il maschio Reginito e la femmina Macuca, una ragazzina assai sciocca che si barcamena tra due fidanzati, ed il figlio adottivo Foforito che è dotato di tutte quelle virtù che mancano invece agli altri due. Il successo di questa serie non è da ascriversi al disegno di Vargas o a quello dei suoi successori, Miguel Meji e Gutu (pseudonimo quest'ultimo di Augustin Vargas), ma alla implicita critica sociale in essa contenuta, valida oggi come lo era nel 1937. Una delle caratteristiche de La Familia Burron è il linguaggio assai colorito parlato dai suoi personaggi, linguaggio a volte derivato da quello usato dalla gente della strada, altre del tutto inventato.

L.G.

FAMILIA ULISES, LA (Spagna) Serie creata nel 1945, dal disegnatore ed autore Benejam, ed apparsa per la prima, volta nello stesso anno sulle pagine del settimanale spagnolo per ragazzi *TBO*. *La Familia Ulises* (La Famiglia Ulises), rappresenta il quadro perfetto della tipica famiglia catalana ed è l'esempio più indovinato della commedia satirica presentata in forma di fumetto. Sin dal suo primo apparire, la serie ha ottenuto un grandissimo successo tanto da far aumentare la tiratura della rivista su cui viene tutt'oggi pubblicata. Il Señor Ulises è un benestante che possiede l'automobile ed è in grado di mandare il figlio maggiore all'università. Caratterialmente è un conformista pacifico circondato da una moglie che desidera stare al passo con i tempi e da altri due figli che sono troppo piccoli per avere una personalità ben definita. Altro personaggio protagonista è la nonna, che si rifiuta nella maniera più categorica di usufruire delle comodità offerte dalla tecnologia moderna. È infatti una donna del popolo, chiusa nelle sue prevenzioni e quindi scettica verso tutto ciò che rappresenta una novità. La sua conversazione è infiorata da espressioni catalane e per di più la si vede seduta sulla sua poltrona, con uno scialle nero sulle spalle, mentre commenta ciò che le sta dattorno con espressivi cenni della testa. Il successo ottenuto da questa serie, che dal 1949 viene realizzata per i testi da Carlos Bech, ha dato il via a tutta una serie di mercificazioni, dalla produzione di giocattoli, bambole e dischi.

L.G.

« La Famille Fenouillard ».Christophe (Georges Colomb). © Armand Colin.

FAMILIE FENOUILLARD, LA (Francia) Serie creata nel 1889, da Christophe, pseudonimo di Georges Colomb, ed apparsa per la prima volta il 31 Agosto dello stesso anno sulle pagine del settimanale francese *Le Petit Français Illustré*, in un episodio intitolato "La Famille Fenouillard à l'Exposition", episodio creato appositamente per celebrare la Esposizione Mondiale di Parigi che aveva luogo quell'anno. Il successo riscosso da tale episodio fu tale che la rivista cominciò a pubblicare regolarmente *La Famille Fenouillard*. Agénor Fenouillard e la moglie Léocadie, erano dei commercianti di una piccola cittadina di provincia la cui unione era stata benedetta dalla nascita di due figlie alquanto litigiose. Artémise e Cunégonde, piuttosto presuntuose, ossessionate dalla pretesa di essere colte e raffinate. Dopo aver visitato l'esposizione di Parigi, tutta la famiglia decise di abbandonare la nativa Saint-Rémy-sur-Deule e di girare per il mondo e, in una esilarante parodia del *Giro del Mondo in Ottanta Giorni*, di Jules Verne, i Fenouillard si trovano per errore imbarcati su una nave diretta a New York da cui, appena sbarcati, partono per un lungo viaggio in treno che li conduce at-

traverso l'America e nel corso del quale il treno viene assalito dagli indiani Sioux. Dopo aver attraversato lo stretto di Behring, i Fenouillard vennero abbandonati su un'isola del Pacifico di cui Agénor venne fatto re e dove tutti vissero una serie di avventure incredibili prima di riuscire finalmente a tornare a casa. La serie, come tutte le altre creazioni di Christophe, non era corredata dalle classiche pipe del fumetto ma il testo veniva letto all'interno dei disegni stessi. La Famille Fenouillard è stata la prima serie fumettata francese ad ottenere un larghissimo consenso di pubblico, raggiungendone gli stadi più disparati. Armand Colin ripresentò le storie in un volume edito nel 1893, che tuttora viene ristampato. Nel 1960, Yves Robert ha diretto una versione cinematografica della Famille interpretata da Jean Richard, nei panni di Agénor e da Sophie Desmarest in quelli di Léocodie.

M.H.

FAMILY UPSTAIRS, THE
vedi Dingbat Family, The

« The Fantastic Four », Stan Lee e Jack Kirby.
© Marvel Comics Group.

FANTASTIC FOUR (Stati Uniti) Serie creata nel 1961 da Stan Lee, per i testi e da Jack Kirby, per i disegni ed apparsa per la prima volta nel Novembre dello stesso anno sul n. 1 di *Fantastic Four*. La creazione di questo gruppo fu determinata dalla decisione del direttore della Atlas, Stan Lee, di rientrare nel campo dei super-eroi e di ribattezzare la compagnia con il nome di Marvel, offrendo come punto di avvio, la comparsa della nuova serie. Usando delle tematiche che in seguito sarebbero state nuovamente usate nelle avventure di altri super-eroi della stessa produzione, Stan Lee e Jack Kirby diedero vita ad un gruppo di quattro persone, dotate di super-poteri ma nel contempo afflitti dai loro drammi personali. In questo caso, Lee e Kirby perfezionarono il concetto di "super-eroi con super-problemi" ed introdussero dozzine di nuovi ed affascinanti personaggi. *The Fantastic Four* (I Fantastici Quattro), sono composti da Reed Richards, ovvero Mr. Fantastic, uno scienziato di massimo rispetto con la capacità di allungare a piacimento il proprio corpo, Sue Richards ovvero la Donna Invisibile, moglie di Reed e sorella di Johnny Storm, che ha la proprietà di rendersi invisibile, Johnny Storm, ovvero la Torcia Umana, fratello di Sue, che ha la facoltà di incendiarsi quando vuole e Ben Grimm alias La Cosa, un uomo molto sensibile ed altrettanto rude che in seguito al bombardamento di raggi gamma di cui è stato vittima insieme ai suoi amici, si è trasformato in un essere mostruoso provvisto di una forza pressocché senza limiti. Caratterialmente i quattro hanno un fisionamia ben precisa: Reed è piuttosto insensibile o, meglio, disattento di ciò che può colpire gli altri, Johnny è molto immaturo ed irruente, Sue è piuttosto insicura e Ben è afflitto da un terribile complesso di inferiorità provocatogli dal suo terribile aspetto. Stan Lee ha diretto l'albo *Fantastic Four* per undici anni ed ha dipinto con estrema abilità sia i personaggi, che gli ambienti e le situazioni. La caratterizzazione molto realista che ha saputo tradurre nelle sue storie è quanto di meglio sia stato fatto nel mondo del fumetto negli anni sessanta. Jack Kirby, dal canto suo, ha rivoluzionato il mondo grafico del fumetto, operando una accurata ricerca dei particolari congiunta ad un gusto per le perfette anatomie e per la possenza degli scenari. Nel 1965, Joe Sinnott iniziò ad inchiostrare le matite di Kirby, contribuendo a migliorarne il segno che sortì più pulito che mai. Nel 1971 sia Lee che Kirby abbandonarono la realizzazione della serie che in seguito a tale decisione e nonostante gli sforzi di disegnatori quali John Buscema e John Romita e di sceneggiatori quali Roy Thomas, ha perso un po' di terreno. Sarebbe quasi impossibile enumerare i tanti personaggi che con Stan Lee e Jack Kirby entrarono nelle avventure dei Fantastic Four, ma Doctor Doom (Il Dottor Destino) e Silver Surfer meritano un'attenzione particolare: Doctor Doom è un monarca pazzoide che vive nel regno di Latveria, nell'Europa orientale, ed i cui poteri scientifici superano talvolta persino quelli di Reed Richards. Indossa una maschera di ferro per nascondere il volto devastato nel corso di un esperimento ed è forse il criminale più famoso creato nel mondo dei super-eroi negli anni sessanta. Silver Surfer è una sorta di neo-dio, un essere perfetto incatenato ad un mondo imperfetto e violento. In Italia la testata dei *Fantastici Quattro* viene pubblicata regolarmente, con periodicità quattordicinale, dal 1972 per i tipi della Editoriale Corno, ed i filmati animati realizzati da Hanna e Barbera, sono stati trasmessi nel corso della serie "Super-Gulp, fumetti in TV". Le loro origini ed una accurata analisi critica curata da Luciano Secchi, sono state presentate nel volume, edito sempre dalla Editoriale Corno ed intitolato *La Marvelstoria dei super-eroi.*

J.B.

FANTASTICI QUATTRO, I
vedi Fantastic Four, The

FANTAX (Francia) Personaggio creato nel 1947 da Pierre Mouchott, che firmava con lo pseudonimo Chott, ed apparso per la prima volta nello stesso anno sul numero 1 di *Fantax*. Il personaggio, edito contemporaneamente in Francia da Mouchott ed in Italia da Giovanni di Leo, fu forse l'antesignano dell'eroe "nero" in quanto i canoni della violenza fine a se stessa erano i cardini intorno ai quali ruotava tutta l'azione.
Fantax, una sorta di giustiziere mascherato che indossava una tuta con stampigliata sul petto la lettera "F", finì ben presto in tribunale proprio per i contenuti eccessivamente violenti e, nonostante il successo riscosso tra il pubblico, la pubblicazione cessò dopo ventiquattro puntate, soprattutto perché l'editore Cino del Duca riuscì a dimostrare la stretta attinenza grafica che il personaggio aveva con *Tarzan*, di cui Del Duca aveva i diritti per l'Europa, e quindi a far sospendere la pubblicazione. Di Leo, dopo la morte di Fantax, lanciò sul mercato *Maskar*, un gemello dell'altro con dei contenuti però meno violenti e con una esecuzione grafica, eseguita da Orrù, Mario Follis e da altri, che non ricalcava di certo le tavole di Hogarth e che continuò ad apparire sul mercato per circa vent'anni.

M.G.P.

« *Fantax* ». *Pierre Mouchott.* © *Mouchott.*

FANTOMAS (Messico) Versione fumettata del celebre personaggio della letteratura francese creato da Pierre Souvestre e Marcel Allain, realizzata dal disegnatore Rubén Lara Romero e da suo fratello Jorge, su iniziativa di Alfredo Cardona Peña, della Editorial Novaro. Il primo albo di *Fantomas* apparve il 1° Marzo 1966 nel n. 103 della serie "Tesoro de Cuentos Clasicos", una serie di albi a colori che avevano lo stesso identico formato di quelli tipici americani con l'unica differenza che autori e disegnatori erano messicani.
Questa prima versione era assai convenzionale e seguiva passo passo una precedente edizione realizzata nel 1936-37 da Alfredo Valdés, per la rivista messicana *Paquín*. L'abito indossato da Fantomas venne ricalcato sulla falsariga di quello che apparve sulla copertina della prima edizione francese: frac, cilindro, mantello, bastone da passeggio e guanti bianchi. Lo stile grafico di Lara Romero sintonizzava a meraviglia con le illustrazioni dei romanzi e quindi traduceva lo spirito reale del personaggio e delle situazioni. Fantomas venne proposto in una serie di episodi, sino al 1969 quando il successo ottenuto spinse l'editore a pubblicare un albo quindicinale intitolato al personaggio, anche questa edizione riscosse un favore generale e venne così organizzato un gruppo di collaboratori che assicurasse la continuità della pubblicazione. Da quel momento, Cardona Peña ha supervisionato i soggetti scritti da Guillermo Mendizabal e, quando nel 1969 quest'ultimo abbandonò il gruppo, Cardona Peña continuò a scrivere i soggetti aiutato da alcuni assistenti. I disegni erano firmati "Equipo Estudio Ribens", ovvero da un gruppo formato da José S. Reyna, Fermin Marquez ed Augustin Martinez, che si occupavano delle matite e Luis Carlos Hernandez e Jorge Lara, passatori a china. In questa seconda versione, Fantomas venne mutato sia dal punto di vista caratteriale che fisionomico: divenne infatti un giovane atletico, pieno di vitalità, che portava una maschera bianca che gli lasciava liberi solo gli occhi e le orecchie. La sua attività, tesa comunque al crimine, aveva come scopo finale manifestazioni prettamente altruistiche ed egli si dichiarava sostenitore della fratellanza universale e del progresso, tanto che egli usava tutti i mezzi fornitigli dalla scienza moderna, in ciò aiutato dal Professor Semo e da un esercito di agenti segreti. *Fantomas* ha conosciuto nel 1941 un precedente adattamento sul settimanale francese *Gavroche*, che uscì per brevissimo tempo.

L.G.

FATTY FINN (Australia) Striscia creata nel 1923 da Syd Nicholls, ed apparsa per la prima volta, con il nome di *Fat and his Friends* (Fat ed i suoi amici), il 16 Settembre dello stesso anno sulle pagine del *Sydney Sunday News*. La striscia venne creata su commissione del direttore responsabile di tale giornale, Sir Errol Knox, che desiderava qualcosa che potesse competere con *Us Fellers/Ginger Meggs*, che da due anni veniva pubblicata sul *Sunday Sun*. Fat, un ragazzo corpulento, secondo lo stile iniziato da *Billy Bunter*, era il bersaglio preferito degli scherzi dei suoi amici. Il 10 Agosto 1924, il titolo della striscia venne cambiato in *Fatty Finn*, a tale cambiamento coincise anche un mutamento del carattere e della fisionamia della striscia. Fatty perse con il passar del tempo gran parte del suo peso, si vestì con una uniforme da boy-scout ed attorno a lui apparvero dei personaggi secondari di un certo rilievo quali Pal, il cane, Hector, una capra, Headlights Hogan, Lollylegs e Mr. Claffey, il poliziotto. Sul finire degli anni venti, Fatty Finn era diventata la striscia più seguita in terra australiana, questo sia per le storie che per il disegno di Nicholls, che dopo breve tempo introdusse delle piacevolissime tavole a colori. Nel 1928 avvenne un ulteriore cambiamento nei contenuti, quando Nicholls introdusse il tema dell'avventura, coinvolgendo

« *Fantomas* ». © *Editorial Novaro.*

« *Fatty Finn* », *Syd Nicholls.* © *Nicholls.*

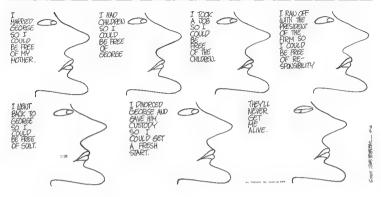
Fatty in una serie di racconti dove pirati e cannibali svolgevano un ruolo determinante, soprattutto perché questi personaggi erano disegnati con uno stile decisamente realistico che contrastava parecchio con quello che raffigurava Fatty ed i suoi amici. Nicholls era in pratica agli inizi del filone del fumetto avventuroso, che lo avrebbe condotto nel 1929 a creare *Middy Malone*, nello stesso anno il *News* assorbì il *Guardian* e quando il giornale nel 1931 si fuse nuovamente con il *Sunday Sun*, Fatty Finn, scomparve dalle scene del fumetto, da cui riemerse nel Maggio 1934 in un albo ad esso dedicato ed intitolato *Fatty Finn's Weekly*, che continuò ad uscire sino verso la metà del 1935. Dal 1940 al 1945 la striscia venne pubblicata su parecchi albi prodotti da Nicholls e dal 1946 al 1950 apparve sul suo proprio mensile intitolato *Fatty Finn's Comic*. Nel 1951 ritornò nella pagina a fumetti del quotidiano *Sydney Sunday Herald* e, quando tale quotidiano si fuse nel 1953 con il *Sunday Sun*, Fatty Finn riottenne il successo di una volta tanto che continua tutt'oggi ad essere pubblicato sulle pagine del *Sunday Sun-Herald*.

J.R.

FAUSTINELLI, MARIO DAVIDE (1924-) Soggettista e disegnatore italiano nato a Venezia l'8 Novembre 1924. Dopo gli studi classici, si iscrisse alla facoltà di Lettere e Filosofia laureandosi solo nel 1969, dopo quasi vent'anni di fuori-corso. Nel 1945, Faustinelli, andò a Milano dove ebbe modo di partecipare alla realizzazione del lungometraggio *La Rosa di Bagdad*, di Domenghini, occasione questa per conoscere autori come Carcupino, Damiani e Mario Leone, con i quali collaborerà più avanti durante la gestione di *Asso di Picche*. Sempre in quel periodo conobbe Giovanni Bonelli, per il quale realizzò la storia umoristica *Pompeo Bill*, che venne pubblicata in appendice agli albi *Audace*. Nel 1946 nacque l'*Asso di Picche*, di cui Faustinelli era l'editore e di cui inchiostrava alcune matite di Hugo Pratt, in particolari gli sfondi, e scriveva i testi in tandem con Alberto Ongaro. Alla rivista, la prima in Italia ad essere stampata in offset, collaborarono oltre a Pratt ed Ongaro, Battaglia e Bellavitis. Nel 1950 dopo che tutto il materiale prodotto dal gruppo venne acquistato dall'editore argentino Cesare Civita per mezzo dell'agente italiana Matilde Finzi, Faustinelli ed i compagni si trasferirono in Argentina, dove Faustinelli si dedicò alla pittura ed al fumetto, creando in quest'ultimo contesto, la serie poliziesca *Patt Brando* e, quella avventurosa *Kin della Nieve*. Nel 1953 Faustinelli si trasferì in Brasile dedicandosi sempre alla pittura ed alla creazione di fumetti, soprattutto per quanto riguardava soggetti e sceneggiature, per il fratello di Civita, uno dei maggiori editori locali. Nel 1954 tornò per un brevissimo periodo in Italia dove fece la conoscenza di Caldura e della Perego, con i quali mise a frutto una lunga collaborazione. Rientrato in Brasile, vi rimase sino al 1957 anno in cui iniziò a collaborare con il *Corriere dei Piccoli*, diretto da Giovanni Mosca, realizzando delle grandi tavole storico-didattiche e le cinquanta puntate di *Sei bimbi ed un tesoro*, i cui testi e disegni vennero impiegati per un volume, di narrativa, edito nel 1958 da Mursia. Sempre per il *Corriere dei Piccoli*, scrisse i testi de *Il Piccolo Cow Boy*, disegnato da Aldo Di Gennaro. Nel 1959 su invito dell'editore De Fonseca, in società con Rizzoli, andò a Roma per curare il settimanale *Bimbo e Bimba*, un settimanale che uscì per due anni e mezzo e nel cui contesto Faustinelli ebbe modo di realizzare un inserto, "il gioco dei perché", che in termini assai semplici insegnava ai bambini i temi della divulgazione estetica. Nel 1963 entrò nella redazione della De Agostino, per curare la enciclopedia *Le Muse*, e nel 1964, insieme a Carlo Porciani e a numerosi disegnatori, tra i quali Canale e Paludetti, diede vita a *Kolosso*, che uscì per 102 numeri. Per due anni collaborò insieme a Caldura ed alla Perego alla realizzazione di *Topo Gigio* e nel 1967 ha pubblicato, per i tipi della AMZ, *Il libro dell'arte spiegato ai ragazzi*, con prefazione di Dino Buzzati. Nel 1972 ha vinto il concorso per un "Libro di poesie per ragazzi" indetto dalla Mursia che gli pubblica *Le prime figure*, la sua opera più importante. Attualmente, professore di lettere, si dedica all'insegnamento, scrive libri e racconti, progetta collezioni e raccolte di figurine e sta raccogliendo gli scritti di Caldura per farne un volume.

G.B.

« *Fearless Fosdick* », *Al Capp.* © *United Feature Syndicate.*

FEARLESS FOSDICK (Stati Uniti) Striscia nella "striscia" creata da Al Capp nel 1942 ed apparsa per la prima volta nell'episodio di *Li'l Abner*, pubblicato nel *Sunday*, il 22 Novembre dello stesso anno. *Fearless Fosdick* (Fosdick il temerario). era una parodia del *Dick Tracy*, di Chester Gould e la sua prima apparizione si manifestò con un profilo del personaggio, in un atteggiamento decisamente tracynesco, accanto al titolo di *Abner*. Nel primo episodio, Fosdick non riesce a sfuggire ad un tentativo di omicidio perpetrato nei suoi confronti, in cui viene legato ad un grosso quantitativo di esplosivo e, da come si era sviluppata la vicenda, la conclusione non poteva che essere quella della morte dell'eroe e invece nel numero seguente, Al

« Feiffer », Jules Feiffer. © Jules Feiffer.

Capp mostrava ai suoi lettori come tutta la vicenda non fosse stata che un brutto sogno di Fosdick. Il personaggio piacque subito al pubblico per la sua semplicità strutturale e tornò sulle pagine del *Sunday*, il 30 Maggio 1943 e da quel momento in avanti, All Capp allargò la schiera di personaggi, amici o nemici di Fosdick, quali Bomb-Face, Stone-Face, Prudence Pimpleton, la ragazza frustrata ed aggressiva di Fosdick, il suo capo sadico, ed un insieme di criminali da Rattop, che come dice il nome ha la testa simile a quella di un topo, a Sydney, l'arcinemico del protagonista. Negli ultimi tempi le apparizioni di Fosdick, nella striscia di *Li'l Abner*, si sono rarefatte ma a ciò è stato posto rimedio con una ristampa, edita nel 1954, della serie intitolata *Fearless Fosdick*. In Italia la striscia è stata pubblicata sul mensile *Linus* della Milano Libri.

B.B.

FEIFFER (Stati Uniti) Serie di strisce creata da Jules Feiffer, ed apparsa per la prima volta nel 1956 sulle pagine del *Village Voice*. *Feiffer* fu il nome che l'autore stesso diede alla sua galleria di personaggi. Personaggi che intendevano, riuscendovi, commentare gli avvenimenti dell'attualità di allora. Nel 1958 un nutrito numero di queste strisce e tavole venne pubblicato in un albo intitolato *Sick, sick, sick*, attirando l'attenzione di Robert Hall che nello stesso anno prese ad amministrare ed a distribuire queste serie. L'universo di *Feiffer* è il più triste e deprimente che sia mai stato rappresentato nel mondo del fumetto. Uomini senza carattere, donne nevrotizzate, sono questi gli esseri che costituiscono il fulcro di una rappresentazione di disavventure e di frustrazioni. Tra i tanti protagonisti di questa tragedia quotidiana, il più rappresentativo ed il più noto è Bernard Mergendeiler, un uomo divorato dalla sua psiche debole, dai suoi complessi e dai suoi tic nervosi. La ripetizione atroce e la terribile banalità di queste confessioni umane creano un vortice in cui la gente, il linguaggio ed i concetti vengono dapprima esaltati per essere poi distrutti. I personaggi di Feiffer sono stati ristampati sia in volumi cartonati che in edizioni economiche e dopo *Sick, sick, sick*, hanno visto la luce *The Explainers*, *Passionella*, *Feiffer's Marriage Manual* e *The Unexpurgated Memoirs of Bernard Mergendeiler*. Gli antieroi di questa saga feifferiana sono apparsi anche in una rappresentazione teatrale svoltasi nel 1961 al Playwrights Cabaret di Chicago. *Passionella* e *Mergendeiler* sono stati pubblicati sul mensile *Eureka*, della Editoriale Corno, mentre le tavole domenicali vengono regolarmente pubblicate da *Linus* della Milano Libri.

M.H.

FEIFFER, JULES (1929-) Autore, scrittore e disegnatore americano nato il 26 Gennaio 1929 nel Bronx, New York. Dopo "quattro miserabili anni" alla James Monroe High School, Feiffer frequentò la Art Students' League di New York e dal 1947 al 1951 studiò al Pratt Institute mentre, contemporaneamente, lavorava come assistente di Will Eisner, nella realizzazione di *The Spirit*. Nel 1949 creò il suo primo personaggio a fumetti, *Clifford*, che venne pubblicato nella parte riservata ai fumetti di *The Spirit*. Nel 1951, Feiffer venne assunto dalla Signal Corps, per la realizzazione di cartoni animati. Parecchi furono i lavori che svolse prima di iniziare, nel 1956, la sua collaborazione con *Village Voice*, per le cui pagine realizzò un commentario sociale e politico a fumetti che intitolò semplicemente *Feiffer*, serie che in seguito venne distribuita dal Publishers-Hall Syndicate. Nel 1963, Feiffer scrisse anche un romanzo *Harry the Rat with Women*, un atto unico, *Crawling Arnold*, che venne rappresentato nel 1961 al Festival dei due Mondi di Spoleto, scrisse anche una commedia musicale, *Little Murders*, che venne in seguito adattata per lo schermo. Feiffer è altresì il creatore di *Munro*, un personaggio dei cartoni animati in cui il protagonista è un bambino di quattro anni erroneamente arruolato nell'esercito ed è lo sceneggiatore del film *Conoscenza carnale*, (1971). Nel corso della sua attività Feiffer ha anche redatto un volume sulla storia del fumetto intitolato *The Great Comic Book Heroes*, edito nel 1965 dalla Dial Press. Il lavoro di Jules Feiffer ha notevolmente influenzato un'intera generazione di disegnatori ed

Jules Feiffer.

ha fatto nascere una nutrita schiera di imitatori che tuttavia non riescono a raggiungere nè il grafismo nè i contenuti del maestro.

M.H.

FEININGER, LYONEL (1871-1956) Pittore e disegnatore americano nato il 17 Luglio 1871 a New York City. I genitori di Lyonel erano dei musicisti di professione e nel 1886 mandarono il figlio in Germania perché studiasse musica, solo che il giovane mostrò ben presto la sua predilezione per il disegno e questo studiò alla Berlin Art Accademy di Amburgo ed alla Colarossi Academy di Parigi. Nel 1894 Feininger iniziò una lunga e prolifica carriera di disegnatore ed illustratore lavorando per moltissime riviste tedesche, francesi ed americane. Nel 1906 James Keeley, del *Chicago Tribune*, chiese a Feininger di creare due personaggi a striscia per il suo quotidiano e nello stesso anno, firmate "Your Uncle Feininger" (Vostro zio Feininger), apparvero *The Kin-der-Kids*, una immaginifica odissea intorno al mondo compiuta da un gruppo di giovani e *Wee Willie Winkie's World*, una storia dove il lirismo giocava gran parte. In seguito ad una disputa con il suo editore, Feininger abbandonò, incompiute, le due serie ed il *Tribune* nulla poté fare nemmeno per continuarne la produzione con qualche altro disegnatore. Feininger raggiunse dei brillanti risultati nella sua attività di pittore, esponendo sia in Europa che in America ed insegnando alla famosa scuola *Bauhaus*, fino a quando questa non venne chiusa dai nazisti nel 1933. Nel 1937 Feininger tornò in America per insegnare al Mills College di Oakland. Anche se la sua carriera nel campo del fumetto durò meno di un anno, il suo contributo nel settore specifico è stato eccezionale. Come ebbe modo di dire Ernst Scheyer nel suo volume *Lyonel Feininger: Caricature and Fantasy* « ... ciò che ha fatto Feininger con i suoi disegni ed i suoi testi è una pietra miliare nella storia del fumetto americano ». Verso il finir della sua vita, Feininger ebbe più volte il desiderio di ritornare al fumetto e soprattutto di portare a termine i suoi *Kin-der-Kids*, di cui aveva fatto dei pupazzetti di legno per i suoi bambini solo che morì il 13 Gennaio 1956 prima di poter realizzare il suo sogno.

M.H.

FELDSTEIN, ALBERT (1925-) Sceneggiatore e disegnatore americano nato il 24 Ottobre 1925 a Brooklyn, New York. Dopo aver studiato alla High School of Music and Art, alla Art Students League ed al Brooklyn College, Al Feldstein entrò nel 1941 nel mondo del fumetto lavorando allo studio di S.M. "Jerry" Iger, dove rimase sino al 1946, realizzando molti fumetti e strisce per diverse case editrici tra le quali la Fiction House (con *Sheena*, *Kayo Kirby* e molti altri), la Quality (con *Dollman* ed altri), la Fox e la Aviation Press. Dopo un periodo passato nell'aeronautica durante la seconda guerra mondiale, Feldstein, nel 1947, entrò nel gruppo della E.C. e realizzò tutta una serie di storie poliziesche, avventurose e western sino al 1950, quando iniziò la linea "New Trend", cui Feldstein diede un notevole apporto sia per le storie che per i disegni. Quando assunse la direzione della serie, abbandonò il disegno e si occupò prevalentemente delle sceneggiature che redasse, influenzato da Bradbury e da altri scrittori contemporanei, per tutte le storie di orrore, fantascienza, e suspense dal 1951 al 1955.
Il suo disegno, benché nel contempo si fosse limitato a qualche sporadica copertina di fantascienza, è rimasto un classico nella storia del fumetto, soprattutto per la sua abilità di congelare, in una immagine statica, un'intera azione, specie quando il soggetto era orrorifico. Quando Harvey Kurtzman lanciò *Mad*, che ebbe uno straordinario successo, Bill Gaines e Feldstein diedero vita a *Panic*, una pubblicazione che parodiava i titoli da essi stessi prodotti. Più tardi, quando i titoli del "New Trend" vennero eliminati per lo scarso successo di pubblico e per le forti

« Felix », Jan Lööf. © PIB.

critiche lanciate verso di essi, Feldstein contribuì al lancio di "New Direction" e "Picto-Fiction", due serie che prevedevano l'edizione di albi in bianco e nero e quando, nel 1956 Kurtzman e Gaines abbandonarono la direzione di *Mad*, Feldstein venne chiamato a dirigere la rivista che, da quando è passata nelle sue mani, ha raggiunto una tiratura di due milioni di copie per numero.

J.B.

FELIX (Svezia) Personaggio creato dal disegnatore ed autore svedese Jan Lööf, ed apparso per la prima volta, con il nome di *Felix*, benché nato come *Fiffige Alf* (L'astuto Alf), nel 1967 sulle pagine del quotidiano di Copenhagen, *Politiken*. *Felix* è un ragazzo di quindici anni che passa da un'avventura all'altra seguendo, sia pure in versione più moderna, la linea iniziata da *Tin-Tin* e *Little Orphan Annie*. Il personaggio è disegnato con uno stile molto semplice, naïf , che in alcuni punti ricorda l'underground americano e che, con i bianchi e neri sapientemente usati, diviene spesso espressione di tridimensionalità. Felix è senza dubbio uno dei fumetti più notevoli che siano stati prodotti in Svezia nel corso degli ultimi dieci anni e le sue avventure sono apparse anche in una serie di cartoni animati, curati dallo stesso Lööf che nel 1972 ha abbandonato la realizzazione del personaggio per dedicarsi ad un lavoro all'interno dello staff televisivo. La striscia, che viene pubblicata su 20 quotidiani europei, viene tuttora realizzata dal disegnatore danese Werner Wejp-Olsen.

W.F.

FELIX THE CAT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1917, da Pat Sullivan, disegnatore ed autore di origine australiana, e prodotto inizialmente per un cartone animato. Il successo ottenuto dal personaggio fu talmente grande che Sullivan, prima della sua morte avvenuta nel 1933 produsse altri novantanove cartoni animati. Il primo, ebbe l'onore d'essere il primo cartone animato sonoro trasmesso in televisione, nella storica trasmissione NBC del 1930. Nel 1923 il King Features Syndicate, contattò Pat Sullivan, offrendogli di adattare il personaggio dei cartoni animati per una striscia e così *Felix the Cat* (Felix, il gatto), fece il suo debutto il 14 Agosto di quello stesso anno con la tavola domenicale, ed il 9 Maggio 1927, con la striscia quotidiana. Anche se le strisce furono firmate per lungo tempo da Pat Sullivan ed alla sua morte, avvenuta nel febbraio 1933, gli succedette un nipote che si chiamava anche lui Pat, è sempre stato in forse il fatto che fosse proprio lui a disegnare la striscia, c'è chi ha ascritto tale merito a Bill Holman, che comunque realizzò il personaggio dal 1932 al 1935 e chi invece tale merito lo ascrive a Otto Messmer, collaboratore molto vicino a Sullivan, che dal 1935 ha regolarmente firmato la produzione sino al 1954, anno in cui l'ha passata nelle mani di Joe Oriolo. Attualmente, Felix the Cat viene realizzata da un gruppo di disegnatori che lavorano per la Joe Oriolo Production, che si occupa anche della realizzazione dei cartoni animati per la televisione. Il piccolo gatto nero è senza alcun dubbio una delle più importanti creazioni nel mondo del fumetto: la sua solitudine, il suo senso dell'alienazione, la sua ferma lotta contro il destino e la forza degli elementi (la fame, il freddo etc.) fanno di lui l'eroe per antonomasia dell'assurdo mondo animale. Negli anni venti e trenta, Felix ha vissuto dei momenti di profondo lirismo e di poesia non certo inferiori a quelli dell'altro leggendario gatto del fumetto, *Krazy Kat*, ed ha avuto sempre un maggior consenso in Europa che non in America. Nel 1954 l'accademico francese Marcel Brion ebbe a scrivere su di lui "... Felix non è un gatto, è il Gatto. Per meglio dire è un Super-Gatto, perché non rientra in alcuna delle categorie del regno animale ». Parecchi episodi di Felix vennero ristampati dalla Popular Comics e negli anni '40 e '50 il personaggio ebbe un suo albo edito da Toby. Oggi Felix continua a vivere con coraggio anche sugli schermi televisivi.

M.H.

« Felix the Cat », Pat Sullivan. © King Features Syndicate.

FENZO, STELIO (1932-) Autore e disegnatore italiano nato a Venezia il 3 Settembre 1932. Dopo aver conseguito la maturità classica, Fenzo si iscrisse alla facoltà di Architettura senza tuttavia laurearsi. Dopo i primi timidi passi nel mondo del fumetto, collaborando al gruppo de l'*Asse di Picche*, nel 1948 pubblicò i suoi primi lavori sul *Giornale Illustrato*, ed iniziò una prolifica collaborazione col *Gazzettino Sera*, illustrando i fatti della cronaca quotidiana. Nel 1950, realizzò per il *Vittorioso* una serie di cineromanzi senza personaggio fisso e nel 1953 si trasferì in Inghilterra collaborando con la Fleetway e la Thomson, in una serie di storie del genere poliziesco e rosa. All'inizio degli anni sessanta tornò in Italia realizzando per l'Editoriale Sepim *Capitan Moko*, personaggio originariamente creato da Hugo Pratt in Argentina, dove veniva chiamato *Capitan Cormorant*. Per *Radar*, nel 1964, disegnò su testi di Giancarlo Ottani, il personaggio *Kiwi*, iniziato sempre da Pratt, e di recente ripreso da Fenzo che lo esegue su testi della moglie Loredana. Nel 1967 per conto delle edizioni RG ha creato *Jungla*, che in seguito venne disegnata, per alcuni episodi, da Mario Cubbino. Nel 1971, ha iniziato a collaborare con il settimanale cattolico *Il Giornalino*, per il quale realizza tuttora due interessanti serie *Saloon* e *Amar-Singh*. Attualmente collabora con la Ediperiodici, la Edifumetto e, per la Geis, produce *Koko*.

G.B.

FERD'NAND (Danimarca) Personaggio creato nel 1937 dal disegnatore ed autore danese H. Dahl Mikkelsen, ed apparso nello stesso anno su parecchi quotidiani danesi. *Ferd'nand*, come già *Adamson*, del disegnatore svedese Oscar Jacobsson e *Alfredo* dei disegnatori danesi Jorgen Mogensen e Cosper Cornelius, è un personaggio che intimamente travalica le frontiere sia nazionali che europee, in quanto il suo spirito è universale ed è per tale ragione che la striscia viene pubblicata sui quotidiani di tutto il

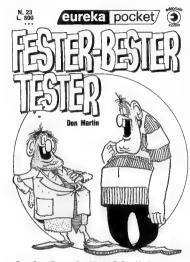
« Ferd'nand », H. Dahl Mikkelsen (Mik). © PIB.

mondo, sia nella versione quotidiana che in quella domenicale, e nel corso degli anni, numerosissime sono state le ristampe, sia in albi che in volumi economici e cartonati, dedicate al personaggio. In un certo senso la striscia pantomimica è molto più difficile da rendere che non quella in cui la pipa gioca grande parte, poichè l'illustrazione deve essere quella che rende l'idea sia del movimento che dell'azione. "Leggere" Ferd'nand è come vedere un film muto, è stato detto. Il protagonista della striscia è un signore di mezza età, appartenente alla media borghesia, caratterizzato anatomicamente da un naso assai appariscente, accanto a lui vivono la moglie ed un figlio, che porta un cappello identico a quello del padre: entrambi paiono non avere la bocca ma nel caso del padre la si può immaginare coperta dai sottili baffi. In casa vive anche un cane, ideale mascotte della famiglia.
Ferd'nand rispecchia tutto ciò che può accadere ad una famiglia appartenente alla media borghesia che abita alla periferia di una grande città ed il suo successo è dovuto al fatto che il lettore sorride proprio sulle piccole cose che accadono nella vita di tutti i giorni. Negli Stati Uniti il personaggio è apparso, con la distribuzione dell' United Feature Syndicate il 10 Novembre 1947, nella versione quotidiana ed il 4 Aprile 1948, in quella domenicale. Alla fine del 1970, il vecchio Al Plastino (disegnatore di *Hap Hooper*, *Barry Noble*, *Abbie an' Slats* e di molti personaggi della D.C.) ha preso a disegnare Ferd'nand riuscendo a mantenere lo stile spumeggiante di Mik, e firmando i suoi lavori "Al Mik". In Italia il personaggio è stato pubblicato per parecchio tempo sulla pagina dedicata ai fumetti de *Il Giorno* e, sporadicamente, è apparso nel mensile *Linus* della Milano Libri.

W.F.

FERRIER, ARTHUR (1891-1973) Autore, disegnatore e pittore britannico, nato nel 1891 in Scozia e morto il 27 Maggio 1973. Dopo essersi diplomato analista chimico ed aver trovato un lavoro a Glasgow, collaborò con il *Daily Record*, realizzando delle vignette autoconclusive. Quando il direttore del giornale, William McWhirter, venne trasferito a Londra per dirigere il *Sunday Pictorial*, prese contatto con Ferrier proponendogli di ridisegnare quanto aveva fatto sino a quel momento il vecchio disegnatore G.M. Payne. Una volta trasferitosi a sua volta a Londra nell'Aprile 1918, Ferrier cominciò a disegnare vignette umoristiche per *Punch*, *London Opinion*, *The Humorist*, *Passing Show* e per altri settimanali a diffusione nazionale tanto che nel 1920 i suoi disegni venivano pubblicati su cinque quotidiani della domenica e Sir William Carr gli offrì un contratto in esclusiva per il suo *News of the World*. Interessato in modo particolare al mondo dello spettacolo, Ferrier diede inizio ad una serie settimanale in cui egli proponeva ogni spettacolo o commedia di scena in quella settimana e tale serie continuò ad apparire dal 1922 sino agli anni cinquanta. Dato che il contratto che aveva firmato gli permetteva di collaborare con i periodici, diede vita negli anni trenta, ad una serie assai simile che venne pubblicata su *Everybody's Weekly*, ad un'altra produzione sempre sul genere ma con molte più gag, intitolata *Ferrier's World Searchlight*, così come, sempre nello stesso periodo, creò la sua prima striscia *Film Fannie*, una delle prime strisce che avessero delle "glamour girl" per protagoniste, e che venne pubblicata sulla rivista *Blighty*. Quando il contratto con il suo giornale ebbe termine, creò un'altra serie incentrata su una ragazza, *Our Dumb Blonde*, (1939) che venne pubblicata sul suo vecchio giornale, il *Sunday Pictorial*. La serie andò avanti per sette anni quando il *News of the World* gli fece nuovamente firmare un contratto in esclusiva e così *Our Dumb Blonde* passò nelle mani di George Davies, mentre Ferrier diede vita ad una nuova serie Spotlight on Sally (1945), Nel 1953 Ferrier mise in atto il suo unico tentativo di realizzare una striscia quotidiana, *Eve*, che venne pubblicata su *Daily Sketch*, dal 23 Novembre 1953 al 21 Gennaio 1956. Nel corso degli anni, le modelle che hanno posato per le vignette di Ferrier ebbero nomi come Anna Neagle, Lillian Bond, Miriam Jordan, Elsie Randolph e Dodo Watts, nomi che entrarono tutti in maniera positiva nel mondo del cinema. I ritratti da lui eseguiti ad olio delle varie celebrità sono diventati pezzi da collezionsta.

D.G.

Arthur Ferrier, « Spotlight on Sally ». © News of the World.

« Fester-Bester-Tester », Don Martin. © Don Martin.

FESTER BESTERTESTER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1972 da Don Martin ed apparso nello stesso anno sulle pagine della rivista *Mad. Fester Bestertester*, che agisce quasi sempre in compagnia della sua spalla di nome Karbunkle, è il prototipo dell'americano sotto-acculturato il cui unico scopo è riuscire a trovare il benessere economico usando mezzi e situazioni del tutto inopportuni. Le folli situazioni proposte da Martin, con quel suo stile aggressivo ed a volte persino brutale che sottolinea satiricamente le incongruenze della società americana, hanno fatto sì che il personaggio si accativasse in brevissimo tempo la simpatia del pubblico. Tra le varie avventure di Fester Bestertester e Karbunkle, tutte prorompenti nell'assurdo, vi è "La saga dei gorilla", ritenuta dai critici un classico dell'umorismo astratto, grazie al ritmo incessante e senza pause con cui si svolge questa delirante avventura. In Italia il personaggio è stato proposto nel Giugno 1970 sulle pagine della rivista *Eureka*, ed una selezione delle sue migliori avventure è stata raccolta in un libro della collana *Eureka Pocket*, edita sempre dalla Editoriale Corno.

L.S.

FIGHTING YANK (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 dallo scrittore Richard Hughes e dal disegnatore Jon Blummer ed apparso per la prima volta nel Settembre dello stesso anno sul numero 10 di *Nedor's Startling*. Il personaggio riscosse subito molto successo e l'anno successivo passò nelle pagine di un albo ad esso dedicato. *Fighting Yank* (Il combattente Yank) era in realtà Bruce Carter III, un giovane dai modi gentili e raffinati che si imbatté in una sorta di mantello anti-proiettili appartenente ad un suo antenato, un mantello che in un certo modo gli conferiva una forza particolare e fu così che Carter decise di dedicarsi alla lotta contro il crimine. Noto come "il più grande difensore dell'America", Fighting Yank indossava un costume che ricordava le divise coloniali: un berretto tipico, stivali alti, e l'emblema della bandiera americana stampigliato sul petto. Suo spirito guida, in ogni azione, era il vecchio Bruce Carter. Il personaggio non fruì mai di testi eccellenti ma in quanto a disegni ebbe dei realizzatori di tutto rispetto, da Jack Binder (1942-1943), a Alex Schomburg (1943-1949), Jerry Robinson (1947-1948) e Mort Meskin (1948-1949). Mentre la maggior parte dei super-eroi che potevano competere con Fighting Yank scomparvero alla fine della guerra, il personaggio continuò ad essere pubblicato sullo *Startling*, sino al 48° numero (Gennaio 1949). L'albo ad esso intitolato continuò ad uscire sino al 29° numero dell'Agosto 1949. Fighting Yank apparve anche sulle pagine di *America's Best*, dall'Aprile 1944 al Febbraio 1948.

J.B.

FIGLIO DI SATANA, IL
vedi Son of Satan, The

FIGUERAS, ALFONSO (1925-) Autore e disegnatore spagnolo nato a Barcellona nel 1925 ed entrato nel mondo del fumetto nel 1939, quando entrò nello staff della Editoriale Bruguera, come calligrafo e matitista. Dopo breve tempo divenne uno dei migliori autori realizzando dei lavori per *Chicos*, *Nicolas*, *Leyendas Infantiles*, *Cubilete*, *Paseo Infantil* ed altre riviste. Uomo di grande cultura ed esperto delle strisce umoristiche americane e del cinema di fantascienza e dell'orrore, Figueras ha dedicato tutto se stesso alla produzione di strisce umoristiche come *Dedalito*, *Hércules Paput* (storia di un investigatore privato), *Loony e Patoflor*, tutte realizzate per *Nicolas*. Per *Cubilete*, Figueras ha disegnato *Rubin Rut* e *Tonty* ed è il creatore di *Rody*, *Aspirino y Colodíon*, *Mysto* e delle strisce per quotidiani, *Don Placido* e *Topolino*. Molte delle creazioni di Figueras sono profuse di un umorismo per certi versi sentimentale che lo fa maestro del nonsenso.

L.G.

FILS DE CHINE (Francia) Serie creata nel 1950 da Roger Lécureux, direttore del *Vaillant*, per i testi e da Paul Gillon, per i disegni ed apparsa per la prima volta l'8 Ottobre dello stesso anno sulle pagine del settimanale comunista *Vaillant*. *Fils de Chine* narrava della storia di un giovane contadino cinese, Tao, che si era unito ai comunisti per convinzione di classe e spinto da un forte spirito idealista. La vicenda, ambientata ai tempi della lunga marcia, era incentrata sulle vicessitudine e controversie delle truppe comuniste e del loro trionfo finale contro le forze di Chiang Kai-shek. La serie, benché infiorata da una logica propaganda politica, fu sostanzialmente esatta in quanto ad aderenza storica e continuò ad apparire sino al 1962, quando cioè la Cina corse il rischio di venir espulsa dal movimento comunista mondiale. Fils de Chine, dal punto di vista grafico, merita grande considerazione in quanto i disegni di Gillon restano tra i migliori da lui eseguiti, assai superiori in qualità a *13 rue de l'Espoir*, che egli produceva per il *France-Soir*. Alcune pagine della serie sono state disegnate da Pierre Legoff e da Pierre Dubois.

M.H.

Lou Fine, « Red Bee ». © Lou Fine.

FINE, LOUIS (1914-1971) Autore e disegnatore americano, nato nel 1914 a New York. Dopo gli studi di disegno presso la Grand Central Art School, di New York e presso la Art Students League ed il Pratt Institute, nel 1938, Fine entrò nello studio di Eisner- Iger, divenendo in breve tempo, insieme a Will Eisner stesso ed a Reed Crandall, uno dei migliori disegnatori di quel periodo. Dopo aver realizzato moltissime strisce usando i nomi di « Jack Cortez » e « Basil Berold» Fine, si fece subito notare per l'eccellente disegno e la magistrale conoscenza dell'anatomia umana in movimento. Per lo studio di Eisner- Iger, disegnò alcuni episodi di *Jumbo* e *Sheena*, editi dalla Fiction House, e diverse avventure di *The Flame*, edito dalla Fox, più tardi, parecchie storie di *Rocketman* e *Master Key*, per la Dynamic Comics di Harry Chesler. Dal 1939 al 1943, quando divenne il disegnatore più importante della Arnold's Quality Comics, produsse il meglio di se stesso. In quel periodo realizzò parecchi numeri di *Black Condor*, per *Smash Comics*, di *Stormy Foster*, per *Hit Comics* e numerose avventure di *Uncle Sam*, *Quicksilver* e di altri personaggi della Quality. Sempre per questa compagnia, disegnò numerose copertine di *Hit*, *Smash*, *National*, *Uncle Sam*, *Police* e *Blackhawk*. Quando Will Eisner si arruolò nell'esercito durante il conflitto, Fine eseguì molte strisce di *The Spirit*. Quando Arnold, l'editore di *Smash*, decise la nascita di un nuovo personaggio per la sua rivista, affidò il compito di realizzarla a Lou Fine, che diede così alla luce *The Ray* (Il Raggio), che apparve per la prima volta nel Settembre 1941 nel numero 14 di *Smash* *The Ray* aveva tutte le caratteristiche di un super-eroe, ovvero un costume colorato, un alter-ego, era un ginnasta ed aveva un partner di nome Bud, a ciò si aggiunse lo spettacolare disegno di Fine, che ne decretò l'immediato successo, realizzandolo, con lo pseudonimo di "E. Lectron", per metà delle sue 26 storie. *The Ray* è diventato un classico del fumetto americano ed è stato ristampato nel numero 2 di *Special Edition Comics*, edito nel 1974 da Alan Light. Nel 1944, Fine abbandonò l'industria del fumetto dedicando il resto della sua vita alle illustrazioni per riviste e a disegni di tipo commerciale, facendo anche dei tentativi nel mondo della striscia, ottenendo però dei risultati mediocri, tranne che per *Peter Scratch*, che apparve nel 1965 ed a cui Fine diede vita alquanto breve. Lou Fine è morto in seguito ad un attacco cardiaco il 24 Luglio 1971 e Will Eisner, su *Graphic Story World*, ne ha fatto un elogio funebre con queste parole: « ... Lou Fine è stato uno dei migliori disegnatori che abbia mai conosciuto. La sua abilità consumata non potrà mai essere eguagliata. Cos'altro si può dire alla morte di un gigante? »

J.B.

FINGER, BILL (1917-1974) Autore e scrittore americano nato l'8 Febbraio 1914 a New York. Dopo aver compiuto gli studi al De Witt Clinton High School di Manhattan, Finger diede vita, nel 1938 insieme al disegnatore Bob Kane, a due personaggi per la National Comics: *Rusty and his Pals* e *Clip Carson*. Il suo più grande successo è da ritenersi la creazione, insieme a Bob Kane, di *The Batman*, ovvero la quintessenza del mistero in costume che apparve per la prima volta nel Maggio 1939 sul n. 27 di *Detective Comics*, della National, ottenendo subito un grande successo. Anche se Finger era stato determinante sia nella creazione caratteriale del personaggio che in quella del suo costume, fu solo Kane a firmare le tavole ed è solo di recente che a Finger venne riconosciuto il merito di aver partecipato alla nascita della leggenda di *Batman*. I suoi soggetti sono stati i migliori nel periodo d'oro vissuto da *Batman*, del 1940 al 1947, soggetti sempre fitti di mistero, di azione e di grande inventiva. Nel corso della sua attività, Finger ha sporadicamente scritto dei soggetti anche per la Timely, la Fawcett e la Quality, restando la National la compagnia per la quale nel periodo compreso tra il 1938 ed il 1967 ha prodotto centinaia di storie di ogni genere (super-eroi, magia, polizieschi, avventura, fantascienza). Bill Finger è morto nel Febbraio 1974 e quando un anno dopo la National ha ristampato il primo albo di *Batman*, l'editore Carmine Infantino ha dedicato l'albo alla sua memoria.

J.B.

FISHER, HAMMOND EDWARD (1901-1955) Autore e disegnatore americano, nato nell'autunno 1901 a Wilkes-Barre in Pennsylvania, da una famiglia della media borghesia. Affascinato dal mondo del fumetto sin dall'età di cinque anni, Fisher colse ogni occasione per poter affinare le sue capacità e, ad un certo punto, decise di ab-

Ham Fisher, autocaricatura

bandonare l'università per arruolarsi nell'esercito durante la prima guerra mondiale, in tempo per approfittare dell'armistizio. Tornato nella cittadina natale, nel 1919, trovò un posto nel giornale locale, lo *Herald*, come disegnatore-vignettista sportivo ed un anno più tardi passò al *Wilkes-Barre Times-Leader*, con le stesse mansioni, dove rimase per qualche tempo dedicandosi nel contempo alla politica locale. Nel 1920 Fisher aveva dato vita al suo *Joe Palooka* e cercò di venderlo, senza alcun risultato, a diversi sindacati. Nel 1925 Fisher diede vita ad un suo giornale, sempre a Wilkes-Barre, solo che una depressione economica lo costrinse a rinunciare al suo progetto e a ritornare alla produzione di *Joe Palooka*. Nel 1927 andò a New York dove trovò un lavoro nel reparto pubblicità del *New York Daily News*, mentre, nel contempo, riprese a girare i vari sindacati nel tentativo di piazzare il suo personaggio. Riuscì finalmente ad interessare Charles V. McAdam, direttore generale del McNaught Syndicate, che prese i diritti di *Joe Palooka* per il 1928. Fisher decise di promuovere e diffondere per conto suo il suo personaggio, iniziando dapprima a pubblicizzare un'altra striscia del McNaught, *Show Girl*, che nel giro di quaranta giorni riuscì a vendere a trenta quotidiani. In secondo luogo, Fisher pensò a *Joe Palooka*, ed in tre settimane riuscì a venderlo a venti quotidiani e quando rientrò a New York trovò McAdam molto più interessato a far di lui il direttore alle vendite della società che non a pubblicare *Palooka*. Ma Fisher, sempre interessato alla sua striscia, si diede da fare e si assicurò i migliori giovani disegnatori che vi erano sul mercato e che avrebbero potuto occuparsi della sua striscia. Tra i primi disegnatori ad essere assunti da lui ci fu Al Capp, che più tardi si scagliò con accanimento contro Fisher, accusandolo di essere un tipo che chiacchierava molto e che pagava poco. Ad Al Capp, succedette, nella realizzazione di *Joe Palooka*, Moe Leff. Il vero contributo che Fisher diede alla sua striscia era la storia in linee molto generali. Durante la seconda guerra mondiale, *Joe Palooka* veniva letto da migliaia di soldati ed il fatto che Fisher mandò il suo eroe in guerra, ne aumentò in maniera incredibile la popolarità. Fisher, durante questo momento di vera gloria, era terribilmente preoccupato per la sua immagine pubblica di grande autore, immagine che, secondo lui, Al Capp aveva iniziato a smantellare con una lenta opera di demolizione. Negli ultimi anni del '40, Al Capp scrisse degli articoli per *Atlantic Monthly*, nei quali metteva alla berlina Fisher, per il modo in cui, dieci anni prima, aveva trattato un giovane disegnatore agli inizi della sua carriera. Fisher si sentì talmente perseguitato da tale opera demistificatoria da toccare eccessi paranoici giungendo persino a portare Al Capp in tribunale accusandolo di oscenità e portando, a testimonianza, dei disegni che aveva eseguito lui stesso. Non ci volle molto perché Al Capp potesse smantellare tali accuse ed i membri della National Cartoonists Society, disgustati del comportamento di Fisher, lo espulsero dalla società. Il 27 Dicembre 1955 Fisher, allo stremo della sua resistenza psichica, si suicidò nello studio di un amico, a New York. *Joe Palooka* gli è sopravvissuto e viene tuttora disegnato, sia pure con uno spirito del tutto differente, da Moe Leff.

B.B.

FISHER, HARRY CONWAY (1885-1954) Autore e disegnatore americano nato il 3 Aprile 1885 a Chicago. Dopo aver abbandonato l'Università al terzo anno di corso, "Bud" Fisher venne assunto nel 1905 dal *San Francisco Chronicle*, in qualità di vignettista nei campi dello sport, dello spettacolo e della cronaca generica. Qui, persuase il direttore della pagina sportiva a fargli disegnare una striscia che fosse un po' un'imitazione di *A. Piker Clerk*,

H. C. (Bud) Fisher e i suoi personaggi.

di Clare Briggs e che venne intitolata *A. Mutt*. Anch'essa, come la striscia di Briggs, era incentrata sulle corse dei cavalli e sulle vincite e perdite che esse comportavano. *A. Mutt* raccolse nel giro di breve tempo larghi consensi soprattutto tra i giocatori di polo di San Francisco e fece aumentare di parecchio le vendite del giornale tanto che il rivale del *Chronicle*, lo *S.F. Examiner*, di Hearst, alcune settimane dopo assunse Fisher elargendogli uno stipendio ben maggiore. Su queste pagine, Mutt incontrò il suo amico Jeff ed i due entrarono nel circolo della diffusione nazionale quando Fisher passò al *New York American* di Hearst nel 1909. Nel tempo alla striscia quotidiana si aggiunse la tavola domenicale e la serie assunse il titolo definitivo di *Mutt and Jeff*. Nel 1915, una volta scaduto il suo contratto con Hearst, Fisher portò *Mutt and Jeff* al Wheeler Syndicate, che gli corrispose mille dollari alla settimana per le sole sei strisce e più tardi, con un adeguamento economico, produsse anche la tavola domenicale. Fisher, in quel periodo, era considerato a ragione il disegnatore più ricco d'America. Nel 1921, quando passò al Bell Syndicate, guadagnava 4.600 dollari alla settimana, si era comperato una scuderia di galoppatori e con il passar del tempo si interessava sempre più alle corse e sempre meno al disegno di *Mutt and Jeff*. Assunse pertanto Billy Liverpool, perché eseguisse la maggior parte del disegno, compito che egli si assunse e che portò avanti dal 1919 al 1934, anno in cui Liverpool abbandonò il disegno nelle mani di Al Smith.Dopoché la striscia cominciò a perdere lentamente di interesse pur restando comunque sempre sulla cresta dell'onda. Fisher continuò a godersi la vita ed a mangiarsi la fortuna creatasi con *Mutt and Jeff* sino alla sua morte, avvenuta il 7 Settembre 1954.

B.B.

FIVE FIFTEEN, THE
vedi Sappo

« *Fix und Foxi* », *Rolf Kauka*. © *Rolf Kauka*.

FIX UND FOXI (Germania) Serie creata nel 1952 da Rolf Kauka ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulle pagine della rivista *Eulenspiegel*. Nel n. 10 della testata *Fix und Foxi* divennero i personaggi di punta dell'albo. Fix und Foxi (Fix e Fox), erano due piccole volpi molto intelligenti, personaggi abbastanza consueti nella favolistica tedesca, e al loro esordio si presentarono come due animaletti abbastanza antropomorfi poi, con il tempo, il disegno si fece più stilizzato per non dar adito a che si potesse notare un eventuale cambiamento del disegnatore. Nel corso degli anni, la esecuzione grafica della serie è stata curata da disegnatori quali Werner Hierl, Ludwig Fischer,Walter Neugebauer, Branco Karabajic, Vlado Maddič, Ricardo Rinaldi, V. Kostanjsek, Franz Roscher e Florian Julino. Intorno ai due personaggi principali, se ne muovevano di secondari, quali il Lupo, la Nonna Eusebia, Zio Fax,il Cugino Lupetto ed il professor Knox, l'inventore svanito. Sia nel disegno che nelle storie, Kauka ha fatto di tutto per mantenere una rappresentazione fedele di questo mondo semplice e umoristico allo stesso tempo. Fix und Fox, nel corso del tempo, hanno ottenuto un notevole successo commerciale apparendo oltre che negli albi settimanali, in molti "annuals" speciali ed in circa diciotto albi a cui erano stati allegati dei dischi. Dei personaggi sono stati realizzati anche molti sfruttamenti commerciali (pupazzi, bambole, tazzine, calendari, tappezzerie etc.). Nel 1972 Fix und Foxi sono apparsi in un breve cartone animato intitolato *Synfonie in Müll* (Sinfonia nella spazzatura), incentrato sul tema ecologico.

W.F.

FLAMINGO (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1952 da Ruth Roche, per i testi e da Matt Baker, per il disegno e prodotto per la nascente Phoenix Features di "Jerry" Iger. Altri personaggi realizzati per la stessa casa di produzione furono *Inspector Dayton*,di George Thatcher e Jack Kamen, *South Sea Girl*, di Thorne Stevenson, *The Hawk*, di Rod Maxwell e R.H. Webb e *Bobby* e *Pee Wee*, di Iger stesso. *Flamingo* era una zingara danzatrice di flamenco, ricca di fascino con magnifici capelli corvini che veniva coinvolta, durante i suoi viaggi in carovana per le strade europee, in una serie di avventure sia romantiche che pericolose. In caso di bisogno, era sempre pronta a dare il proprio aiuto ed era ugualmente aiutata dalla sua tribù di zingari guidata dal nonno di nome Old Pepo. La maggior parte degli uomini, che incrociavano la strada di Flamingo, si innamoravano di lei anche se la fiera zingara restava sempre fedele al suo fidanzato, Joe, un americano. Le storie erano piuttosto convenzionali ma il disegno di Baker contribuì a rendere molto popolare il personaggio e dopo la morte del disegnatore, avvenuta quando questi aveva 33 anni nel 1952, John Thornton prese in mano la realizzazione grafica della striscia il 3 Luglio di quello stesso anno senza riuscire a mantenere lo stile brillante del suo creatore. Il 21 Marzo 1953, *Flamingo* venne interrotta e la striscia terminò con il matrimonio di Flamingo e di Joe.

M.H.

FLANDERS, CHARLES (1907-1973) Disegnatore americano nato nel 1907 a Mayville, New York. Il padre di Flanders era un pittore ed incoraggiò sin dall'inizio la tendenza artistica del figlio. Mentre frequentava le scuole superiori, Flanders passava tutto il tempo libero a disegnare ed a studiare disegno. Dopo aver conseguito il diploma, venne assunto nel reparto progettazioni di una compagnia di Buffalo e, nel contempo, frequentava la Allbright Art School, diventando più tardi insegnante di disegno in una scuola di Buffalo. Nel 1928 si trasferì a New York dove lavorò collaborando con diverse aziende prima di entrare, nel 1932, nello staff del King Features Syndicate, dove realizzò tutte le strisce che gli venivano affidate, da *Tim Tyler's Luck* a *Bringing Up Father*. Nel 1935, Flanders ebbe la sua grande occasione, sempre al King Features Syndicate, quando gli venne commissionato l'unico personaggio che ebbe a creare, *Robin Hood*, una pagina domenicale in cui narrava le avventure del fuorilegge della Foresta di Sherwood. Il personaggio non ebbe alcun successo e venne interrotto dopo solo tre mesi. Quello stesso anno, Alex Raymond abbandonò la realizzazione di *Secret Agent X 9*, ed il personaggio venne affidato a Flanders che ne curò il disegno sino all'Aprile 1938. Ai primi del 1936 si incaricò del disegno della tavola domenicale di *King of the Royal Mounted*, nell'Aprile del 1938, si occupò anche della striscia quotidiana e nel 1939, gli venne affidata la realizzazione grafica di *The Lone Ranger*, creata da Frank Striker e continuata sino al Dicembre 1971. Flander non è mai stato

Charles Flanders, « *The Lone Ranger* ». © *King Features Syndicate*.

un disegnatore di grandi possibilità espressive ma è riuscito sempre a realizzare in maniera dignitosa tutto ciò che gli veniva affidato. Charles Flanders è morto a Palma di Majorca, dove si era ritirato, il 10 Gennaio 1973.

M.H.

FLASH (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Gardner Fox per i testi e da Harry Lampert per i disegni ed apparso per la prima volta nel Gennaio dello stesso anno sul n. 1 di *Flash*, della National Comics. *Flash* era in realtà Jay Garrick che, dopo essere stato investito dai vapori dell'acqua pesante, divenne l'uomo più veloce della terra. In seguito a tale acquisizione di poteri, Jay Garrick adottò il nome di Flash ed indossò un costume rosso, blu e giallo, stivaletti ed un elmetto ornato ai lati da due alucce. Le sue avventure non superavano di molto i limiti della credibilità ed anzi l'eroe era sempre impegnato a combattere contro criminali provvisti di sistemi offensivi estremamente ingegnosi. Il migliore di questi personaggi negativi era The Fiddler, che usava un violino Stradivari, suonandolo con eccelsa maestria e con il quale era in grado di far fare agli altri ciò che lui desiderava, un personaggio che, per le sue qualità di presa sul pubblico, venne riportato alla ribalta negli anni sessanta. Dopo Harry Lampert, si occuparono della realizzazione grafica di *Flash* E.E. Hibbard, che lo disegnò dal 1940 al 1949 anche se i suoi disegni erano troppo statici per esprimere l'azione incessante del personaggio, azione tradotta invece con ottimo senso realistico da altri disegnatori quali Lee Elias, Joe Kubert e Carmine Infantino. Flash continuò ad uscire ininterrottamente sino al n. 104 della sua testata (Febbraio 1940) ed apparve anche in tutti i 32 numeri di *All Flash*, (dall'estate 1941 al Gennaio 1949) e fece qualche apparizione anche in *All Star* e *Comic Cavalcade*. Nel numero dell'Ottobre 1956 di *Showcase*, il personaggio tornò alla ribalta dando ufficialmente il via alla seconda età d'oro del fumetto dei super-eroi. Stavolta, Flash era nella realtà lo scienziato Barry Allen, che lavorava nella polizia e che aveva acquistato i suoi poteri

« The Flash », Carmine Infantino. © D. C. Comics Inc.

dopo l'iniezione di alcuni prodotti chimici. Il nuovo costume dell'eroe era rosso e giallo ed aderentissimo. Nel Marzo 1959, il personaggio riprese ad apparire nella sua propria testata, *Flash*, che proseguì la numerazione, ai

« Flamingo », Matt Baker. © S. M. Iger.

I quattro principali stili di disegno per « Flash Gordon »: Alex Raymond, Austin Briggs, Dan Barry, Mac Raboy. © King Features Syndicate.

tempi interrotta, iniziando quindi con il n. 105. I realizzatori di questa nuova versione erano John Broome per i testi e Carmine Infantino per i disegni, che veniva aiutato, per il passaggio a china, da Joe Greene e Joe Giella. Nel corso degli anni, Broome diede inoltre vita ad una galleria di criminali, quali Grodd, un super-gorilla, Mirror Master e Captain Cold, ma Flash, grazie anche ai disegni di Infantino, divenne la quintessenza del super-eroe degli anni sessanta. Nel contempo Gardner Fox usava Flash per sviluppare la sua teoria della Terra-Uno e della Terra-Due, teoria che permise alla National di riportare in vita tutti i personaggi degli anni quaranta, giustificandone l'esistenza sulla Terra-Due. Nel 1967 Flash cominciò a accusare dei gravi colpi, soprattutto per il fatto che Infantino abbandonò la National ed i disegnatori chiamati a sostituirlo non riuscirono a reggerne il confronto; la situazione si fece ancor più critica quando sia Broome che Fox non riuscirono più a concepire storie che avessero la caratteristica ed i contenuti di un tempo e nel 1969 entrambi abbandonarono la realizzazione del personaggio. Da allora molti si sono avvincendati a Flash, ma nessuno è riuscito a raggiungere lo stesso livello di Fox-Broome ed Infantino-Greene-Giella.

J.B.

FLASH GORDON (Stati Uniti) Personaggio creato, nel 1934, da Alex Raymond per il King Features Syndicate ed apparso per la prima volta nella tavola domenicale datata 7 Gennaio 1934. Nella sequenza di apertura della vicenda, ispirata al romanzo di Philip Wylie e Edwin Balmer, *When Worlds Collide*, si vedevano tre terrestri, *Flash Gordon*, giocatore di polo e laureato a Yale, Dale Arden, la sua fidanzata e lo scienziato Hans Zarkov, mentre partivano a bordo della navicella spaziale di Zarkov, diretti verso il pianeta Mongo che minacciava di distruggere la terra. Una volta sul pianeta Mongo, i tre si ritrovarono a combattere contro l'impietoso e terribile Ming, imperatore del pianeta stesso. In mezzo ai paesaggi grandiosi delle città futuristiche ed alle regioni dimenticate del pianeta (il regno sottomarino di Queen Udina oppure quello di ghiaccio di Queen Fria), Flash, il difensore della giustizia, aiutato da Aura, figlia di Ming e dal di lei marito, Barin, re di Arboria, incrociano le spade con Ming, fino alla vittoria finale ed alla liberazione di Mongo. Tutta questa epica vicenda durò sino al Giugno 1941. Dopo un breve ritorno sulla terra, Flash, nel 1942, sempre accompagnato da Dale e da Zarkov, si ritrovò su Mongo a combattere contro un nuovo tiranno, Brazor, solo che questa nuova lotta contro l'autoritarismo non riscosse il successo della

precedente. Nel Febbraio 1944, Raymond si arruolò nei Marines e con la tavola del 30 Aprile 1944 abbandonò la realizzazione del suo personaggio. Nel frattempo, dal 27 Maggio 1940, era apparsa una striscia quotidiana di Flash Gordon, realizzata da Austin Briggs, aiutante di Raymond e fu a lui che venne affidata la esecuzione della tavola domenicale che mantenne le caratteristiche essenziali del suo creatore. Briggs continuò a produrre il personaggio sino al Luglio 1948 per passarlo poi nelle mani di Mac Raboy, che se ne occupò dal 1948 al 1967, quando venne a sua volta sostituito da Dan Barry, che ha realizzato la tavola domenicale, aiutato da un certo numero di assistenti quali suo fratello Sy, Al Williamson, Frank Frazetta , Ray Krenkel, Ric Estrada, sino al 31 Dicembre 1967. La striscia quotidiana venne nel frattempo sospesa dal Giugno 1944 al Novembre 1951, per essere poi ripresa da Dan Barry, che nel 1967 l'affidò nelle mani di Ric Estrada. Nelle mani di Estrada e di Barry, Flash Gordon è attualmente un eroe dello spazio che lavora per le forze di polizia intergalattiche del futuro. I primi episodi di Flash Gordon, vennero scritti da Raymond stesso che in seguito richiese l'aiuto di Don Moore per essere sollevato dal compito della sceneggiatura. Moore, si dimostrò un abile sceneggiatore e si occupò del personaggio sin verso il finire degli anni '40, quando venne sostituito da un gruppo di sceneggiatori tra i quali si fece notare Fred Dickenson. Flash Gordon ha ottenuto, sin dal suo primo apparire, un notevole consenso sia di pubblico che di critica, affermandosi subito quale miglior prodotto fantascientifico. Lo stile di Raymond e la sua prolifica immaginazione vennero ampiamente imitati, ma mai eguagliati. Nel 1936 Grosset & Dunlap pubblicò un romanzo intitolato *Flash Gordon in the Caverns of Mongo* (Flash Gordon nelle caverne di Mongo) attribuito, con molte probabilità a torto, ad Alex Raymond, ed in quello stesso anno iniziò una serie cinematografica dedicata al personaggio con Buster Crabbe, nei panni di Flash e Charles Middleton, in quelli di Ming. La prima di questa serie era intitolata *Flash Gordon* e fu seguita nel 1938 da *Flash Gordon's Trip to Mars* (Il viaggio di Flash Gordon su Marte), nel 1940 da *Flash Gordon Conquers the Universe* (Flash Gordon conquista l'universo), interpretate sempre dagli stessi attori. Negli anni Trenta e Quaranta il personaggio venne presentato in una serie di spettacoli radiofonici e nel 1953-54 in una serie televisiva. Nel periodo compreso tra la sua nascita ed il 1970, Flash Gordon è stato presentato in una serie di albi e di libri editi da King, Harvey, Charlton ed altri. Tra i molti disegnatori che si sono avvicendati al personaggio, sono da segnalare Paul Norris, John Lehti, Reed Crandall e soprattutto Al Williamson che se ne è occupato nel 1966 e nel 1967 e che si è senza dubbio dimostrato il più fedele imitatore di Alex Raymond. I primi episodi realizzati da Raymond sono stati ristampati dalla Nostalgia Press, in due volumi, *Flash Gordon in The Ice Kingdom of Mongo* (1967) e *Flash Gordon Into the Water World of Mongo* (1971). In Italia, Flash Gordon, è stato pubblicato dal 1934 al 1938 su *Avventuroso*, di Nerbini, dal 1948, su *Avventura*, di Capriotti, dal 1946 al 1948, su *Topolino*, di Mondadori, nel 1949 su *Avventura Club*, di Capriotti, nel 1950 su *Storia d'America*, nel 1952 e 1953 su *Albi Traguardo*, nel 1960, 1961 su *Viva* e *Ardimentoso*, della Editoriale Corno e dal 1961 al 1963 su *Superalbo Gordon*, sempre della Editoriale Corno e nella serie *Gordon*, dei Fratelli Spada. Nel 1976, la casa editrice Nerbini ha riproposto la ristampa anastatica dei primi numeri degli albi dell'anteguerra. Nel 1967, la casa editrice Garzanti ha editato il volume *Flash Gordon*, presentandone le avventure in ordine cronologico e nel 1969, la Editoriale Corno ha dedicato al personaggio un tascabile della serie *Eureka Pocket*.

M.H.

Max Fleischer, autocaricatura.

FLEISCHER, MAX (1885 - 1972) Disegnatore, autore ed animatore americano nato a Vienna nel 1885 (ma vi sono fonti che ne indicano la data di nascita nel 1888) e trasferitosi negli Stati Uniti, insieme alla famiglia, all'età di quattro anni. Dopo gli studi compiuti a New York, alla Evening High School, alla Mechanich's and Tradesmen's School, e alla Art Students League ed alla Cooper Union, Fleischer trovò un lavoro al *Brooklyn Eagle*. Nel 1915 cominciò a compiere delle ricerche nel campo del cinema di animazione ed insieme a suo fratello Dave produsse il primo cartone animato intitolato *Ko-Ko The Clown*. Dopo aver prestato il servizio militare nella 1ª guerra mondiale, Max e Dave Fleischer collaborarono con J. R. Bray, uno dei pionieri del cinema di animazione, prima di fondare, nel 1921, la loro casa di produzione, la Out-of-the-Jnkwell Films Inc. Nel corso degli anni venti, i fratelli Fleischer produssero un gran numero di cartoni animati e con l'avvento del sonoro ottennero la fama ad essi dovuta che si concretizzò nel 1931 con il cartone animato di *Betty Boop*, cui altri ne seguirono sempre con lo stesso personaggio. Nel 1933, i fratelli Fleischer toccarono l'apice del loro momento con l'animazione di *Popeye the Sailor* (Braccio di Ferro), di Segar. Nel 1937, dopo una serie di scioperi, Max Fleischer decise di trasferire i suoi studi da New York a Miami, dove continuò a produrre moltissimi cartoni animati incentrati su vari personaggi, *Superman* compreso. A tale prolifica produzione non corrispose un adeguato successo finanziario e nel 1942 Fleischer si trovò costretto a cedere i suoi studi alla Paramount e negli anni Sessanta, dopo aver inutilmente cercato di tornare al cartone animato, Fleischer si ritirò definitivamente dal lavoro. È morto il 12 Novembre 1972. Max Fleischer è ricordato non solo per aver creato *Betty Boop*, che nel 1934 venne realizzata in striscia dal King Features, ma anche per aver contribuito alla creazione del mito di due delle più leggendarie figure del fumetto, *Popeye* (Braccio di Ferro) e *Superman*.

M.H.

FLETCHER, FRANK (1919-) Disegnatore americano nato il 26 Novembre 1919 a St. Louis. Sin da piccolo Fletcher mostrò una sviscerata passione per il disegno, l'ingegneria e l'aeronautica ed il suo primo lavoro venne pubblicato in un giornale aziendale della sua città. Mentre frequentava l'università del Missouri, egli si guadagnava qualche soldo eseguendo dei disegni di tipo commerciale, dopo essersi laureato in ingegneria, Fletcher si arruolò, nel 1940, nel genio dell'aeronautica, utilizzando ancora una volta le sue possibilità tecniche. Dopo la guerra, si trasferì a New York, entrando nello staff dell'organizzazione Hearst, come direttore artistico di due supplementi, il *Pictorial Review* ed il *Saturday Home*, per poi passare al King Features in qualità di direttore alla promozione. Quando il King Features aprì un vero e proprio settore dedicato ai fumetti, Fletcher ebbe modo di esprimere il proprio talento insieme ad un folto gruppo di disegnatori che lavoravano tutti sotto Frank Cilino, in questo settore venivano compiute diverse operazioni grafiche, dalla rifinitura delle strisce, alla rielaborazione delle tavole domenicali, quando si trattava di cambiarne il formato, ad elaborazioni speciali realizzate su commissione. Quando, nel 1954, George McManus morì, a Fletcher venne assegnato il compito di realizzare la tavola domenicale di *Bringing Up Father* (Arcibaldo e Petronilla), mentre la striscia quotidiana venne affidata nelle mani di Vern Greene. Bill Kavanaugh scriveva, e scrive tuttora, i testi della serie. Gli studi di ingegneria compiuti da Fletcher gli sono serviti in modo determinante per l'esecuzione di *Bringing Up Father*, in quanto, disegnando lui con matita e righello, è riuscito ad avvicinarsi e ad emulare quasi alla precisione lo stile pressoché perfetto di McManus.

R.M.

« *The Flintstones* ». © *Hanna and Barbera.*

FLINTSTONES, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1959 da William Hanna e Joseph Barbera che la realizzarono per i cartoni animati e proprio per il successo ottenuto sia nel cinema che in televisione, vennero trasportati più tardi nel mondo del fumetto insieme a tutti i loro comprimari, primi fra tutti i vicini di casa, Rubble.

The Flintstones (Gli Antenati), sono dei cavernicoli sui generis in quanto non hanno alcun legame con *B.C.* o con *Alle Oop*, sono esseri preistorici che vivono in una realtà molto simile alla nostra, con tanto di automobili, televisori, elettrodomestici vari. Per quel che riguarda i contenuti, la serie non sviluppa alcuna tematica in particolare, tranne forse quella del consumismo e pertanto può essere considerata un prodotto del qualunquismo. In Italia The

« *Flook* », *Trog (Wally Fawkes).* © *Associated Newspapers Ltd.*

Flintstones sono stati pubblicati nel 1967 su *Braccobaldo*, nel 1968 nella loro propria testata *Gli Antenati*, della casa editrice Mondadori e nel 1968 e 1969 sulle pagine del mensile *Eureka*, della Editoriale Corno.

L.S.

FLOOK (Gran Bretagna) Striscia creata nel 1949, da Douglas Mount che la realizzò su istruzioni del direttore del *Daily Mail*, che voleva una striscia indirizzata al pubblico infantile, che avesse più o meno le stesse caratteristiche della famosa striscia americana *Barnaby*. *Flook*, che apparve per la prima volta il 25 Aprile 1949, in realtà era originariamente intitolata *Rufus*, ovvero col nome del suo protagonista, un ragazzo dalla testa rossa che era in cerca di una mascotte e quando la parte occupata da quest'ultima assunse un certo rilievo, la striscia venne ribattezzata *Rufus and Flook*, per infine essere chiamata *Flook*. Dal momento della sua prima apparizione ad oggi, la striscia non ha mostrato segni di stanchezza e ciò è dovuto sia agli autori dei testi che hanno saputo tener vivi i contesti adeguandoli alla mutazione del tempo, che ai disegnatori che si sono alternati alla esecuzione grafica. Colui che si firma "Trog" è il canadese Wall Fawkes (1925), clarinettista e direttore di un complesso jazz che estrapolò la sua firma da uno dei suoi gruppi musicali, The Troglodytes. Il disegno di Trog non ha subito cambiamenti mentre i testi, con l'alternarsi dei vari autori, ne hanno subito. A Douglas Mount succedettero infatti Robert Raymond, Sir Compton Mackenzie, Humphrey Lyttelton (un altro jazzista diventato autore di fumetti), George Melly (uno scrittore diventato cantante di jazz), Barry Norman (una personalità della televisione) e da Barry Took, sceneggiatore

radiofonico e presidente della *Sounds Familiar*. Rufus, che viveva insieme ad uno zio vittoriano, incontrò Flook in un sogno preistorico e nella striscia numero 21, uscirono insieme dal sogno per entrare nella realtà. Flook venne così chiamato, perché all'inizio non sapeva pronunciare altro che questo suono, era una creatura con poteri magici, in grado di trasformarsi in ciò che voleva, solo che con l'andare del tempo perse questa prerogativa. Il primo antagonista di Rufus e Flook fu Moses Maggot, rapitore di Ermine, figlia di Sir Cloggy Bile, ed il viaggio all'isola di Vulcano venne costellato da molti pericoli, soprattutto dalle minacce dei pirati che si rivelarono in seguito essere degli attori di un film diretto da Orson Kaart. A Moses Maggot seguirono moltissimi altri personaggi, tutti delineati con profondo senso dell'umorismo. La striscia è stata ristampata in una serie di volumi intitolati *The Amazing Adventures of Rufus & Flook*, *Rufus & Flook v. Moses Maggot*, *Rufus & Flook at School*, *Flook by Trog* (1970). Nel 1962 è stata edita anche una "autobiografia" *I, Flook*.

D.G.

FLORITA (Spagna) Personaggio creato nel 1949 da Vincent Roso e pubblicato per la prima volta nello stesso anno nella rivista per ragazze *Florita*. *Florita* era una ragazza con una grande massa di capelli, che indossava abiti più adatti ad una donna adulta, ma Florita giocava a fare l'adulta soprattutto perché era convinta di essere un modello che il pubblico doveva seguire. Se gli altri personaggi che apparivano nella rivista potevano apparire addirittura sfrontati, Florita si mostrava subito contrita non appena sgarrava dalla ferrea morale dell'epoca. Abituale le era, offrire consigli ai lettori e non solo nella striscia di cui era protagonista ma entrando nelle varie rubriche della rivista e dando lezioni di galateo, di cucina etc. L'amica del cuore di Florita era la bionda Gildita, mentre i ragazzi che di preferenza la corteggiavano e la accompagnavano dovunque andasse erano Oscar e Fredy deboli di carattere e tristi d'aspetto, non certo campioni da emulare. I testi delle storie erano piuttosto anonimi come contenuti sebbene scritti in un linguaggio assai corretto che già di per se stesso diventava una sorta di manuale di buone maniere. Florita è stata l'ultima "brava ragazza" ad apparire nel mondo del fumetto spagnolo, erede di una tradizione in cui la letteratura infantile aveva grande importanza. Dopo che Roso abbandonò la rivista, Florita venne realizzata da anonimi disegnatori tra i quali fece spicco solo Perez Fajardo. In Francia il personaggio venne pubblicato con il nome di *Mireille*, da Marijac ed ottenne molto più successo di quanto ne ebbe in Spagna.

L.G.

FLUTTERS, THE (Gran Bretagna) Serie creata nel 1947 da "L.G." per i disegni e da Ian Gammidge per i testi ed apparsa per la prima volta, in una tavola che veniva pubblicata ogni tre settimane, il 7 Luglio dello stesso anno sul *Daily Mirror*. *The Flutters* era incentrata sulle vicende dei Flutters, terribili ed inguaribili appassionati di scommesse e cavalli e del loro vicino di casa, Bert Cert, che era uso parlare in rima e che possedeva... una camicia parlante. Nel corso della loro vicenda, i Flutters adottarono il cavallo, ovviamente parlante, del lattaio e lo allenarono per la corsa di Whalemeat Stakes. La serie, dopo qualche tempo, divenne quotidiana e terminò il 2 Febbraio 1971 con il matrimonio di Bert Cert con la grassa Brenda. I Flutters sono stati sostituiti da un'altra striscia a soggetto familiare proveniente dal nord intitolata *The Fosdyke Saga*.

D.G

« *The Flutters* », *Len Gamblin*. © *Daily Mirror Newspaper Ltd.*

FLYIN' JENNY (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1939 per il Bell Syndicate da Russell Keaton, quando si occupava ancora di *Skyroads*, ed apparsa, sia in versione di striscia quotidiana che di tavola domenicale, nell'Ottobre dello stesso anno. *Flyin'Jenny* era in realtà la procace Jenny Dare, aviatrice bionda e sexy, che pilotava qualsiasi tipo di aereo affrontando qualsivoglia situazione, meterologica o avventurosa che fosse. Jenny, come le sue controparti maschili dell'epoca, combatteva d'abitudine contro le minacce che incombevano sulla libertà e partecipava, con spirito indomito, alle varie competizioni aeree. Nel corso delle sue vicende, ebbe ad incontrare moltissimi uomini che, regolarmente, si innamoravano di lei e che lei, altrettanto regolarmente, respingeva. Agli inizi, Russell Keaton si occupò sia dei testi che dei disegni della serie e successivamente si rivolse, per i testi, a Frank Wead, pilota della Marina e sceneggiatore di Hollywood. Nel 1941, Wead venne richiamato in servizio e venne sostituito da Glen Chaffin, ex soggettista di *Tailspin Tommy*. Nel 1943, Keaton stesso divenne istruttore di volo ed affidò la realizzazione della tavola domenicale a Marc Swayze, suo assistente che nel 1945, alla morte di Keaton, sopravvenuta per una malattia improvvisa, subentrò allo stesso anche nella realizzazione della versione quotidiana. Il personaggio non sopravvisse molto alla morte del suo creatore e nell'Ottobre 1946 le sue vicende vennero concluse, lasciando un'ombra di rammarico nei lettori.

M.H.

FOREST, JEAN-CLAUDE (1930-) Illustratore e disegnatore francese, nato nel 1930 a Le Perreux, nei pressi di Parigi. A diciassette anni, quando ancora frequentava l'Ecole des Arts et Métiers di Parigi, Forest diede vita alla sua prima realizzazione a fumetti, *La Flèche Noire* (La Freccia Nera), ispirata al romanzo di R.L. Stevenson.
Nel 1952 entrò nello staff del settimanale francese *Vaillant*, per il quale realizzò due serie, *Pour la Horde* (Per l'orda), incentrato in un contesto preistorico e *Copyright*, interpretato da un animale di tutta fantasia. Nel 1955 cominciò

J. C. Forest, « Mystérieuse Matin Midi et Soir ». © *J. C. Forest.*

il suo periodo di maggior lavoro, egli realizzò infatti molte copertine per più settimanali francesi, disegnò una nuova versione di *Bicot* (*Bicot* era la traduzione francese del *Winnie Winkle* di Branner), e diede nuova vita a *Charlot*, una delle tante strisce ispirate allo spirito vagabondo di Charlie Chaplin. Sia *Bicot* che *Charlot* vennero da lui realizzate per la Offenstadt. Nel 1959, collaborò alla creazione di parecchie strisce destinate al quotidiano *France-Soir*. Nel 1962, Foster diede vita a quello che sarebbe stato il suo personaggio più famoso *Barbarella*, pubblicato sul trimestrale *V-Magazine*. In *Barbarella*, erano narrate le avventure di una ragazza che esplorava lo spazio, avventure che ebbero un immediato successo tanto che nel 1964 vennero ristampate e nel 1968 vennero portate sullo schermo. Nel 1964, a Forest venne proposto di dirigere una nuova rivista, *Chouchou* (che ebbe tuttavia vita molto breve), per la quale realizzò, sia per i testi che per i disegni, *Bebe Cyanure* (Bebe Cianuro), scrivendone i testi, sotto lo pseudonimo di Jean Valherbe, *Les Naufragés du Temps* (I Naufraghi del Tempo), una serie di fantascienza. Nel 1965 creò una serie di cartoni animati per la televisione francese intitolata *Marie Math*, che era una versione in età adolescenziale di *Barbarella*. Nella seconda metà degli anni sessanta, Foster cominciò a soffrire di un certo declino sottolineato nel momento in cui espose i suoi dipinti ed i suoi disegni in diverse gallerie francesi senza ottenere il successo sperato. Nel 1969, cercò invano di riportare in vita *Barbarella*, ma scoraggiato, decise di dedicarsi al campo della illustrazione, per ritentare poi nuovamente col fumetto creando *Mystérieuse Matin, Midi et Soir* (Misterioso mattino, pomeriggio e sera) in cui usò l'ormai collaudata formula dell'avventura impregnata di sesso. La serie venne pubblicata dapprima su *France-Soir*, ed in seguito sulle pagine di *Pilote*. Forest merita di essere citato soprattutto per *Barbarella*, ed il suo grande demerito è stato quello di rifiutare di sottoporsi ad una rigida disciplina di ricerca preferendo battere un terreno già sperimentato e quindi già usurato. È in pratica il classico esempio di un grande talento andato perso per mancanza di direzione e di obiettivi.

M.H.

FOREVER PEOPLE, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1970 da Jack Kirby, ed apparsa per la prima volta nel Marzo 1971 sul n. 1 di *Forever People*, della National. *The Forever People* (Gli Immortali), sono in realtà cinque adolescenti che provengono dal mondo di Nuova Genesi, un mondo in perenne conflitto con gli abitanti di Apokolips, e la grande guerra in cui sono coinvolti ha in genere come campo di battaglia il pianeta terra. I cinque ragazzi sono Mark Moonrider, capo del gruppo, Big Bear, Serifan, Vykin the Black e la bellissima Beautiful Dreamer, unica donna del quintetto. Ognuno di loro è dotato di un particolare superpotere, generalmente originato dall'alto grado di tecnologia raggiunto dalla loro razza. Oltre a tale particolarità individuale, i cinque hanno il potere di fondersi in un unico superlativo essere chiamato Infinity Man (L'Uomo dell'Infinito) e a tale fusione addivengono quando sono chiamati ad affrontare un pericolo le cui dimensioni sono troppo grandi per essere affrontate dai cinque nella loro forma distinta. La serie di Forever People è parte integrante della saga del "Kirby's Fourth World" (Il quarto mondo di Kirby), che comprende anche la serie di albi dei *New Gods* (I Nuovi Dei), e di *Mister Miracle* (Mister Miracolo) che ha un sostanziale prologo nelle pagine di *Jimmy Olsen* (dal n. 133 al n. 148). Tutte queste serie sono edite dalla National ed in Italia *Jimmy Olsen* viene pubblicata sulle pagine di *Kamandi*, dal n. 1 del Marzo 1977, edito dalla Editoriale Corno. The Forever People, nonostante gli indiscutibili pregi sia nei disegni che nei testi, non è stato apprezzato dal grande pubblico e la serie è stata chiusa col numero 11 del Novembre 1972.

L.S.

« The Forever People » Jack Kirby. © *D. C. Comics Inc.*

FORMICHINO (Italia) Personaggio creato nel 1936 da Roberto Sgrilli ed apparso nello stesso anno sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*. L'autore, assorbendo molto della tecnica e del segno di Walt Disney, realizzò *Formichino*, con un segno molto immediato e di sicuro effetto, mettendo a pie' di ogni vignetta il testo in rima, seguendo così la moda dell'epoca. Le sue tavole erano caratterizzate da una narrazione molto semplice ed estremamente curata era la fisionomia anche dei personaggi di contorno, anche se l'ambientazione vera e propria ricalcava parecchio quella della serie delle "sinfonie allegre" che venivano a quei tempi pubblicate su *Topolino*. Sgrilli nel 1941 realizzò un cartone animato intitolato *Anacleto e la Faina*, restando sempre nel contesto del mondo animale.

M.G.P.

FORTON, LOUIS (1879-1934) Autore e disegnatore francese nato il 14 Marzo 1879 a Sées, una piccola città della Normandia. Figlio di un commerciante di cavalli, provò subito una grande attrazione per questi quadrupedi. Il disegno fu per Forton un fatto instintuale che ebbe modo di concretizzarsi quando egli incontrò all'ippodromo di Vincennes i fratelli Offenstadt, i suoi futuri editori. Gli Offenstadt possedevano infatti una catena di riviste e periodici e Forton iniziò ben presto a collaborare con essi usando ora il suo vero nome ora uno pseudonimo. Nel 1907, Forton diede vita a *Les Aventures de Seraphin Laricot* (Le avventure di Seraphin Laricot) e nel 1908 realizzò *Les Exploits d'Isidore MacAron et Anatole Fricotard* (Le trovate d'Isidore MacAron e di Anatole Fricotard), una serie incentrata sulle avventure di due artisti. In quello stesso anno, Forton diede vita a quella che sarebbe stata la sua serie più famosa, *La Bande des Pieds-Nickelés* (La Banda dei Piedi Nichelati), in cui narrava le vicende e le traversie di un gruppo composto da tre pellerossa. La serie ottenne immediatamente un grande successo tanto che Forton continuò a realizzarla sino alla sua morte. Tra le sue molte creazioni vi sono anche *La Carrière Militaire d'Onésime Baluchon* (La carriera militare di Onésime Baluchon) che, nata nel 1909, anticipò di quasi quarant'anni l'avvento di *Beetle Bailey*, *Les Cent Vingt-Six Métiers de Caramel* (I Centoventisei Mestieri di Caramel - 1920), che narrava le peripezie di un "nato-perdente" ed infine *Bibi Fricotin*, che realizzò nel 1924 e che venne considerata la sua seconda serie di maggior successo, nata da un suo atteggiamento nostalgico nei confronti della passata infanzia. Nel corso di tutta la sua esistenza, Forton mantenne inalterata la sua passione per i cavalli e per le scommesse e ciò limitò in parte il suo impegno nei riguardi del lavoro. Morì il 15 Febbraio 1934 di cirrosi epatica. Forton merita un posto nella storia del fumetto mondiale non tanto per i disegni, cui non apportò alcun carattere innovativo, quanto per la creazione dei personaggi e dei tipi e, in tale contesto, è stato paragonato a François Villon ed a Balzac.

M.H

FORTUNELLO E LA CHECCA
vedi Happy Hooligan

FORZA JOHN (Italia) Serie creata nel 1949 da Luigi Grecchi per i testi e da Erio Nivolo per i disegni ed apparsa per la prima volta nello stesso anno in un albo di piccolo formato allegato a *L'Intrepido*.
La formula, assai nuova ai tempi, di inserire in una rivista un albo con la storia completa di un personaggio, venne ideata dai fratelli Del Duca che oltre a *Forza John*, inserirono nell'*Intrepido*, anche un piccolo albo dedicato a *Rocky Rider*.

Forza John ottenne subito un grande successo e con il n. 100 del 28 Agosto 1951, cominciò ad uscire in un suo albo settimanale e con tale periodicità continuò sino al 14 Aprile 1953, quando venne trasferito sulle pagine del settimanale *Il Monello*, ove rimase per altri dieci anni. *Forza John* aveva come personaggio principale un cadetto dell'aeronautica di nome John Graham, che era uno dei tanti giovani eroi dell'epoca, insieme a *Capitan Miki*, *Piccolo Sceriffo*, *Sciuscià*, etc., che richiamavano su di loro l'attenzione di un pubblico molto vasto. John dopo aver compiuto parecchie missioni belliche, più che mai spericolate, lavorò come agente segreto combattendo contro i fuorilegge, gli spacciatori di droga, i sabotatori e le spie. Accanto a lui si muovevano personaggi di contorno di sicuro effetto quali Linda, una tipica ragazza italiana, fedele ed amante della famiglia, il saggio e leale Dottor Sam, l'atletico Capitan Conterios e la di lui moglie, il giornalista Palissandro Giacinto Livingston, soprannominato Pal. Alla realizzazione grafica di Forza John, contribuì anche Lino Jeva che ad un certo momento subentrò a Erio Nivolo.

G.B.

FOSDYKE SAGA, THE (Gran Bretagna) Serie creata nel 1971 da Bill Tidy, un fenomeno nel mondo del fumetto inglese, nato nel 1932, ed apparsa per la prima volta il 2 Marzo dello stesso anno sulle pagine del *Daily Mirror*, con la presentazione del giornalista Donald Zee, che ne fece una disamina lunga una intera pagina. *The Fosdyke Saga* (La Saga dei Fosdyke) iniziò con una scena quasi epica in cui si vedeva Josiah Fosdyke, minatore, abitante a Insanitary Cottages, Griddlesbury, una piccola e sinistra cittadina del Lancashire, vittima di un crollo in galleria e portato in superficie alquanto malconcio ed in seguito cacciato con ignominia dalla città, costretto a chiedere la carità al ricco cognato. Da qui ebbe inizio la sua lunga odissea che non era altro che una risposta della classe povera alla classe media. Bill Tidy ebbe infatti a dire, nel corso di una intervista « ... quando ho visto *The Forsyte Saga* ho pensato che la classe lavoratrice aveva i suoi diritti. La sua vita, i suoi sogni, i suoi pensieri sono stati ignorati per anni e spero che i miei *Fosdyke* possano riempire questa lacuna... ». La serie è stata ristampata più volte in numerosi

« The Fosdyke Saga », Bill Tidy. © Daily Mirror Newspaper Ltd.

albi annuali ed il suo autore, che prima di dedicarsi al fumetto, collaborava costantemente con *Punch*, è diventato un personaggio di punta della televisione inglese con le sue apparizioni in *Quick On The Draw* ed in altri spettacoli. Nel 1974 Tidy è stato proclamato disegnatore ed autore dell'anno. Tra le sue altre creazioni nel mondo del fumetto, vanno ricordate *Grimbledon Down* (1970), pubblicata su *New Scientist* e *The Cloggies* (1969) apparsa su *Private Eye*.

D.G.

FOSTER, HAROLD (1892-) Disegnatore americano nato il 16 Agosto 1892 ad Halifax, Nuova Scozia. Nel 1906 Harold Foster si trasferì con la famiglia a Winnipeg, Manitoba e all'età di diciotto anni abbandonò gli studi per aiutare la famiglia, adoperandosi nei lavori più diversi. Nel 1921, andò in bicicletta a Chicago per poter frequentare dapprima l'Art Institute ed in seguito la National Academy of Design e la Chicago Academy of Fine Arts. Dopo aver completato il ciclo di studi, Foster cominciò a lavorare quale illustratore e nel giro di breve tempo riuscì ad acquisire una solida reputazione professionale. Nel 1928, Joseph H. Neebe un agente letterario che aveva acquistato i diritti per un adattamento in striscia del personaggio *Tarzan*, di Edgar Rice Burroughs, chiese a Foster, dopo aver ricevuto il rifiuto di J. Allen St. John, se era disposto a realizzare questa opera. Foster accettò di disegnare il primo episodio di *Tarzan* (Gennaio-Marzo 1929), per poi tornare al suo lavoro nella pubblicità e nel Settembre 1931 accettò di realizzare la sola tavola domenicale di *Tarzan*. Nel 1937, stanco di disegnare su soggetti di altri, diede vita a *Prince Valiant* (Principe Valentino), tumultuosa saga di un cavaliere della corte del Re Artù. Nel 1944-45 Foster affiancò a *Prince Valiant* un'altra serie, sempre di tessuto medioevale, intitolata *The Medieval Castle* (Il castello medioevale), pur continuando a dedicare la maggior parte del suo tempo, circa cinquanta ore alla settimana, a *Prince Valiant*. Negli anni sessanta Foster, ormai anziano e di salute un po' cagionevole, abbandonò gran parte del suo lavoro nelle mani dei suoi assistenti e nel 1971 smise completamente di disegnare *Prince Valiant* pur continuando a scriverne le storie. Nelle sue tavole non apparvero mai le pipe ed il testo era incluso all'interno dell'immagine stessa e più che come disegnatore di fumetti Foster disse parole molto importanti nel campo dell'illustrazione, apportando nuove tecniche e formule, prime fra tutte la conoscenza dell'anatomia ed il senso dello spazio. Come ebbe a dire Coulton Waugh nel 1947 « ... Foster possiede la vera passione, tipica dell'illustratore, per il dettaglio. È senza dubbio una figura di grande rilievo tra i disegnatori di fumetti ed il suo posto nella storia del fumetto stesso è davvero unico ». Foster ha infatti esercitato una influenza decisiva sui disegnatori della generazione successiva, da

Harold Foster.

« Fouché », Luciano Secchi e Paolo Piffarerio. © Max Bunker.

« *Four D. Jones* », *Peter Maddocks.* © *London Express.*

Clarence Gray ad Alex Raymond e Burne Hogarth, colui che gli succedette nella realizzazione grafica di *Tarzan.* Nel corso della sua carriera Foster ha ricevuto parecchi premi tra i quali il Reuben.

M.H.

FOUCHE' (Italia) Serie realizzata nel 1973 da Luciano Secchi per i testi e da Paolo Piffarerio per i disegni e apparsa per la prima volta nel Giugno dello stesso anno sul n. 101 di *Eureka*, dove ha continuato ad uscire sino al n. 115 del Gennaio 1974 per un ciclo di quindici puntate. La rivoluzione francese ha spesso ispirato storie ed elaborazioni a fumetti i cui personaggi principali erano in genere i Robespierre, Danton, Marat, ovvero i più acclamati artefici della presa del potere da parte della borghesia. La realtà storica, in tali elaborati, era sempre molto approssimativa e talvolta sconfinava nella pura fantasia ma con *Fouché*, Luciano Secchi, approfondito cultore di storia, ha realizzato un'opera che, con l'apporto grafico di Piffarerio, è degna di figurare tra le più significative espressioni del fumetto contemporaneo. La rigorosa analisi storica, l'essenza didascalica dei contenuti, la regia scenografica, portano alla ribalta uno dei più grandi personaggi della storia francese dalla rivoluzione all'impero: Joseph Fouché che, da insegnante di logica, sarebbe diventato ardente rivoluzionario, capo della polizia e duca dell'impero.
La storia, narrata per coprire un arco di tempo compreso tra il 1788 e l'8 Ottobre 1789, ovvero sino al momento in cui la rivoluzione pacifica aveva costretto il re a trasferirsi da Versailles a Parigi, offre una panoramica della situazione della Francia prima della rivoluzione del 1789. Qui vengono evidenziate la forza e la volontà del popolo di raggiungere una autentica giustizia sociale, di abbattere i privilegi classisti, in special modo quelli dei nobili, così come viene evidenziato il desiderio della borghesia di partecipare attivamente alla gestione della nazione. Il fatuo re Luigi XVI, la corrotta ed irresponsabile regina Maria Antonietta, il giovane avvocato Robespierre, alle prime armi, timido e riservato, il sanguigno Danton, nonché il passionale giornalista Marat, iniziano a muovere i primi passi nella storia che per loro si concluderà in una morte violenta. Fouché, in questa prima parte, svolge più che altro il ruolo dell'osservatore e del narratore della vicenda in cui, più avanti, avrà una parte decisamente più importante. In *Fouché, un uomo nella rivoluzione* oltre alla novità dell'assoluto rigore storico, ve n'è stata un'altra, ovvero la parte riservata alle note, note esplicative non solo della biografia di ciascun personaggio ma anche dei moventi, ovvero cause ed effetti di ciascun movimento storico. Piffarerio ha dato in questa opera il meglio di sé, unendo ad una precisa e documentata realtà grafica il suo gusto per la magnificenza degli interni, dei costumi e delle panoramiche architettoniche e qualificandosi senza alcun dubbio il più completo disegnatore dei soggetti in costume. Nel 1976 l'opera è stata raccolta in un volume cartonato della serie *Comics in Grande*, della Editoriale Corno

M.G.P.

FOUR D. JONES (Gran Bretagna) Personaggio creato nel 1959 da Peter Maddocks autore, tra l'altro, anche di *Cringe*, strampalato e simpatico investigatore privato. *Four D. Jones* (Jones a Quattro Dimensioni) è uno stravagante personaggio sulla cui testa è calato un cappello da cow-boy, sul suo petto brilla una stella da sceriffo e la cui personalità, labile di natura, si trova a dover affrontare le situazioni più impensabili proprio perché la quarta dimensione, quella spazio-temporale, lascia aperta la strada alla stravaganza e all'avanguardia. Il personaggio, proprio per queste caratteristiche desuete, non incontrò mai il favore del pubblico e nel 1966 ne venne cessata la produzione. In Italia è apparso sulle pagine di *Tommy* e di *Eureka*, entrambi della Editoriale Corno e sulla pagina dedicata ai fumetti del quotidiano *Il Giorno*. Il disegno di Maddocks si impose a suo tempo all'attenzione più della critica che del pubblico per la grafia pulita caratterizzata da un tratto spigoloso e alquanto stilizzato.

L.S.

FOX AND THE CROW, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1941 da Frank Tashlin che la realizzò dapprima per i cartoni animati, dirigendone il primo episodio, *The Fox and the Crow* (La volpe e il corvo), per la Screen Gems, una divisione della Columbia Pictures. I due personaggi, ispirati chiaramente alla favola di Esopo, nella primavera del 1945 debuttarono nella versione a fumetti sul numero 1 di *Real Screen Funnies*, edito dalla National. L'albo che col secondo numero venne ribattezzato *Real Screen Comics* e, poco prima di venir chiuso nel 1960, si trasformò in *T.V. Screen Comics*, presentava tutta una serie di personaggi della Columbia tra i quali *Tito and His Burrito* e *Flippity and Flop*. Nonostante il tiepido successo ottenuto dai cartoni animati e la successiva chiusura da parte della Columbia del settore dei cartoni animati (1948) ivi compresi quelli relativi a *The Fox and the Crow*, i due personaggi continuarono a raccogliere popolarità nella versione a fumetti. Nel 1948 la National li pubblicò ininterrottamente sino al 1955 su *Comic Cavalcade*, un albo che in precedenza ospitava solo super-eroi e che da quel momento prese a pubblicare materiale denominato « funny animal », di cui The Fox and the Crow furono i personaggi di punta. Nell'Aprile 1950, ai due protagonisti venne dedicato un albo autonomo, che aveva la stessa dicitura quale testata, e che continuò ad uscire per 108 numeri consecutivi sino al 1968.
Nei primi tempi le storie ed i disegni venivano realizzati su licenza della Columbia da uno studio composto, tra altri, da Jim Davis, Bob Wickersham, Howard Swift, Paul Sommer, Hubert Karp, Warren Foster e Cal Dalton. Nel 1948

Wickersham, artefice principale dei disegni della serie, decise di dedicarsi alla realizzazione di *Kilroys* per l'American Comics Group e così la serie passò nelle mani di Jim Davis che, per il passaggio a china, si avvalse dell'aiuto di Cecil Beard, mentre le storie venivano realizzate da Hubert Karp alla cui morte, avvenuta nel 1953, successero Davis e Beard sino a quando quest'ultimo si assunse tutto il lavoro aiutato dalla moglie Alpine Harper. David continuò a disegnare la serie, tranne che per due brevi interventi di Owen Fitzgerald e di Karran Wright, sino al 1968 quando le storie del corvo e della volpe vennero sostituite da un nuovo lavoro intitolato *Stanley and His Monster* (Stanley ed il suo Mostro) che mise fine ad una serie durata per vent'anni con più di cinquecento storie. Dopo sette uscite, la produzione di *Stanley and His Monster* venne terminata

M.E.

FOX E FOXI
vedi Fox and the Crow

FOX, FONTAINE TALBOT, JR. (1884-1964) Disegnatore e autore americano nato il 3 Marzo 1884 a Louisville, Kentucky. Fontaine Talbot Fox Jr. cominciò a disegnare sin dall'età infantile e continuò a coltivare questa sua predisposizione sino a quando, adulto, cominciò a lavorare per il *Louisville Herald*, come reporter e disegnatore. Il suo senso dell'ironia e dell'umorismo gli ispirò tutta una serie di disegni sulla linea tranviaria di Brook Street che, ovviamente, non funzionava mai quando pioveva o nevicava, disegni che ben presto raccolsero parecchio successo tra i lettori tanto che quando Fox dovette andare all'università dell'Indiana, il direttore del giornale gli chiese di continuare a realizzare i disegni sull'attualità di quei momenti mentre era lontano. Dopo due anni di studi all'università, Fox decise di abbandonare i corsi, non riuscendo a sostenere la fatica dello studio e del lavoro, e di tornare quindi a lavorare per il *LouisvilleTimes*, collaborando nel contempo anche con il *Chicago Post*, sino a quando, nel 1915, il Wheeler Syndicate pensò di distribuire su scala nazionale i suoi lavori.
Per anni Fox continuò a disegnare la sua *Toonerville Trolley* traendo spunto da avvenimenti e personaggi della sua cittadina e continuando a raccogliere immutati consensi. Nel 1920 passò al McNaught Syndicate e, dopo alcuni anni passati anche con il Bell, decise di distribuire in proprio il suo lavoro.
Fox è stato un ottimo giocatore di golf e ha fatto parte di diverse associazioni sportive ed artistiche; ha scritto parecchi libri ed articoli, inclusa una serie incentrata su una sua avventurosa fuga, nel 1939, da una Europa devastata dalla guerra. Nel Febbraio 1953 Fox conscio che ormai i tram erano stati sostituiti dagli autobus, trasformò l'ormai logora striscia di *Toonerville Trolley* in *Toonerville Bus* che continuò a produrre sino al Febbraio 1955, anno in cui si ritirò ufficialmente dal palcoscenico del fumetto. Fox è morto il 10 Agosto 1964 a Greenwich, Conn.

B.B.

FOX, GARDNER (1911-) Suggettista e sceneggiatore americano nato nel Maggio 1911 a Brooklyn, New York. Gardner Fox nel corso della sua carriera ha scritto più di cinquanta milioni di parole ed è considerato la quintessenza del soggettista dei generi super-eroi e fantascientifici.
Dopo essersi laureato in legge alla St. John's University, Fox cominciò a scrivere brevi storie destinate ad albi di carattere molto popolare. Nel 1937 entrò nello staff della National e cominciò a produrre una serie di storie incentrate su personaggi avventurosi, non in costume come *Steve Malone* per poi dedicarsi a dozzine di super-eroi tra i quali *Starman*, *Zatara*, *Dr. Fate*, *Batman*, *Spectre*, *Flash*, *Hawkman*. Nel 1940 e nel 1941 ha realizzato parecchie storie di personaggi minori per la Columbia, il più importante dei quali è *Skyman*. Negli anni quaranta il suo più grande successo fu una serie di storie che scrisse per la *Justice Society of America*, un gruppo di super-eroi apparso sulle pagine di *All-Star Comics*, della National. I suoi soggetti, popolati da super-criminali di ogni specie e caratterizzati da conoscenze scientifiche di tutta attendibilità, furono i migliori nell'epoca d'oro del fumetto e le avventure della Justice Society, nella quale apparivano circa venticinque eroi, restano le migliori di quelle prodotte negli anni quaranta. Quando il genere dei super-eroi cominciò a segnare il passo, sul finire degli anni quaranta e all'inizio dei cinquanta, Fox cambiò genere e, dopo aver lavorato per la ME, la Avon e la EC , tornò alla National cominciando a produrre una serie assai eccitante di storie di fantascienza quali *Strange Adventures* e *Tales of Unexpected*. La sua indubbia conoscenza scientifica rendeva parecchio credibili tutte queste storie da una delle quali, intitolata *Mystery in Space* (Mistero nello Spazio), ebbe origine ciò che molti reputano essere il miglior prodotto di Fox, *Adam Strange*. Il personaggio, realizzato graficamente da Carmine Infantino, ottenne un successo fenomenale e continuò ad apparire dal 1959 al 1965. Quando, intorno agli anni sessanta, il genere dei super-eroi risalì la china, Fox diede vita a moltissime storie di *Hawkman*, *Atom*, *Green Lantern*, *Flash* e di molti altri personaggi e fu l'artefice della resurrezione di molti super-eroi appartenenti alla « prima età dell'oro » e della nascita di altri divenuti famosi nella « seconda » età dell'oro di tale genere. Il suo migliore lavoro risalente a questo periodo fu una serie intitolata *Justice League of America*, costituita da un gruppo di super-eroi che combattevano per il trionfo della giustizia. Nonostante il grave impegno di tempo necessario per la redazione e la creazione di tutte queste storie, Fox trovò il tempo di scrivere più di cento romanzi, di genere diverso, usando lo pseudonimo di « Jefferson Cooper » e quello di « Bart Sommers » e di scrivere parecchi racconti usando il suo vero nome.

J.B.

FOXY GRANDPA (Stati Uniti) Serie creata nel 1900 da C.E. Schultze ed apparsa per la prima volta il 7 Gennaio dello stesso anno nella sezione a fumetti della domenica del *New York Herald*. Il disegno era affascinante per la sua semplicità ed il contesto, ispirato ai *Katzenjammer Kids*, catturò immediatamente l'attenzione del pubblico che nel giro di breve tempo ne decretò il successo. *Foxy Grandpa* narrava del personaggio che dava nome alla serie e delle avventure di due ragazzi di dieci anni, uno biondo e l'altro bruno, cui non venne mai dato un nome e le cui vicende passarono nel 1902 nell'inserto domenicale del *New York American*, di Hearst, in cui venivano pubblicati anche i lavori di Opper, Dirks e Swinnerton. Col passare del tempo, i personaggi persero di mordente e andarono a finire, quando ve n'era lo spazio, sulla quarta di copertina dell'edizione domenicale dello *American Weekly*. Verso il 1910 la serie passò sulle pagine del *New York Press*, dove rimase sino al 1918, con sporadiche apparizioni. Dopo pochi anni, Schultze riportò in vita il suo Foxy Grandpa, affiancandogli un ragazzo di nome Bobby, quale narratore di storie incentrate su animali e rivolte al pubblico infantile. La serie, intitolata *Foxy Grandpa's Stories* (Le storie di Foxy Grandpa) venne distribuita dal Newspaper Feature Service e, all'inizio degli anni venti, venne pubblicata su parecchi quotidiani scomparendo in maniera definitiva nel 1929.

Nei primi anni del '900, la serie è stata ristampata in una serie di raccolte (*Foxy Grandpa and the Boys, Foxy Grandpa's Surprises*, etc.) e dopo il 1930 su di essa è calato il velo dell'oblio.

B.B.

FRANKENSTEIN (Stati Uniti) Personaggio nato nel mondo della letteratura nel 1818 per opera di Mary Shelley e più volte trasposto nel mondo del fumetto.
Il tentativo meglio riuscito di tale trasposizione è senza alcun dubbio quello realizzato dal disegnatore ed autore Dick Briefer che nel 1940 miscelò gli elementi del romanzo della Shelley con alcuni dei più popolari personaggi dei film dell'orrore in auge a quei tempi, sortendo un risultato più che mai valido che venne pubblicato per la prima volta nel Dicembre del 1940, col titolo di *New Adventures of Frankenstein* (Nuove avventure di Frankenstein) nel n. 7 di *Prize*, edito dalla Feature. La versione di Briefer, in cui il protagonista si chiamava Frank N. Stein, presentava Victor Frankenstein mentre, nella Manhattan dell'anno 1940, stava creando il suo mostro che, subito dopo la sua nascita, iniziò una crociata contro l'umanità mentre il dottor Frankenstein, di contro, si prendeva cura di un ragazzo di nome Denny, la cui famiglia era stata distrutta dal mostro.
Il giovane in seguito divenne « Bulldog Denny » e si mise alla caccia del mostro che, una volta catturato, venne affidato per la sua « riabilitazione » alle cure del dottor Carrol. Questo episodio costituì il punto di svolta del personaggio che, anche per il disegno, mutò carattere acquisendo una tipologia piuttosto divertente.

« Frankenstein », Mike Ploog. © Marvel Comics Group.

Alla fine del 1943 la serie venne chiamata semplicemente *Frankenstein* e le avventure avevano un contesto esclusivamente comico. Nel 1945 il mostro, che nel frattempo si era stabilito in una casa a « Mippyville », passò sulle pagine di un albo ad esso intitolato continuando ad avere un successo che culminò nella metà degli anni cinquanta. Col n. 68 di *Prize*, del Marzo 1948, il personaggio continuò ad apparire solo nell'albo *Frankenstein*, che cessò la pubblicazione col n. 17 del Febbraio 1949.
Negli anni cinquanta, il genere dell'orrore ebbe una ripresa e Briefer venne convocato per riportare in vita il personaggio di Frankenstein che riprese quindi la pubblicazione nel Marzo 1952, proseguendo la numerazione interrotta, ovvero col n. 18. Il mostro, in tale versione, si presentò in veste più traumatizzante ma tuttavia più debole delle due precedenti tanto che la serie terminò col n. 33 del Novembre 1954. Tra il Giugno 1949 ed il Febbraio 1951 apparvero, edite dal gruppo ACG,nell'albo *Adventures Into the Unknown*, sporadiche storie di *Spirit of Frankenstein*, nelle quali nulla v'era dello spirito del romanzo della Shelley.
Nel 1963, la Dell Comics presentò una nuova versione di *Frankenstein*, ovvero un super-eroe che indossava un costume rosso e che nascondeva la vera identità di Frank Stone. Tale versione si tradusse in un disastro economico ed artistico ed apparve solo tre volte tra il Settembre 1966 ed il Marzo 1967.
Nel Maggio 1971, Tom Sutton, usando lo pseudonimo di Sean Todd, diede inizio ad una serie intitolata *Frankenstein Book II* (Secondo libro di Frankenstein), che venne pubblicata nel terzo numero di *Psycho*. Tale serie cominciava esattamente dal punto in cui terminava il romanzo della Shelley ma la sceneggiatura alquanto debole, priva di ritmo e di azione, fu causa della fine di tale versione dopo solo tre apparizioni.
Nel Gennaio 1973, la Marvel ha iniziato a pubblicare una altra serie, disegnata da Mike Ploog ed ambientata nel 1898. Il personaggio di Frankenstein ben poco ha in comune con il modello originale.
All'inizio del 1973 la National ha presentato *Spawn of Frankenstein* (Le origini di Frankenstein), sulle pagine di *Phantom Stranger*. La serie, disegnata da Mike Kaluta e da Bernard Baily, continuò per otto episodi sino all'Aprile 1974.
Frankenstein quale protagonista quasi sempre negativo è apparso quindi in centinaia di storie pubblicate da diversi editori ma molto di rado queste sue apparizioni hanno avuto qualche aggancio con il personaggio della Shelley e quindi non hanno mai avuto altro che un tiepido riscontro di pubblico. A Frankenstein è dedicato un capitolo nel *The Comic-Book Book* edito nel 1974 dall'Arlington House.

J.B.

FRANQUIN, ANDRÉ (1923-) Disegnatore e soggettista belga nato nel 1923 a Bruxelles. Dopo le scuole superiori, Franquin studiò per un anno disegno all'Académie St. Luc e nel 1945 aprì, insieme a Jijé, Morris e Peyo, uno studio che chiuse i battenti l'anno successivo, anno in cui egli entrò nello staff di disegnatori del settimanale *Spirou*, succedendo a Jijé nella realizzazione del personaggio che dava il nome alla testata.
Franquin continuò a disegnare *Spirou* sino al 1969 ed è considerato non solo il suo disegnatore principale ma anche colui che nel personaggio ha portato le maggiori e più importanti innovazioni. Nel 1948 insieme agli inseparabili amici Morris e Jijé, Franquin partì per un lungo viaggio alla scoperta degli Stati Uniti e del Messico da cui tornò nel 1955 quando, in seguito ad una disputa contrattuale con il suo editore, decise di realizzare per *Tintin* una nuova serie, *Modeste et Pompon*, incentrata sulle vicende, non

André Franquin, « Modeste et Pompon ». © Editions du Lombard.

sentimentali, di un ragazzo e di una ragazza. La serie continuò sino al 1959. Nel frattempo Franquin compose la vertenza con i suoi precedenti editori e nel 1956 tornò a disegnare per *Spirou*, rappresentando così uno dei pochi casi in cui un autore disegna, senza usare alcun pseudonimo, per due case editrici concorrenti. Nella serie intitolata *Spirou*, Franquin diede vita ad un certo numero di personaggi secondari che in seguito divennero protagonisti di strisce ad essi dedicate, *Gaston*, ovvero le vicende di Gaston Lagaffe, che venne realizzata nel 1957 e *Le Marsupilami*, ovvero la storia di un animale alquanto fantastico, che cominciò ad uscire nel 1968. Dal 1969 l'autore dedica la maggior parte del suo tempo alla realizzazione di queste due strisce.

André Franquin è una voce molto importante nel mondo del fumetto europeo ed è l'iniziatore di quella che è stata definita la scuola di Marcinelle, ovvero della città in cui viene pubblicato il settimanale *Spirou*, ed a lui si sono ispirati parecchi disegnatori delle nuove leve. Uno dei suoi colleghi l'ha definito « un disegnatore realistico tra i disegnatori umoristici » ed infatti l'attenzione che egli presta al dettaglio ed alla cura della verosimiglianza si discosta di parecchio dalla tradizione del fumetto umoristico. Franquin, nel corso della sua carriera, ha ricevuto parecchi riconoscimenti sia in Belgio che in molti paesi europei e negli Stati Uniti.

M.H.

FRAZETTA, FRANK (1928-   ) Disegnatore americano nato il 9 Febbraio 1928 a Brooklyn, New York. Dopo aver frequentato la Academy of Fine Arts di Brooklyn, sotto la guida del maestro italiano Michael Falanga, « Fritz » entrò nel mondo del fumetto a sedici anni come assistente del disegnatore di fantascienza John Giunta. Il suo primo lavoro, un personaggio di nome Snowman, apparve nel numero I di *Tally Ho*, un albo edito dalla Baily Comics, nel Dicembre 1944. Nell'arco degli anni quaranta, Frazetta disegnò moltissimi personaggi minori, tra cui ebbe rilievo *Golden Arrow* (1949), realizzandoli per diverse case editrici, quali Toby, Pines, Fawcett, Prize, Fiction House, Standard, Avon ed altre. Nel 1949 gli venne affidata dalla National la realizzazione di *Shining Knight* (Il cavaliere splendente), che venne puubblicato nell'albo *Adventure Comics* e, dopo questo primo attestato di merito, altri ne recevette realizzando per il gruppo della M.E. *Ghost Rider*, *Tim Holt* e nell'Aprile 1952 diede vita a ciò che i critici considerano il suo miglior lavoro ovvero *Thun'da*, pubblicato sul numero I dell'albo che portava la stessa testata, edito dalla M.E.

La serie, scritta da Gardner Fox, presentava quattro episodi che si svolgevano nella giungla, ed ebbe un notevole successo tanto che nel 1973 è stata riproposta una ristampa a tiratura limitata per i tipi di Russ Cochran. Durante i primi anni del cinquanta, Frazetta ha realizzato parecchi lavori di prestigio, tra i quali le copertine con Buck Rogers per *Famous Funnies* che restano senza alcun dubbio tra il meglio che sia mai stato pubblicato nel mondo del fumetto. Ottimo materiale è anche quello da lui disegnato per *Personal Love* che, mediocre per i testi, divenne addirittura famoso per i disegni, soprattutto quando si trattava di accentuare le figure femminili. *Squeeze Play*, l'unica storia che egli abbia realizzato su testi suoi ed apparsa nel Marzo 1954 sul n. 13 di *Shock SuspenStories*, è così ben disegnata che nel 1972 è stata riproposta nell'*E.C. Horror Library*,

Frank Frazetta, « Thunda ». © Sussex Publishing Co.

edito dalla Nostalgia Press. Nel 1952, Frazetta, ha fatto il suo ingresso nel mondo della striscia realizzando un personaggio chiamato *Johnny Comet*, che più tardi avrebbe cambiato titolo in *Ace McCoy* e che ebbe vita assai breve. L'anno successivo, egli realizzò parecchie strisce di *Flash Gordon* che vennero firmate da Daan Barry e poi passò nello staff di Al Capp per la produzione di *L'il Abner* a cui collaborò per nove anni quando decise infine di dedicarsi alla carriera di illustratore ottenendo, ancora una volta, un grande successo sia di pubblico che di critica soprattutto per le copertine di *Tarzan*, della Ace e di *Conan*, della Lancer. Per l'opera da lui svolta nel campo della fantascienza e della fantasia in generale Frazetta ha ricevuto nel 1966 quello che è ritenuto il premio di maggior prestigio, ovvero The Hugo Award. Negli ultimi tempi Frazetta ha prodotto ben poco nel campo del fumetto avendo preferito dedicarsi ad attività economicamente più redditizie, quali la realizzazione di copertine per libri e di manifesti e locandine per il cinema. In quanto al fumetto ha contribuito parecchio alla *Little Annie Fannie* di Kurtzman e Elder ed ha disegnato delle copertine a colori per gli albi in bianco e nero editi dalla Warren. Il suo lavoro, a questo proposito, è stato talmente determinante ed incisivo che James Warren ha deciso di creare un premio a lui intitolato.

Frazetta, pur avendo prodotto molto meno lavoro di Gil Kane o di Jack Kirby, è considerato uno dei migliori disegnatori che il mondo del fumetto abbia avuto e molte delle giovani leve di oggi, quali Jeff Jones, Berni Wrightson e Mike Kaluta, si sono a lui ispirati cercando di imitarne lo stile pressoché unico.

J.B.

FRECCIA VERDE
vedi Green Harrow

FRECKLES AND HIS FRIENDS (Stati Uniti) Serie creata nel 1915 da Merrill Blosser per il NEA Syndicate ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulla maggior parte dei quotidiani del tempo. Nel 1920 alla serie quotidiana si aggiunse la versione domenicale.

Freckles and His Friends (Freckles ed i suoi amici), era incentrato sulle vicende di Freckles McGoosey, di sua sorella maggiore Elsie, del fratello minore Tagalong e di un piccolo cane, Jumbo. All'inizio degli anni venti, Freckles perdeva per strada Elsie ed il cagnolino ma, di contro, si circondava di nuovi amici quali Alek,Slim ed una coppia di gemelli, Ray e Jay. Alla fine degli anni venti si aggiunsero altri due personaggi principali, Oscar e Patricia Penelope Fitts, petulante ragazzina quest'ultima che tormenta Freckles ed i suoi amici. Nel corso degli anni Freckles cresce e negli anni trenta entra a far parte di un nuovo mondo di ragazzi e ragazze tra i quali June Wayman, la sua migliore amica, Lard Smith, l'amico per la pelle, Nutty Cook, di professione inventore, Hilda Grubble, la ragazza di Lard e molti altri ancora. Un particolare curioso, nel contesto della striscia, fu che mentre il fratello di Freckles, Tag crebbe più lentamente di quanto fosse cresciuto Freckles, Oscar, il vecchio amico d'infanzia, non conobbe affatto il processo dell'età e queste due dilazioni temporali non vennero affatto notate. Durante la seconda guerra mondiale, Blosser sfidò quella che era la tendenza generale ignorando quasi completamente il fatto bellico anche perché, di proposito, Freckles in quel momento non aveva ancora diciotto anni e quindi non poteva arruolarsi, restando attaccato ai suoi sedici anni, età in cui si muove tuttora. Dalla metà degli anni sessanta, la striscia è passata nelle mani di Henry Formhals che, sotto la supervisione di Blosser, ha continuato le tematiche e la impostazione grafica dell'autore.

B.B.

« Freckels and his Friends », Merrill Blosser. © NEA Service.

« *Fred Basset* », *Alex Graham.* © *Daily Mail.*

FRED BASSET (Gran Bretagna) Personaggio creato nel 1963 da Alex Graham ed apparso per la prima volta il 9 Luglio dello stesso anno sul *Daily Mail*, dove continua tuttora ad apparire nonostante il suo antagonista canino, *Snoopy*, venga pubblicato sullo stesso quotidiano.

Fred Basset (Il bassotto Fred) ha come sottotitolo « il cane che è quasi umano », solo che non parla ad alta voce limitandosi a pensare ed è questa sua caratteristica che lo rende particolarmente divertente, soprattutto laddove i suoi pensieri ed i suoi commenti sono indirizzati al lettore. Il mondo in cui si muove Fred è piuttosto circoscritto: la casa, il bar, l'automobile del suo padrone ed il golf-club, passione questa, per il golf, che è propria dell'autore. Alex Graham, nato nel 1915 a Glasgow, ha iniziato la sua carriera realizzando dei fumetti per la D.C. Thomson. La sua prima striscia fu *Wee Hughie*, pubblicata sulle pagine di *Weekly News*, seguita nel 1946 da *Our Bill* e nel 1947 da *Willy Nilly*, pubblicate entrambe su *Sunday Graphic*. Nel 1949 fu la volta di *Briggs the Butler*, pubblicato su *Tatler* e di *Graham's Golf Club*, pubblicato su *Punch*. Nel corso degli anni sono state editate delle regolari ristampe di *Fred Basset* che nel 1974 sono giunte al diciassettesimo volume.

D.G.

FREDERICKS, HAROLD (1929-) Disegnatore americano nato il 9 Agosto 1929 ad Atlantic City, N.J. Dopo aver frequentato i corsi alla Atlantic City Friends Schools, divenendo il direttore artistico del giornale della scuola, nel 1947 iniziò a collaborare con l'*Atlantic City Press*, prestandovi la sua opera sino al 1949. Dopo essersi arruolato nella Marina nel 1950, Fredericks collaborò con il *Camp Lejeune Globe*, per il quale realizzò *Salty Ranks*, una serie incentrata sulla vita militare. Congedato nel 1953 si iscrisse alla School of Visual Arts e diede vita ad una serie di personaggi storici e di vignette tra i quali *New Jersey's Patriots* (I patrioti del New Jersey), che venne distribuita dal 1957 al 1960, *The Late War* (L'ultimissima guerra), e *Under the Stars and Bars* (Sotto le stelle e le sbarre), entrambe realizzate nel 1960, anno in cui Fredericks cominciò a collaborare con la Dell e la Gold Key, come disegnatore di albi a fumetti, lavorando a testate quali *Daniel Boone*, *The Munsters*, *Mister Ed*, *King Leonardo* e *The Blue Phantom*. Il suo lavoro attirò l'attenzione di Lee Falk che, dopo la morte di Phil Davis, avvenuta nel 1964, cercava un nuovo disegnatore per il suo *Mandrake the Magician* e Fredericks, dopo una prova accettata dalla distribuzione, si dedicò alla realizzazione di *Mandrake* sia nella versione quotidiana che in quella domenicale che cominciarono ad apparire nel 1965. Il suo disegno piuttosto scialbo e senza alcun legame costruttivo con quello di Davis, ben si adatta alla piatta monotonia dei testi attuali.

M.H.

FREELANCE (Canada) Personaggio creato negli anni della seconda guerra mondiale da Ted McCall per i testi e da Ed Furness per i disegni ed apparso nello stesso periodo nel numero 1 di *Freelance*, un albo in bianco e nero pubblicato dalla Anglo-American Publishing Company di Toronto. Durante l'embargo sulla importazione degli albi americani, gli anglo-americani pubblicarono delle versioni in bianco e nero degli eroi e super-eroi editi negli Stati Uniti, personaggi quali *Captain Marvel*, *Bulletman*, *Captain Marvel Jr.*, *Spy Smasher* e *Commando Yank*. A volte vennero usati dei disegni originali americani ma più spesso si usava far ridisegnare i personaggi da disegnatori canadesi. Insieme a queste specie di ristampe apparvero anche dei prodotti canadesi quali *Freelance*, *The Crusaders*, *Commander Steel*, *Dr. Destine*, etc. Al di sopra di questa mischia si elevava senza alcun dubbio *Freelance*, un guerrigliero che combatteva contro le potenze dell'Asse al prezzo di grandi sforzi sia fisici che psichici.

Nel corso delle sue avventure Freelance, aiutato sovente da Big John Collins, prestava la sua opera in quasi tutte le nazioni del mondo, dalla Francia all'Italia, dal Belgio al Portogallo, dalla Svizzera all'Est Asiatico, costituendo sempre un problema per i suoi nemici. Al termine di ogni vicenda, egli era uso lasciare, come firma, una piccola figura che ondeggiava su una lancia volante, simbolo questo simile a quello del Santo di Leslie Charteris. La nazionalità del personaggio non è mai stata definita anche se nel numero 2 (Luglio-Agosto 1941) viene descritto come « ... un valoroso campione della causa per la libertà che combatte solo per l'Inghilterra e destinato dal fato a celare la sua vera personalità ».

Nel giro di due anni il personaggio, schiacciato dalla concorrenza degli albi americani, scomparve completamente dall'industria del fumetto canadese.

P.H.

FREYSE, BILL (1898-1969) Disegnatore e soggettista americano nato nel 1898 a Detroit, dove frequentò le scuole sino a diplomarsi alla Central High School. Dopo gli studi, entrò nello staff del *Detroit Journal* ed in seguito in quello del *Detroit Times*, realizzando annunci pubblicitari e lavori di grafica varia. Bill Freyse si fece notare nel mondo del fumetto nel corso degli anni trenta quando entrò nel NEA Syndicate per realizzare *Our Boarding House*, creato da Gene Ahern e da questi abbandonato quando nel 1936 decise di passare al King Features. Bill Freyse è stato uno degli imitatori più abili ed entusiastici di strisce create da altri autori e la sua abilità è stata uguagliata solo da F.O. Alexander, che portò avanti *Hairbreadth Harry*, di Kahles, da Leslie Turner che continuò *Captain Easy* di Crane e da Paul Fung che continuò *Dumb Dora*, di Young.

Lo stile di Freyse, nella realizzazione di *Our Boarding*

House, era identico a quello di Ahern, sia per il disegno che per i contenuti e la serie continuò con successo sino alla morte di Freyse, avvenuta nel 1969, dopodiché conobbe un certo declino in quanto affidata a mani meno abili.

B.B.

FRIDAY FOSTER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1970 da Jim Lawrence, per i testi e dallo spagnolo Jorgo Longaron, per i disegni ed apparso per la prima volta il 18 Gennaio dello stesso anno, distribuito dal News-Tribune Syndicate. *Friday Foster* è una ragazza americana di colore, bella e sofisticata, che si trasferisce a New York per iniziare la professione di fotografa. Il suo lavoro la conduce di volta in volta al cospetto di personaggi, ora affascinanti ora del tutto anonimi, che contribuiscono allo svolgimento delle vicende. I soggetti, spesso infiorati da complicazioni sentimentali, concedono spazio anche al problema razziale, senza tuttavia prendere posizioni decise per non destare incomprensioni o reazioni. Il disegno, assai rimarchevole di Longaron, non riuscì però a compensare l'asetticità dei soggetti e agli inizi del 1974 il disegnatore abbandonò la realizzazione della striscia passandola nelle mani di Gray Morrow, che non fu in grado di eguagliarlo e che contribuì di fatto alla morte del personaggio che avvenne nel Maggio dello stesso anno.

M.H.

FRISE, JAMES LLEWELLYN (1891-1948) Disegnatore, illustratore e soggettista canadese nato nel 1891 a Scugog Island, Ontario. Sino all'età di diciannove anni, Frise aiutò il padre nei lavori della fattoria e nel 1910 si trasferì a Toronto per poter sviluppare la sua innata passione per il disegno. Dopo aver lavorato per sei mesi alla realizzazione di mappe destinate alle reti autostradali canadesi, venne assunto nel reparto grafico del *Toronto Star*, che abbandonò nel 1916 per trasferirsi a Montreal, dove collaborò con un'altra azienda di costruzioni, che lasciò in seguito per arruolarsi nell'artiglieria canadese. Durante il servizio militare, perse parte della mano sinistra in seguito allo scoppio di una granata che uccise i due muli che egli usava per portare le munizioni alla sua batteria. Dopo la guerra, Frise tornò al *Toronto Star* e, nel giro di breve tempo divenne illustratore a tempo pieno per lo *Star Weekly*, un supplemento settimanale del quotidiano.
Nel 1921, diede vita ad una tavola domenicale intitolata *Life's Little Comedies* (Le piccole commedie della vita), che nel 1922 venne trasformata in *Birdseye Center*, trasposizione a fumetti dei sogni degli uomini e delle donne di tutti i giorni, infiorati da un tocco gentile di satira e di umorismo. Frise continuò la serie per venticinque anni riempiendo le pagine con una serie di indimenticabili personaggi quali Pig-Skin, Peters, Archie, Eli etc. Nel 1947, Frise abbandonò lo *Star Weekly*, per passare al *Montreal Standard*, che gli aveva offerto la possibilità di realizzare la sua striscia a colori, e così sullo *Standard*, il *Birdseye Center*, che continuava ad apparire sullo *Star Weekly*, divenne *Juniper Junction* e cominciò ad essere distribuito negli Stati Uniti, senza tuttavia aver la possibilità di farsi conoscere ulteriormente in quanto la morte di Frise, avvenuta diciotto mesi più tardi, determinò anche la morte della serie. Nel 1965, la McClelland & Stewart Ltd. di Toronto ha pubblicato una ristampa della serie in un volume cartonato e nel 1972 la 43ª Battery Association ha pubblicato una serie di disegni eseguiti da Frise durante la guerra.

P.H.

FRITZ THE CAT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1959 da Robert Crumb e dal fratello Charles e giunto alla ribalta solo nel 1968 quale simbolo dell'*underground* americano. Paradossalmente solo l'ultima storia di *Fritz the Cat* (Fritz il gatto) venne creata da Crumb con intenti *underground* mentre tutte quelle che la precedettero vennero realizzate dall'autore quale sua intima espressione di divertimento. Fritz the Cat, nella sua dimensione definitiva, ovvero con la posizione verticale e in abiti umani, venne realizzato per la prima volta in uno dei numerosi albi prodotti da Crumb, ed intitolato *Crumb Brothers Almanac*, datato 15 Ottobre 1959. In tale albo, il gatto non aveva ancora un nome e le sue avventure erano destinate esclusivamente ad un pubblico composto da amici e conoscenti dei due fratelli e tali rimasero sino al 1965, quando Fritz apparve ufficialmente nelle pagine della rivista *Help!*, pubblicata da James Warren e diretta da Harvey Kurtzman. Anche in questo suo primo episodio ufficiale il gatto non ha un nome ma si presenta subito come il protagonista della storia intitolata *Fred the Teenage Girl Pigeon*. Nel 1969 il gatto ritorna alla ribalta in una storia in cui parte per un viaggio dal quale fa ritorno per sedurre la sorella, storia pubblicata in un pamphlet intitolato *R. Crumb's Comics and Stories*. La maggior parte delle storie realizzate negli anni compresi tra il 1959 ed il 1965 sono andate perdute ma son bastate le poche storie pubblicate per conferire il successo al personaggio ed al suo autore. *Head Comix*, un albo fuori formato edito nel 1968 dalla Wiking Press, presentava del materiale di Fritz; nel 1969 altre due storie vennero pubblicate per la prima volta da Ballantine.
Fritz è occasionalmente un gatto, in quanto è molto più umano, sia negli intendimenti che nelle azioni, di molte delle figure che Crumb ha disegnato nel corso della sua attività. Fritz è un maniaco sessuale del tutto incorreggibile ed i critici vogliono a tutti i costi affermare che esso rappresenta la natura nascosta e repressa dell'autore, fatto che l'autore di contro ha sempre negato. Nel 1965, Crumb ha abbandonato il suo personaggio che ha ripreso solo nel

« Fritz the Cat », Robert Crumb. © Crumb.

1972 per decretarne la fine in concomitanza con l'apparizione sugli schermi del film a cartoni animati intitolato *Fritz the Cat*. Questa storia, in cui Crumb uccide il suo personaggio, venne pubblicata su *People's Comics* e stava a dimostrare l'avversione dell'autore sia nei confronti della sua creazione che in quella della versione cinematografica, a cui si era sempre opposto. Crumb, a tale proposito, portò i produttori del film in tribunale in quanto avevano proditoriamente usato il suo nome nei titoli del film e li costrinse a toglierlo. Nel 1974 venne prodotto un altro film su Fritz intitolato *The Nine Lives of Fritz the Cat* (Le nove vite di Fritz il gatto) che, a differenza del precedente, si concluse con un disastro sia economico che artistico.

J.B.

FUCHS, ERIKA (1906-) Traduttrice e direttrice tedesca nata nel 1906 a Rostock, Macklenburg. Erika Fuchs, nata Petri, fu la sola ragazza a frequentare la scuola superiore maschile per studiare latino e greco a Belgrad an der Passante in Pomerania. Dal 1926 al 1931, appassionata di arte e di archeologia, frequentò le università di Losanna, Londra e Monaco conseguendo la laurea con lode per una sua dissertazione sul rococò. Nel 1932 sposò Günter Fuchs, ingegnere ed inventore. Dopo la seconda guerra mondiale si trasferì col marito nello Schwarzenbach/Saale e cominciò a tradurre articoli e testi vari per la edizione tedesca del *Reader's Digest*, avendo così occasione di incontrare un agente della Walt Disney, che cercava quattro tedeschi perché collaborassero alla versione tedesca di *Mickey Mouse* e la Fuchs, sostenuta anche dai suggerimenti del marito che le sottolineò l'aspetto pedagogico dell'opera, divenne direttrice della testata. Il primo numero di *Mickey Mouse* apparve nel Settembre 1951 e riscosse un immediato successo grazie soprattutto alla traduzione della Fuchs che esaltò il carattere dei vari personaggi presentati nell'albo. Dapprima l'edizione ebbe una periodicità mensile, corredata da alcuni numeri speciali, in seguito divenne quindicinale e nel Dicembre 1957 settimanale.

W.F.

FUKU-CHAN (Giappone) Personaggio secondario creato, nel 1936, da Ryūichi Yokoyama nella serie intitolata *Edokko Ken-chan* (Ken di Eddo) ed apparso per la prima volta il 25 Gennaio dello stesso anno sul *Daily Ashai*. Fuku-Chan era per l'appunto un personaggio secondario ma, come spesso accade nel mondo del fumetto, la sua popolarità superò quella dell'eroe protagonista ed il I° Ottobre 1936 il titolo della serie venne cambiato in *Fuku-Chan*. Per trentacinque anni l'eroe ha mantenuto inalterata la sua popolarità ed è stato pubblicato sia nell'edizione a striscia quotidiana che in una serie di albi ad esso intitolata. Il I° Gennaio 1956, Fuku-chan, passò dalle pagine del *Daily Ashai* a quelle del *Daily Mainichi*, dove rimase sino al 31 Maggio 1971, data in cui ne venne interrotta la produzione.
Fukuichi Fukuyama alias Fuku-chan, era un bambino di cinque anni, intelligente ed amabile, che indossava un corto chimono e portava un berrettino tipico dei collegiali. Le sue storie riflettevano, in maniera semplice e quasi ingenua, le vicende di ogni giorno in cui il pubblico, sia quello infantile che quello adulto, poteva riconoscersi senza alcuna difficoltà. A livello di popolarità, il personaggio rappresenta ciò che *Blondie* ha significato per il pubblico americano e rimane la striscia che ha avuto vita più lunga nella storia del fumetto giapponese. Fuku-chan, divenne la mascotte dell'Università di Waseda durante gli incontri di base-ball contro i rivali dell'Università di Keiō.

H.K.

FULLER, RALPH BRIGGS (1890-1963) Autore e disegnatore americano nato nel 1890 nel Michigan. Il suo primo lavoro, nel mondo dell'illustrazione, apparve nel 1910 su *Life*, ponendosi all'attenzione sia del pubblico che del direttore del giornale per la crudezza ed il realismo delle immagini. J.A. Mitchell, il direttore di *Life*, aveva senza alcun dubbio un intuito speciale per scoprire i giovani talenti e nel novero di questi vi è anche Charles Dana Gibson che nel 1886 realizzò, sempre per *Life*, una illustrazione altrettanto cruda e desueta per i tempi.
In breve tempo, Fuller, divenne uno degli illustratori più richiesti dalle riviste americane ed i suoi disegni riempirono le pagine di *Puck*, *Life* e *Judge* e, più tardi, quelle di *Collier's*, *Harper's*, *Liberty*, *Ballyhoo*, *College Humor* e, di tanto in tanto, quelle del *New Yorker*. Il suo lavoro era talmente seguito che nei primi anni del venti il *Judge* gli dedicò un numero speciale, intitolato *Fuller Humor*, onore questo concesso a ben pochi altri. I suoi disegni erano caratterizzati sempre da un gusto per il realismo esasperato, in cui l'anatomia aveva gran gioco, enfatizzata da un sapiente dosaggio dei bianchi e dei neri. Al momento della grande depressione, Fuller decise di dedicarsi al fumetto e creò *Oaky Doaks*, vendendolo all'Associated Press Newsfeatures che cominciò a distribuirlo nell'Ottobre 1935. In *Oaky Doaks* Fuller riversò tutta la sua creatività e la sua esperienza facendone un prodotto che continuò ad apparire sino al 1961, anno in cui la AP decise di affossarlo nonostante fosse decisamente migliore, per fare un esempio, di *Scorchy Smith* di John Milt Morris. Fuller ha vissuto per molti anni nella colonia degli artisti di Tenafly e Leonia nel New Jersey ed è morto il 16 agosto 1963 mentre si trovava in vacanza a Boothbay Harbor, nel Maine.

R.M.

FULMINE
vedi Dick Fulmine

FULTON
vedi Lazarus Mell

FÜNF SCHRECKENSTEINER, DIE (Germania) Serie creata nel 1939 dal disegnatore Barlog ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sul *Berliner Illustrierte*, dove rimase sino al 1940. Il quotidiano aveva già sperimentato il fumetto quale genere pubblicando con successo la serie intitolata *Vater und Sohn* (Padre e figlio). *Die fünf Schreckensteiner* (I cinque Schreckensteiner), erano gli avi dei proprietari del castello di Schreckensteiner e la loro immagine incombeva in tre ritratti che si trovavano alle pareti delle sale del castello. Il primo ritratto, più grande degli altri, presentava i primi tre fratelli Schreckensteiner, gentiluomini del secolo diciassettesimo ed iniziatori della stirpe. Un quadro più piccolo rappresentanza un'ava, in abiti della Riforma ed un quadro, ancor più piccolo, mostrava le fattezze di un bambino. Al rintocco della mezzanotte, i cinque personaggi uscivano dai loro quadri e vagavano per il castello con a disposizione un'ora per vivere la loro avventura. Erano dei fantasmi allegri e dispettosi il cui scopo era non tanto spaventare quanto costernare gli abitanti del castello, in special modo il maggiordomo Johann. Negli episodi apparivano di rado le pipe, in quanto la maggior parte era svolta dal disegno che, realisticamente umoristico, riusciva ad essere tanto incisivo da non aver bisogno del supporto del testo. In un episodio del 1940, i fantasmi ebbero a commentare la guerra esortando i figli a non andarci e fu questo uno dei rarissimi riferimenti politici della

serie. Alla fine del 1940 vennero ristampati 46 episodi per colmare il vuoto lasciato dalla sospensione della serie. Barlog, nel corso della sua carriera, ha realizzato altri personaggi quali *Laatsch und Bommel* e *Professor Pechmann* entrambi pubblicati sulla rivista per l'infanzia *Der heitere Fridolin*.

W.F.

FUNG, PAUL (1897-1944) Disegnatore e soggettista americano nato a Seattle nel 1897. Suo padre, un ministro battista di origine cinese, lo mandò dopo le scuole inferiori, in Cina perché frequentasse gli studi superiori, studiando arte nel senso tradizionale cinese. Suo padre gli mandava ogni mese i supplementi domenicali dei quotidiani dove veniva pubblicato il materiale a fumetti ed il giovane Fung, entusiasta più di questi disegni che non della pittura che gli veniva insegnata dai suoi maestri, tornò a Seattle per frequentare la Franklin High School, da cui uscì con un regolare diploma.
L'improvvisa morte del padre lo costrinse ad abbandonare ulteriori studi ed egli riuscì ad entrare nel 1916 nello staff del *Seattle Post-Intelligencer*, come disegnatore di vignette sportive. Il I° Marzo di quello stesso anno, Fung diede vita al suo primo personaggio a fumetti, *Innocent Hing*, incentrato sulla vicenda di un giovane ragazzo cinese, in abiti tradizionali, che doveva affrontare i problemi presentatigli dalla vita in una città americana. La striscia ebbe vita molto breve in quanto il direttore del quotidiano preferiva usare il talento di Fung nella redazione delle vignette sportive. Nei primi anni del venti, il quotidiano venne assorbito da Hearst e Fung divenne così un dipendente di Hearst che si accorse in breve tempo delle capacità del giovane dandogli la possibilità di dar vita a buone serie quali *A Guy from Grand Rapids*, *Bughouse Fables* ed altri. Quando, nell'Aprile 1930, Chic Young abbandonò la realizzazione di *Dumb Dora*, per dedicarsi a *Blondie*, Fung venne incaricato di continuare il personaggio, sia nella versione quotidiana che in quella domenicale, compito che egli eseguì con perfetta aderenza allo stile di Young. Negli anni trenta lavorò come assistente del grande Cliff Sterrett, alla produzione di *Polly and Her Pals*.
Fung è morto il 16 Ottobre 1944 ed a lui è succeduto il figlio, Paul Jr., abile disegnatore che per anni si è occupato della versione in libro di *Blondie* e che ora vive a New York, al Greenwich Village.

B.B.

FURIO ALMIRANTE (Italia) Personaggio creato, nel 1940, da Gianluigi Bonelli per i testi e da Carlo Cossio per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine de *L'Audace*, quando la testata venne acquistata dalla Casa editrice Idea di Gianluigi Bonelli che trasformò completamente la rivista, sia nel contenuto che nel formato.
Furio Almirante, nato col nome di *X-1 il Pugile Misterioso*, aveva psicologicamente molti punti in comune con *Dick Fulmine* di Cossio e in breve tempo venne soprannominato l'uomo dai pugni di ferro per la sua indiscutibile abilità sul ring. Nel Febbraio 1941, Carlo Cossio abbandonò la realizzazione del personaggio passandola nelle mani del fratello Vittorio.
Furio, aveva una folta capigliatura ed una forza straordinaria che gli serviva per combattere i furfanti e gli imbroglioni che trovava sia nel suo mondo, quello della box, che in quello dei poveri immigrati, sfruttati e vilipesi, di cui divenne in breve tempo il difensore.
Nel 1942, all'apice della propaganda fascista, Furio divenne più che altro uno strumento di tale propaganda e le sue avventure, realizzate da Franco Donatelli ed Enrico Bagnoli, avevano uno sviluppo quasi d'obbligo. Dopo la guerra, il personaggio venne modificato, sia nei contenuti che nella fisionomia, e venne presentato in una versione disegnata da Franco Bignotti che non raccolse il favore del pubblico e che venne terminata dopo pochi mesi.

« *Furio Almirante* », *G. L. Bonelli, Carlo Cossio.* © *Cepim.*

M.G.P.

FURTINGER, ZVONIMIR (1912-) Autore e giornalista iugoslavo, storico, direttore radiofonico, marinaio appassionato, nato il 12 Novembre 1912 a Zagabria. Nel 1929, vittima anche lui della crisi economica mondiale, dovette abbandonare gli studi per poter mantenere se stesso e la madre. Lavorò quindi come becchino, mago, musico, cantante, impiegato, studiando nel contempo strategia, storia e linguistica. Il suo più grande desiderio era di diventare ufficiale di marina e lo ha indirettamente realizzato pilotando oggi il suo yatch. Nel corso della sua attività ha pubblicato parecchi romanzi di fantascienza e monografie su Schliemann e Karl May. Negli anni cinquanta, Furtinger, ha cominciato a scrivere delle storie per il fumetto e la prima delle sue creazioni è stata la striscia fantascientifica intitolata *Neznanac iz svemira* (Uno sconosciuto dall'universo), realizzata graficamente da Walter Neugebauer.
Dopo aver incontrato Jules Radilović, ha stretto con lui una collaborazione molto fitta ed insieme hanno dato vita a parecchie serie tra le quali *Herlock Sholmes*, *Kroz minula stoljéca* (Viaggio nel passato) e *Afričke pustolovine* (Avventure africane) che essi hanno realizzato per *Plavi Vjesnik*, di Zagabria e *Strip Art*, di Serajevo. Attualmente Furtinger è un direttore della radio di Zagabria e scrive diversi drammi sia per la televisione che per la radio.

E.R.

FUSHIGINA KUNI NO PUTCHA (Giappone) Serie creata nel 1947 da Fukjiiro Yokoi ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sul mensile a fumetti giapponesi *Shōnen Kurabu*.
Fushigina Kuni no Putcha (Putcha nel paese delle meraviglie) era il figlio di uno scienziato giapponese e, insieme al suo compagno, il robot Perii, incontrò il dottor Banbarun che aveva inventato un'onda elettrica per mezzo della

« *Futen* », Shinji Nagashima. © Shinji Nagashima.

quale la gente poteva levitare in cielo. Dopo il primo episodio i tre cominciarono un lungo viaggio attraverso l'universo dell'anno 2047 scoprendo, nel loro peregrinare, un nuovo elemento, sulla Luna, il X-nium, capace di neutralizzare il potere atomico; dalla Luna passarono a Marte dove si incontrarono con il presidente marziano che regalò loro una bacchetta dai super-poteri. Nelle pagine erano presenti sia le tradizionali pipe che le didascalie narrative sotto i singoli quadretti. Dopo la morte di Fukijiro, avvenuta il 5 Dicembre 1948, la serie venne continuata da Tetsuo Ogawa.

H.K.

FUTEN (Giappone) Serie creata nel 1967 da Shinji Nagashima ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulla rivista mensile *Com*.

Futen (che sta per l'equivalente inglese di hippy), rappresentava un mondo costituito da giovani di entrambi i sessi, di cui nessuno era il protagonista principale. Vi erano Hinji Nagahima, disegnatore ed alter-ego dell'autore, Coatsan, un hippy molto arguto che indossava perennemente un cappotto, Minori, un vagabondo, Akira, un ex-suonatore di tromba, Sanchi e molti altri ancora. L'unico del gruppo ad avere un mestiere era Midorikawa e forse il più curioso era Shachō, presidente di una società e diventato hippy dopo aver incontrato Nagahima ed i suoi amici.

Nagashima ha descritto graficamente i motivi per cui questo gruppo di persone ha deciso di uscire dalla società per vivere una esistenza forse più decadente ma decisamente più allegra ed ha cercato altresì di dare un significato alla filosofia hippy, traducendo in immagini quella che è stata la sua esperienza dal vivo in tale senso. La serie è stata la seconda di una trilogia intitolata *Kiiroi Namida* (Lacrime gialle), di cui la prima serie è stata *Mangaka Zankoku Monogatari* (1961) e la terza *Usura Retsuden* (1971). La serie è apparsa per l'ultima volta nel Giugno 1970 nel bimestrale *Play Comic* ed è stata ristampata sia in versione economica che in quella di lusso.

H.K

FUTUROPOLIS (Francia) Serie creata nel 1937 da René Pellos ed apparsa per la prima volta nello stesso anno sulle pagine del settimanale francese a fumetti *Junior*, producendo un certo scalpore per il contenuto piuttosto violento delle immagini e delle situazioni.

Futuropolis è il nome di una città sotterranea collocata in un futuro alquanto remoto, in un tempo dominato dalla severa oligarchia de « I Saggi » che governano i loro sudditi con l'aiuto di una tecnologia spietata e di una scienza arida. I signori di Futuropolis avendo saputo che sulla superficie terrestre è rimasta la razza umana, che nel frattempo è tornata al periodo della pietra, decidono di mandare Rao e Maia, la sua ragazza, per distruggere i « barbari ». Rao fa di contro amicizia con questi esseri primitivi, ma onesti e leali, e dichiara guerra ai suoi sovrani, una guerra che coinvolge non solo i pochi esseri umani rimasti sulla terra, ma anche i Regni vegetale ed animale così che anche le forze della natura si uniscono per partecipare a questa *götterdämmerung* che unisce tutto il pianeta. In Futuropolis il testo è racchiuso nelle immagini e lo stile grafico di Pellos, dinamico e senza tregua, sortisce effetti molto suggestivi che sottolineano il capovolgimento della normalità, le prospettive contorte e vorticose, l'ambientazione sempre in tumulto. Futuropolis può, in quanto a significati, rappresentare un grido quasi disperato contro la civiltà delle macchine, un tema questo molto caro agli autori francesi di fantascienza dell'epoca ed è considerato, insieme a *Buck Rogers* ed a *Flash Gordon*, un classico di tale genere.

M.H.

« *Futuropolis* », René Pellos. © Pellos.

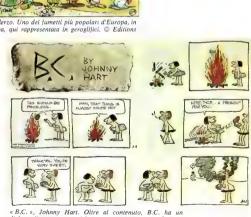
IL COLORE
NEL FUMETTO

IL COLORE NEL FUMETTO

Paradossalmente i fumetti a colori videro la luce molto tempo prima della produzione in bianco e nero. Il supplemento domenicale a colori apparve intorno alla metà del 1890 e fu parecchi anni dopo che apparve la prima striscia quotidiana di successo (Mutt and Jeff) nel 1907.
L'uso del colore negli albi a fumetti come nelle pagine del supplemento domenicale, diede una nuova atmosfera alla storia. Puntualizzava una situazione o attirava l'attenzione su un particolare della storia dando un notevole contributo al disegno e al discorso che il racconto intendeva portare avanti.
Le illustrazioni qui proposte daranno un'idea degli infiniti usi che è stato fatto del colore in ogni parte del mondo.

« Anibal 5 », Alexandro Jodorowski e Manuel Moro Cid. Una sequenza tratta da una storia scritta dal famoso regista Jodorowski, una storia popolata da creature fantastiche che si muovono in una atmosfera di tensione. © Editorial Novarro.

« Andy Capp », Reginald Smythe. Dopo l'incontrastato successo in Inghilterra, il personaggio ha conquistato il mercato americano e il mondo intero. © Syndication International.

« Asterix », René Goscinny e Albert Uderzo. Uno dei fumetti più popolari d'Europa, in una tavola con un inusitato uso della pipa, qui rappresentata in geroglifici. © Editions Dargaud.

« B.C. », Johnny Hart. Oltre al contenuto, B.C. ha un dialogo divertente e un delizioso senso dell'assurdo. © Field Newspaper Syndicate.

« Brick Bradford », William Ritt e Clarence Gray. Pur privo delle visuali futuristiche di « Buck Rogers » e « Flash Gordon », Brick Bradford sprigiona incontestabili qualità fantasiose e immaginifiche che lo possono eguagliare ai suoi due più celebrati rivali. © King Features Syndicate.

The Funny Folk of Meadow Bank

OFF TO THE SEA

« The Funny Folk of Meadow Bank », E.H. Banger. Banger è noto per la sua capacità di umanizzare gli animali mettendoli nelle situazioni più assurde. © Sunny Stories.

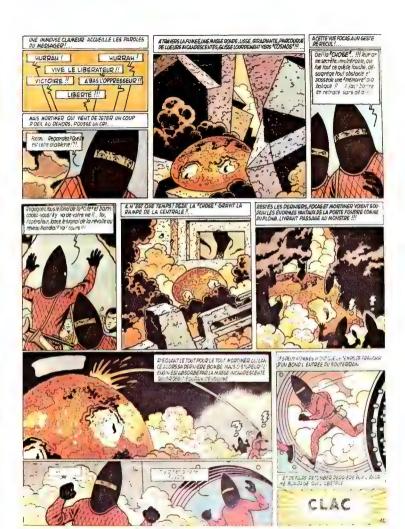
Barney Google and Spark Plug

« Barney Google », Billy de Beck. Un esempio classico di una striscia tradizionale. « Barney Google» esibisce un umorismo naturale e uno stile grafico che è l'epitome di un fumetto ben fatto. © King Features Syndicate.

« Beetle Bailey », Mort Walker. Una gradevole satira della vita militare. La striscia di Walker è disegnata con uno spirito e una verve che nemmeno George Couteline ha mai sorpassato. © King Features Syndicate.

« Buster Brown », R.F. Outcault. La popolarità e la durata di questa creazione ha portato l'immagine di Buster e del suo cane, Tige, su scarpe, vestiti per bambini, sigari e alcoolici.

« Batman », Bob Kane. Il giustiziere dal costume di pipistrello ha acquistato una rinomanza superata solo da Superman. © D.C. Comics.

« Buck Rogers », Phil Nowlan e Dick Calkins. Il primo fumetto di fantascienza di fama mondiale ha ispirato numerose imitazioni. © National Newspaper Syndicate.

« Blake e Mortimer », Edgar-Pierre Jacobs. Basati su temi fantascientifici post-seconda guerra mondiale « Blake e Mortimer » sovente competono con le migliori strisce di fantascienza d'oltre Atlantico. © Editions du Lombard.

« Heros the Spartan », Frank Bellamy. Bellamy era uno dei più stimati disegnatori inglesi e « Heros the Spartan » è una delle realizzazioni più pregiate. © Odhams Press Ltd.

WARNS THE
RS, WE ARE
CUT HIM DOWN, VARRO!
FOOL! HE IS GETTING AWAY!
TREACHERY! THE ROMAN IS STILL ALIVE!
TOO LATE, MY FRIEND! YOU WILL NEVER LIVE TO WARN THE BROTHERS OF THE JACKAL!
NO! NO! EEEEEEHH!
THANK THE GODS! HE HAS SILENCED THE GUARD! BUT WHY? HE WEARS THE ROBES OF A BERBER!
ALLAH... WE MEET AGAIN HEROS
WE HAVE ROUNDED UP ALL THE WAGONS WE COULD FIND, HEROS!
CLIMB ABOARD, QUICKLY! WE WILL SURPRISE THE BERBERS WITH A TRICK THAT I LEARNED FROM THE MEN OF BRITAIN!
THOSE WITH SPEARS AIM YOUR WEAPONS OUTWARDS, LIKE THE SPINES OF A PORCUPINE!
WE ARE READY, HEROS...!
LOOK– THE ROMAN! THE ROMAN IS STILL ALIVE...!
FASTER HEROS! THEY ARE TRYING TO CLOSE THE GATES!
WE SAW HIM GREAT ONE– THE ROMAN! HE WAS LEADING THOSE ACCURSED SLAVES!
BY THE BEARD OF ALLAH! CAN NOTHING STOP HIM? I HAVE NEVER KNOWN SUCH A MAN!
BUT THEY SHALL NOT ESCAPE! TO YOUR HORSES– THE DESERT IS OUR FRIEND! IT WILL CLAIM THE BONES OF HEROS THE SPARTAN!
FRANK BELLAMY

« Bringing Up Father » (Arcibaldo e Petronilla), George McManus. Una delle componenti di maggior spicco di questa striscia è la genuina teatralità delle situazioni sottolineate da due chiavi di dialogo. © King Features Syndicate.

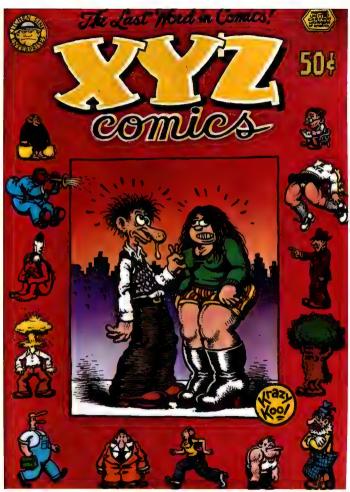
BLONDIE

« Blondie », Chic Young. La striscia più popolare d'America. E' una allegra cronaca di vita familiare che continua da oltre quarant'anni e malgrado la morte del suo creatore non ha perso in popolarità. © King Features Syndicate.

« Captain Easy », Roy Crane. Innovazione grafica, situazioni immaginifiche e vivacità di racconto sono il marchio di fabbrica di « Captain Easy ». © NEA Service.

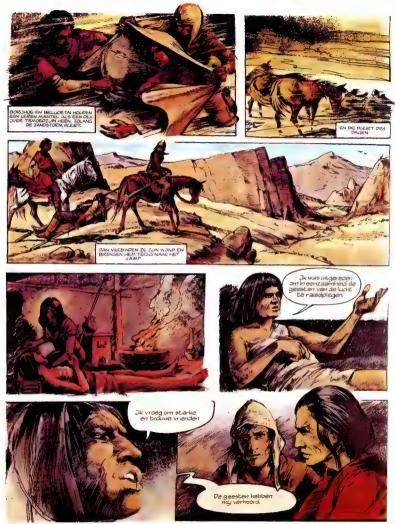
«Captain Marvel», C.C. Beck. Negli anni quaranta Captain Marvel fu il rivale di maggior successo di Superman. © Fawcett Publications.

« Captain America », Joe Simon e Jack Kirby. Durante la seconda guerra mondiale, Captain America e il suo compagno Bucky furono i nemici più dichiarati dell'Asse e dei suoi alleati. © Marvel Comics Group.

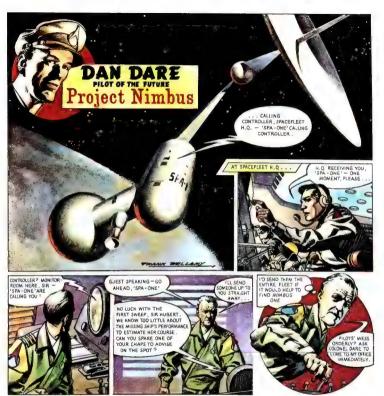
« Conan », Barry Smith. Le gesta del barbaro Conan, inventate da Robert E. Howard, hanno avuto vita nuova in una serie di albi ben realizzati graficamente dal disegnatore inglese. © Marvel Comics Group.

Copertina di un albo di Robert Crumb. La scelta dei soggetti trattati dal più famoso dei disegnatori underground è spesso molto salace. © Robert Crumb.

« Connie », Frank Godwin. Il capolavoro di Frank Godwin è una composizione molto immaginifica con una continuità di toni drammatici. © Ledger Syndicate.

« Corto Maltese », Hugo Pratt. Un racconto denso di atmosfera esotica, Corto Maltese è ambientato nella seconda metà del ventesimo secolo. © Hugo Pratt.

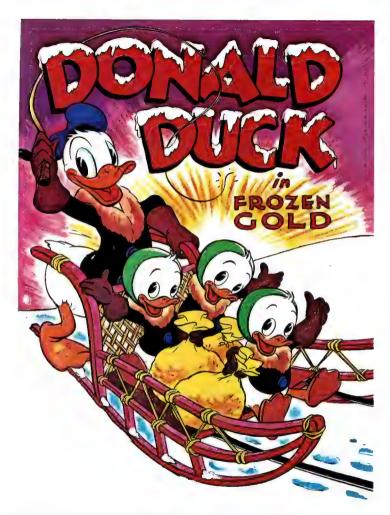
« Cidopey », Richard Corben. Uno degli artisti più dotati del campo underground, Corben disegna spesso con molta violenza ma sa anche essere molto poetico. © Richard Corben.

« Dzengis Khan », Jos Looman. La cronaca della vita del famoso Mongolo conquistatore è una delle più belle realizzazioni epiche realizzate in Europa. © Pep.

« Il Dottor Faust », Federico Pedrocchi e Rino Albertarelli Albertarelli ha realizzato un eccellente lavoro sull'adattamento fatto da Pedrocchi della leggenda di Faust. © Arnoldo Mondadori Editore.

« Dick Tracy », Chester Gould. La prima striscia di detective apparsa su un giornale. Dick Tracy introdusse il crimine e la violenza nei fumetti. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

« Dan Dare », Frank Bellamy. Uno dei fumetti più famosi d'Inghilterra, « Dan Dare » è stato il campo d'espressione di molti valenti artisti, Frank Bellamy sopra tutti. © Odhams Press Ltd.

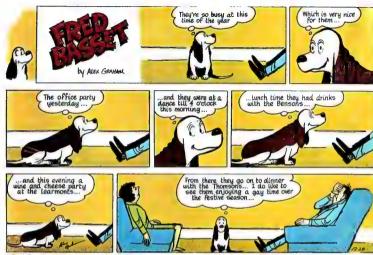
« Doctor Strange », Stan Lee e Steve Ditko. Uno tra gli eroi della magia più diffusi in America. Ha subito molte trasformazioni adeguando le storie al crescente interesse esoterico. © Marvel Comics Group.

«Flash Gordon», Alex Raymond. Da tutto il mondo riconosciuto come il capostipite del fumetto d'avventura, lo stile di Raymond è stato imitato da molti ma mai eguagliato. © King Features Syndicate.

« The Fantastic Four », Stan Lee e Jack Kirby. Un gruppo di super-eroi che hanno rappresentato la pista di lancio della nuova linea di successo dei fumetti Marvel negli anni sessanta. © Marvel Comics Group.

« Donald Duck » (Paperino), Carl Barks. Barks, il supremo disegnatore di Paperino e Paperone, ha realizzato anche parecchie copertine di albi del famoso papero. © Walt Disney Production.

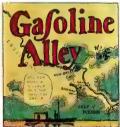
« Felix the Cat », Otto Messmer. Di Felix, raro caso di poesia e di liricismo, l'accademico francese Marcel Brion ha detto: « Felix non è un gatto, è il gatto, o per meglio dire è un super-gatto che non entra in nessuna delle categorie del mondo animale ». © King Features Syndicate.

« Fatty Finn », Syd Nicholls. Ispirato ai fumetti di successo americani, Fatty Finn è stato uno dei più divertenti fumetti australiani. © Syd Nicholls.

« Dennis the Menace », Hank Ketcham. Dennis the Menace ha rinnovato la tradizione dei fumetti di bambini ed il suo linguaggio è divenuto parte dell'idioma americano. © Field Newspaper Syndicate.

« Fred Basset », Alex Graham. Il cane filosofo di Graham che dopo aver avuto successo in Inghilterra si è visto schiudersi le porte degli Stati Uniti. © King Features Syndicate.

« Happy Hooligan » (Fortunello), F.B. Opper. Le avventure di questo personaggio precorsero il Charlot di Charlie Chaplin. © King Features Syndicate.

« The Gumps », Sidney Smith. Per lungo tempo questo fumetto fu tra i più popolari d'America e fu il primo a far ottenere al suo autore un contratto favoloso. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

« The Heart of Juliet Jones », Stan Drake. Questo fumetto è uno dei più rappresentativi della stampa sentimentale a strisce. © King Features Syndicate.

« Gasoline Alley », Frank King. In Gasoline Alley King ha introdotto nel fumetto una fondamentale innovazione: il personaggio nella strip invecchia regolarmente. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

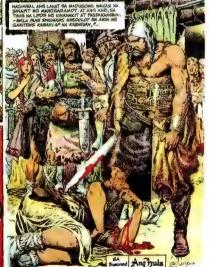
« Gaki Deka », Tatsuhiko Yamagami. Il bambino poliziotto ha portato aria nuova nella linea giapponese di fumetti per l'infanzia. © Shōnen Chambion.

« Ollie of the Movies », Harry Hargreaves. Una satira delle commedie inglesi trasportate in fumetto. © The Sun.

« Jungle Tatei », Osamu Tezuka. Un fumetto di animali molto originale. © Manga Shōnen.

« The Hawkman ». E' stato uno dei fumetti di maggior pregio prodotti dalla National. © D.C. Comics.

« *Katame No Gunshi* », *Hiroshi Hirata. Hirata è uno specialista di scene di massa con particolare dedizione a quelle di battaglia e di guerra. © Hiroshi Hirata.*

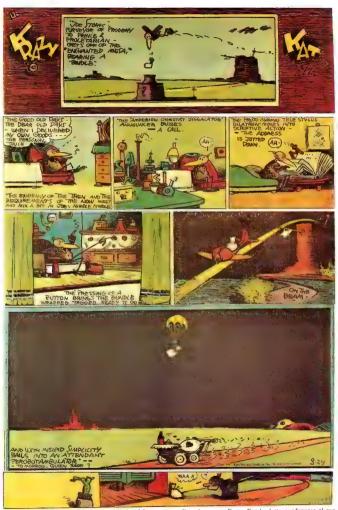
« *Kozure Okami* », *Goseki Kjima. Amore e morte in un Giappone feudale. © Manga Action.*

« Ramir », Jesus Jodloman. Ispirato a Prince Valiant, Ramir è classificato come uno dei più curati fumetti delle Filippine © Halaklak.

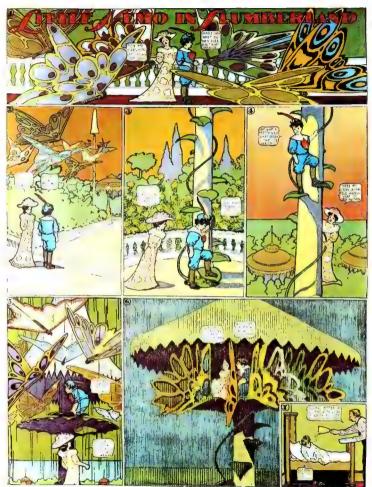
« The Road of Courage », Fred Hampson. Hampson si esprime nella più classica tradizione grafica britannica © Odhams Press Ltd

Koo Kojima: illustrazione per un libro. Uno dei più celebrati illustratori giapponesi, Kojima è particolarmente noto per le sue donne sensuali. © Koo Kojima.

« Johnny Hazard », Frank Robbins. Uno dei più immaginifici fumetti di produzione post-bellica. © King Features Syndicate

« The Katzenjammer Kids », Rudolph Dirks. Questo fumetto è stato la prima genuina striscia ed è la più vecchia tuttora in produzione. © King Features Syndicate.

« The Katzenjammer Kids », Harold Knerr. Knerr subentrò a Dirks nel 1914 mantenendone la qualità, l'umorismo e lo spirito. © King Features Syndicate.

« Krazy Kat », George Harriman. Tra le più celebrate strisce di tutti i tempi, Krazy Kat ha fatto guadagnare al suo autore il rispetto e l'ammirazione degli intellettuali del mondo intero. © King Features Syndicate.

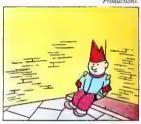
« Lieutenant Blueberry », Jean-Michel Charlier e Gir. Un western francese di qualità. © Editions Dargaud.

« *Little Nemo in Slumberland* », Winsor McCay. *Little Nemo è considerato un capolavoro grafico di grazia e di liricità.*

« Little Orphan Annie », Harold Gray. *Classico fumetto strappalacrime famosissimo in America, dotato d'un disegno singolare carico di atmosfera e suspense.* © *Chicago Tribune-New York News Syndicate.*

« Li'l Abner », Al Capp *Li'l Abner, la sua stravagante famiglia e i suoi strambi amici fanno parte del folclore american* © *Chicago Tribune-New York News Syndicate.*

« Little Jimmy », James Swinnerton. Little Jimmy è il più ricordato tra tutte le creazioni a fumetti di Swinnerton

« Moon Mullins », Frank Willard. Moon Mullins, i suoi amici e i suoi parenti sono tra i personaggi più strani mai apparsi in un fumetto. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

« Mickey Mouse » (Topolino), Floyd Gottfredson. Mickey Mouse iniziò la sua fortunata carriera nel 1928 come cartone animato e fu adattato a fumetti solo nel 1930. © Walt Disney Productions.

« Marmittone », Bruno Angoletta. Una satira divertente sul militarismo © Corriere dei Piccoli.

« Lucky Luke », René Goscinny e Morris. Un western parodistico realizzato in Francia. © Editions Dargaud.

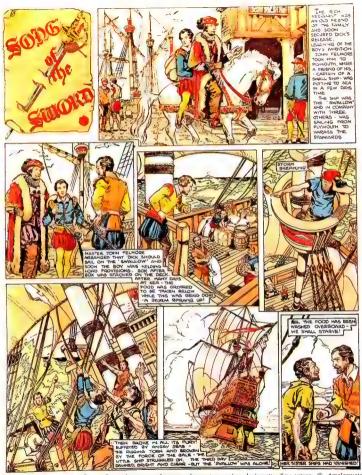
« Mandrake », Lee Falk e Phil Davis. Mandrake, maestro di magia e di illusionismo ha aperto una nuova strada nel fumetto mondiale. © King Features Syndicate.

« Nus », Enric Sìo. Nus è un tipico fumetto delle creazioni d'avanguardia di Sìo. © Salvat Editores.

« Wolff », Esteban Maroto. Maroto, che ha realizzato parecchi fumetti americani, è il più famoso dei disegnatori contemporanei spagnoli. © Buru Lan.

« Peanuts », Charles Schulz. I monologhi tra il buon vecchio Charlie Brown e il suo cane Snoopy elevano la qualità di questo straordinario fumetto contemporaneo. © United Feature Syndicate.

« Polly and her Pals », Cliff Sterrett. Elementi di surrealismo e cubismo sono spesso inseriti in questo fumetto assai stilizzato. © King Features Syndicate.

« Pogo », Walt Kelly. I fumetti di Pogo hanno sempre avuto contenuti socio-politici d'attualità. © Walt Kelly.

« Song of the Sword », Reg Perrot. Perrot è stato uno dei primi disegnatori inglesi di fumetti d'avventura. © Amalgamated Press.

AMERICA'S GREATEST COMIC WEEKLY

Prince Valiant

IN THE DAYS OF KING ARTHUR
BY HAROLD R FOSTER

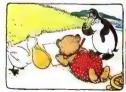
« Prince Valiant », Harold Foster. Virtuosismo di eleganza e di compiutezza grafica. Questo fumetto di Foster rientra tra gli immortali. © King Features Syndicate.

« Quadratino », Antonio Rubino. Quadratino è il più noto tra i personaggi creati da Rubino. © Corriere dei Piccoli.

„Jetzt hab ich keine Zeit mehr! Her mit dem Werkzeug, Pelle!"

„Langsam, Petzi! Zuerst müssen wir gut überlegen."

„Du brauchst zuerst eine Zeichnung von dem Schiff!"

„Eine Zeichnung? Das trifft sich gut, ich zeichne auch gern."

„Petzi, wir wußten gar nicht, daß du so gut zeichnen kannst."

„Das bauen wir! Das ist ein schönes Schiff!"

« Ramus Klump », (« Petzi »), Carla e Vilhelm Hansen. Fumetto creato per i piccolissimi. © PIB.

« Roy Tiger ». Un prodotto della rinata produzione a fumetti tedesca. © Bastei Verlag.

« Rusty Riley ». Frank Godwin. Questo fumetto è un nostalgico e dolce peana alla gioventù. © King Features Syndicate.

« Spiderman » (l'Uomo Ragno), Stan Lee e John Romita. Chiamato anche l'arrampicamuri, Spiderman è il più famoso super-eroe della linea degli anti-eroi degli anni sessanta. © Marvel Comics Group.

« The Spectre », Murphy Anderson. The Spectre è stato uno dei fumetti più interessanti della gamma dei super-eroi. © D.C. Comics.

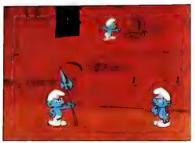
« Sorang », Enric Sìo. Un esempio di esperimento nell'uso del colore, nel disegno e nella composizione del quadretto. © Salvat Editores.

« Superman », Wayne Boring. Malgrado tutte le imitazioni cui è stato oggetto sin dal 1938, Superman è stato l'incontrastato campione dei super-eroi in costume. © D.C. Comics.

« Sheena, Queen of the Jungle », W. Morgan Thomas. Sheena è stata la prima eroina vagamente sexy nei fumetti americani. © Fiction House.

« Sturmtruppen », Bonvi (Franco Bonvicini). Striscia di satira del militarismo con divagazioni di umorismo nero. La prima striscia italiana di successo. © Franco Bonvicini.

« Il Signor Bonaventura », Sto (Sergio Tofano). Fumetto con didascalie delle disavventure di un buon samaritano, popolarissimo in Italia negli anni trenta e quaranta. © Corriere dei Piccoli.

« Sjors », Frans Piet. Partito come la versione olandese di « Winnie Winkle », Sjors divenne popolarissimo tra tutti i bambini d'Olanda. © Het Sjorsblad.

« Les Shtroumpfs », Peyo (Pierre Culliford). Una razza di garbati, civilizzati folletti coinvolti in avventure fantastiche. © Editions Dupuis.

« The Spirit », Will Eisner. The Spirit rappresenta il ponte storico tra l'albo a fumetti e le strisce per i giornali. © Will Eisner.

« Steve Canyon », Milton Caniff. Steve Canyon è uno dei pochi fumetti contemporanei a contenere lo spirito delle vecchie storie d'avventura. © Field Newspaper Syndicate.

« Thor », Stan Lee e Jack Kirby. Thor è un altro dei super-eroi resi popolari da Stan Lee. © Marvel Comics Group

« Terry and the Pirates », Milton Caniff. Più fortunato rispetto a ogni altro fumetto, Terry riflette l'atteggiamento americano dopo Pearl Harbor. © Chicago Tribune-New York News Syndicate

« Tarzan », Harold Foster. Tarzan, più di ogni altro, elevò il fumetto d'avventura a genere autonomo. © ERB Inc.

« Tarzan », Burne Hogarth. Subentrato a Foster, Hogarth trasformò il suo Tarzan rendendolo uno dei più celebri personaggi nella storia del fumetto d'avventura. © ERB Inc.

« *Tetsuwan-Atom* », *Osuma Tezuka. Il più popolare personaggio creato da Tezuka. © Shōnen.*

« *Alan Ford* », *Max Bunker e Paolo Piffarerio. E' l'innovatore del fumetto italiano degli anni settanta. © Max Bunker.*

« *Thimble Theatre* » *(Popeye), Elzie Segar. Thimble Theatre raggiunse la popolarità nel 1929 quando l'invincibile marinaio Popeye e l'intellettuale pigro Wimpy fecero la loro prima apparizione. © King Features Syndicate.*

« Tiger Tim » (« The Buin Boys »), H.S. Foxwell. Il decano dei fumetti inglesi d'animali. Tiger Tim ha divertito diverse generazioni di giovani lettori. © Fleetway Publications Ltd.

« Tintin », Hergé (Georges Rémi). Tintin è stato il più acclamato fumetto europeo per oltre quarantacinque anni. © Editions Casterman.

Wee Willie Winkie's World

Copyright 1906 by Tribune Company, Chicago, Illinois.

« Wee Willie Winkie's World », Lyonel Feininger. Feininger creò con questo fumetto un mondo di fantasia, di dolcezza, di ombre, di meraviglia e di paura

Winnetou

und Old Shatterhand haben Blutsbrüderschaft geschlossen

Vorher hatten die Apatschen Old Shatterhand und seine Gefährten Sam Hawkens, Dick Stone und Will Parker an den Marterpfahl gebunden. Sie waren von Tangua, dem Häuptling der Kiowas, dazu aufgehetzt worden, der in den Bleichgesichtern unbequeme Zeugen seiner eignen Schurkereien beseitigen will.

In einem Zweikampf um das Leben rettet Old Shatterhand sich und seine Gefährten und besiegt Tangua.

« Winnetou », Helmut Nickel. Ispirato ai romanzi di Karl May Winnetou è l'unico fumetto western tedesco degno di nota. © Walter Lehning Verlag.

« Happy Days », Roy Wilson. Tipico fumetto inglese per l'infanzia © Amalgamated Press.

« The Wizard of Id », Johnny Hart e Brandt Parker. Fumetto popolare, arguto e impregnato di satira sociale. © Field Newspaper Syndicate.

« Wonder Woman », William Moulton Marston. Amazzone popolarissima negli Stati Uniti, rappresenta il prototipo della liberazione femminile. © D.C. Comics.

« White Boy », Garret Price. White Boy è stato un western dalla grafia particolare che non ha incontrato il gusto dei lettori. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

THE GREAT DOG SHOW IN M'GOOGAN AVENUE

« The Yellow Kid », Richard Felton Outcault. Non proprio un fumetto, Yellow Kid nel 1895 aprì l'era delle moderne pagine domenicali a colori e fu di vitale importanza per lo sviluppo del fumetto in America.

GAI LURON (Francia) Serie creata nel 1962 dal disegnatore e soggettista francese Marcel Gotlib ed apparsa per la prima volta il 30 Settembre dello stesso anno sulle pagine del periodico *Vaillant* con il titolo di *Nanar et Jujube*. La serie era incentrata sulle vicende di un ragazzo, Nanar, e della sua piccola volpe, Jujube ai quali, successivamente, si aggiunsero dapprima Piette una ragazza, ed un cagnolino, Gai Luron. Nel contempo la serie venne reintitolata più volte, prima *Nanar, Jujube et Piette*, poi *Jujube et Gai Luron* ed infine, nel 1966, *Gai Luron*.

Gai Luron, il cui nome, chiaramente sarcastico, sta a significare « amico allegro », è un cane filosofo il cui muso riflette tutte le vicissitudini di una vita molto intensa. Disilluso e pungente, commenta in tono sprezzante e reagisce, cón riluttanza, alle varie indegnità che un mondo insensibile perpetra contro di lui. Gli unici personaggi di contorno che sono disposti ad accettare il suo atteggiamento decisamente antisociale, sono un topolino e Belle Lurette.
Nel 1970, Gotlib abbandonò la realizzazione del personaggio affidandola alle mani del suo ex-assistente, Dufranne, che pur riuscendo a mantenerne lo stile grafico, non è riuscito però ad emulare il tono e l'intelligenza dei testi tanto che nel 1973 la produzione della serie è passata da due pagine settimanali ad una. Molti episodi di Gai Luron, realizzati da Gotlib, sono stati ristampati in albo dalla Editions Vaillant.

M.H

GAINES, WILLIAM M. (1922-) Direttore ed editore di riviste a fumetti americano nato il 1° Marzo 1922 a New York. « Bill » Gaines è figlio del famoso M.C. Gaines, l'inventore degli albi a fumetti, da cui il giovane Gaines ereditò la casa editrice nel 1947. Inizialmente Gaines Jr. fece parecchi tentativi in più generi, quali western, sentimentali, nonché produzioni di libretti per l'infanzia senza ottenere però un particolare successo. Nel 1950 tentò la strada del fumetto dell'orrore che incontrò subito il favore del pubblico e che diede il via ad una più larga produzione, realizzata da Gaines insieme al suo direttore Al Feldstein, che proponeva nuove linee del terrore, della fantascienza, delle avventure belliche e delle storie umoristiche. Tutte queste storie, scritte per la maggior parte da Al Feldstein, Johnny Craig e Harvey Kurtzman, rappresentarono una voce decisamente nuova nel mondo del fumetto avvalendosi poi di esecutori grafici di tutto rispetto, quali Frank Franzetta, Al Williamson; George Evans, Reed Crandall, Bernie Kringstein, Jack Davis, Will Elder, Wally Wood, John Severin e Graham Ingels. Kurtzman diede vita a *Mad*, forse la rivista più sconvolgente e desueta che si

« Gai Luron », Marcel Gotlib. © Vaillant.

fosse mai vista nell'ambito degli albi a fumetti, una rivista che dopo dei primi passi un po' stentati, riuscì ad ottenere un successo clamoroso. Gaines ai tempi editava undici testate: *Haunt of Fear*, *Crypt of Terror*, *Vault of Horror*, *Crime SuspensStories*, *Shock SuspenStories*, *Weird Science*, *Weird Fantasy*, *Two-Fisted*, *Frontline Combat*, *Mad* e *Panic*, tutte economicamente attive che diedero il via ad una serie di imitazioni che però non riuscirono ad intaccare questo colosso editoriale. Nel 1953 si verificò un fenomeno assai deprimente per il fumetto in genere, un fenomeno provocato dall'eccesso di violenza e di sangue presente sia negli albi editi dai concorrenti di Gaines sia nelle sue pubblicazioni, che diede il via ad una feroce campagna da parte della stampa contro il fumetto in generale. Quotidiani e riviste cominciarono a colpire, con incessante determinazione, il fumetto ed il libro di Fredric Wertham, uscito nel 1953 ed intitolato *Seduction of the Innocent* (La seduzione degli innocenti) diede per così dire il colpo di grazia. L'autore del saggio ascriveva ai fumetti violenti la responsabilità della delinquenza giovanile. Tutta questa pubblicità negativa incominciò a mettere in crisi le vendite e Gaines lottò personalmente per difendere il suo prodotto, giungendo persino sugli schermi televisivi per controbattere le accuse della stampa. Un sottocomitato del senato, presieduto dal senatore Kefauver, fece una serie di accurate indagini ed i distributori iniziarono a rifiutare di vendere i fumetti in generale e quelli di Gaines in particolare.
Nel 1954 il suo impero crollò ed egli continuò stentatamente sino al 1956 chiudendo tutte le testate tranne una, *Mad*, che trasformò in una rivista in bianco e nero di 48 pagine ottenendo un successo ancor maggiore della precedente versione in albo, raggiungendo una vendita mensile di oltre due milioni di copie malgrado l'abbandono di Kurtzman sostituito, nelle sue vesti di direttore, da Feldstein. Gaines si limitò ad editare esclusivamente *Mad*, ricostruendo così la sua fortuna. Una caratteristica della testata è sempre stato il rifiuto della pubblicità anzi vi è una pagina in cui sono ferocemente messi alla berlina i sistemi pubblicitari americani. Recentemente Gaines ha venduto la rivista alla Kinney Conglomerate, continuando ad esserne il direttore operativo. Nel 1972 la Lyle Stuart Inc. ha pubblicato la sua biografia intitolata *The Mad World of William M. Gaines*.

J.B.

GAKI DEKA (Giappone) Personaggio creato nel 1974 dal disegnatore e soggettista giapponese Tatsuhiko Yamagami ed apparso per la prima volta nel Settembre dello stesso anno sul settimanale *Shōnen Chambion*. Nel giro di breve tempo *Gaki Deka* (Il ragazzo poliziotto) ha incontrato un eccezionale successo tanto che attualmente è la serie a fumetti più popolare fra i ragazzi giapponesi.
Komawari-kun, soprannominato *Gaki Deka*, è un allievo della scuola elementare di Sakamuke ed indossa sempre un cappello da poliziotto, una enorme cravatta a pallini, ha gote molto paffute, lo sguardo quasi selvaggio, un naso camuso, una bocca molto grande nonché una mente decisamente contorta. È anche impudente, infido, stupido e volgare, insomma non è un campione della razza umana. Considerandosi un poliziotto, Gaki Deka compie le cose più strane, come ammanettare un cane oppure ammanettare se stesso. Per starsene lontano da scuola, elabora incidenti stradali e se per caso è in ritardo, entra in classe distruggendo vetri e finestre.
Tra i personaggi di contorno, spiccano Sai jō-kun, suo compagno di classe nonché rivale per antonomasia, Momochan, la ragazza di Sai Jō, la sua sorellina Junchan, i genitori di Gaki e la maestra, Miss Abe.
Gaki Deka, un fumetto a suo modo rivoluzionario, ha completamente rinnovato la tradizione del fumetto umoristico

« *Gaki Deka* », *Tatsuhiko Yamagani. © Shonen Chambion.*

giapponese, introducendo nel suo contesto elementi assurdi e nichilisti.

H.K.

GALEPPINI, AURELIO (1917-) Disegnatore, illustratore ed autore italiano nato il 28 Agosto 1917 a Casal di Pari (Grosseto). Dopo aver frequentato le scuole sino al secondo anno dell'Istituto Industriale, abbandonò gli studi per dedicarsi al disegno, esordendo nel 1936 con l'illustrazione di alcune fiabe per il settimanale *Mondo Fanciullo*. Dal 1937 al 1939 collaborò con alcuni racconti a puntate al periodico napoletano *Modellina*. Sempre nello stesso periodo, realizzò per conto dell'editore argentino Cesare Civita, le tavole di due lunghi racconti a fumetti *Pino il mozzo* e *Le perle del Mar d'Omar*, entrambi sui

Aurelio Galeppini.

testi di Federico Pedrocchi. Nel 1940, dopo aver terminato il servizio militare, si trasferì a Firenze collaborando con l'editore Nerbini con una serie di racconti a fumetti quali *La leggenda dei Rugi, Lo sparviero fantasma, La conquista dell'Atlantico, I conquistatori di oceani*, dei quali scrisse anche i testi. Dopo il 1943 ritornò in Sardegna, dove aveva passato la fanciullezza, e si dedicò esclusivamente ad una intensa attività pittorica ed all'insegnamento del disegno. Nel 1947 gli editori Nerbini e Del Duca lo convinsero a ritornare sulla scena del fumetto ed iniziò così la sua seconda fase di illustratore realizzando una serie di albi de *L'Intrepido*, il racconto *La voce del mare* pubblicato a puntate sul settimanale *Mistero* e parecchie rielaborazioni a fumetti di alcuni romanzi popolari, tra i quali *I tre moschettieri, La maschera di ferro, Le mille e una notte* e *Pinocchio*. Nel 1948 ebbe inizio la sua collaborazione con Gianluigi Bonelli che gli fornì i testi per la realizzazione grafica di *Tex Willer*, personaggio che incontrò subito il favore del pubblico e che ancor oggi, Galeppini continua a disegnare mantenendo inalterato il successo di sempre.

L.S.

GAMBA, FRANCESCO (1926-) Disegnatore ed illustratore italiano nato il 15 Ottobre 1926 a La Spezia. Dopo aver compiuto gli studi regolari, cominciò ad entrare nel mondo del fumetto nel 1947 realizzando due collane per le Edizioni Alpe, di Giuseppe Caregaro, collane che dovette interrompere perché chiamato a prestare il servizio militare. Nel 1949 per conto di Gino Casarotti realizzò graficamente la collana *Yorga* iniziata da Antonio Canale su testi di Giovanni Bonelli e per lo stesso editore illustra una serie di copertina per la rivista di racconti western *El Coyote*. Dal 1950 al 1954 realizzò alcuni episodi di *Pecos Bill*, pubblicato da Arnoldo Mondadori Editore, avvicendandosi ad altri disegnatori quali D'Antonio, Battaglia, De Vita, Cimpellin e Roy D'Ami. Sempre nello stesso periodo illustrò diverse fiabe per l'Editrice Boschi, per cui, nel 1955, eseguì le illustrazioni di diversi libri di avventura per ragazzi, quali *I Tre Moschettieri, Michele Strogoff* e *Ventimila leghe sotto i mari*. Nel 1956 illustrò diversi testi scolastici ed iniziò a collaborare alle edizioni Audace di Tea Bonelli, realizzando due brevi serie, *Terry*, su testi di Bonelli e *Rocky Star*, su testi di Lavezzolo. Sempre su testi di Lavezzolo nel 1958 disegnò *Il Piccolo Ranger*, che continua a produrre tutt'oggi su testi di Decio Canzio. Alla realizzazione grafica del personaggio si sono alternati altri disegnatori tra i quali Lina Buffolente ed Erminio Ardigò. Gamba ha realizzato anche qualche episodio di *Tex*.

G.B.

GAMBA, PIETRO (1925-) Disegnatore ed illustratore italiano nato il 24 Ottobre 1925 a Varedo (Milano). Nel 1948 entrò nel mondo del fumetto collaborando saltuariamente con gli editori Della Casa e Caregaro. Il suo primo lavoro di una certa importanza è del 1950 quando, per l'editore Gino Casarotti, continuò il personaggio *Kinowa*, sempre su testi di Andrea Lavezzolo e disegnato sino a quel momento dal gruppo EsseGesse. Nel 1954 realizzò per Tea Bonelli *Zalamort*, su testi di Giovanni Bonelli. Nel periodo compreso tra il 1955 ed il 1961, si dedicò prevalentemente all'illustrazione collaborando per varie case editrici che pubblicavano libri scolastici e d'evasione. I suoi disegni apparvero quindi sulle edizioni Biett, Principato, Arstea, Argo, La Scuola, Garzanti, Signorelli, Boschi, Le Stelle. Gamba collaborò anche all'enciclopedia *Sapere* e realizzò una serie di filmini didattici a passo ridotto per conto de *La Scuola* di Brescia. Nel 1956 disegnò *Pecos Bill*, su testi di Cesare Solini, per le Edizioni Alpe e nel 1959 è la volta di *Timbergek*, realizzato su testi di Renzo Barbieri ed edito dalle edizioni Vascello. Nel periodo compreso tra il 1962 ed il 1969, collaborò con la Casa Editrice Universo realizzando storie per *L'Intrepido* e *Albo dell'Intrepido* e disegnando parecchi inserti dedicati alla *Enciclopedia degli Animali*. Nel 1964 realizzò il nuovo *Pecos Bill* edito da Torelli e due anni dopo disegnò alcuni episodi de *La Jena* per le Edizioni Cervinia ed alcuni di *Alboromanzo Vamp*, di *Teddy Bob*, su testi di Pier Carpi ed *I Classici a Fumetti* per conto dell'editore Gino Sansoni. Nel 1969 collaborò a *Il Giornalino*, disegnando alcune storie scritte da Raffaele Cormio. Nel 1970, per conto dell'editore Furio Viano, ha iniziato la serie *Jolanka* su testi di Luigi Naviglio. Attualmente collabora con la Edifumetto e con la Geis per la quale realizza *Coyote* su testi di Roberto Renzi.

G B.

GAMBOLS, THE (Gran Bretagna) Serie creata nel 1950 da Barry e Dobs Appleby (lei scrive i testi e lui disegna) ed apparsa per la prima volta il 16 Marzo dello stesso anno sul *Daily Express*.

The Gambols, lui George e lei Gaye, apparvero nella prima vignetta in una sequenza in cui si vedeva lei che stava ripulendo la casa da una pigna di giornali accumulatasi durante la stagione calcistica, appena finita, e lui che rientrava in casa con una nuova pigna di giornali che parlavano dell'inizio della stagione delle corse e lei se ne tornava quindi da sua madre. La presenza di questa coppia, il cui cognome significa letteralmente « gli scommettitori » nella pagina sportiva era giustificata proprio da questa loro particolare attitudine alla scommessa. Il 4 Giugno 1951 la serie, che sino a quel momento appariva, sotto forma di vignetta, tre volte alla settimana, si trasformò in vera e propria striscia quotidiana e nel 1956 venne pubblicata anche sulla edizione domenicale del *Sunday Express*, in una versione a tre strisce che poté essere distribuita sotto forma di tavola domenicale. George e Gaye Gambol si trasformarono a poco a poco in una tipica coppia del mondo del fumetto, con avventure tipicamente domesti-

« The Gambols », Barry Appleby © Daily Espress.

che dove le puntatine alle corse giocavano un ruolo di eccezionalità che serviva per rinverdire le loro origini. Più tardi la famigliola aumentò con la presenza di due nipotini, Flivver e Miggy, una presenza sporadica che si limitava ai periodi di vacanza dalle scuole.
La striscia è stata ripresentata in una serie di libri economici il primo delle quali è stato pubblicato nel 1952. Lo stile di Appleby è notevolmnete migliorato nel corso degli anni, soprattutto da quando ha eliminato tutti i dettagli negli sfondi delle sue strisce.
Barry Appleby, nato a Birmingham, ha imparato a disegnare iscrivendosi ad un corso per corrispondenza nel 1930. Nel 1937 apparve una sua vignetta su *Punch* e nel 1938 venne giornalmente pubblicata una sua vignetta sulla edizione londinese del pomeriggio dello *Star* e nel 1940 l'autore entrò ne campo del fumetto rilevando dal coscritto Basil Reynolds la serie intitolata *Skit, Skat and the Captain* che veniva pubblicata su *Mickey Mouse Weekly*.

D.G.

GARTH (Gran Bretagna) Striscia creata nel 1943 da Steve Dowling, sia per i testi che per i disegni, ed apparsa per la prima volta il 24 Luglio dello stesso anno sul *Daily Mirror*. « Da dove sia venuto Garth, forse non lo si saprà mai. Perché non è come gli altri uomini. È potente, misterioso, affascinante, si muove a suo piacimento nel tempo, mettendo la sua potenza al servizio della giustizia ». Così si legge nella prefazione a *Garth, Man of Mystery* (Garth, uomo del mistero), una ristampa della prima serie delle strisce quotidiane dell'eroe di Dowling. Nella prima striscia si vede il corpo del gigante che, a bordo di una zattera, viene ripescato e rianimato da Gala, la prima delle numerose ragazze che si sarebbero innamorate del poderoso gigante. L'eroe, colpito da amnesia, voleva essere la risposta inglese a *Superman*, ma oltre a questa componente nelle storie si svilupparono dei contesti davvero originali. Il legame con la terra, nel corso delle avventure di Garth, è il professor Lumiere, genio scientifico di Carter Island, che chiama tutti « mon ami » e la parola-chiave che Garth deve pronunciare se vuole uscire da una crisi sicura è « Karma ». Nel 1957 la realizzazione grafica del personaggio passò nelle mani di John Allard cui succedette, il 7 Dicembre 1971, Frank Bellamy. Attualmente, dopo la morte di Bellamy, il personaggio è passato nelle mani di Martin Ansbury.
La striscia è stata ristampata in una serie di volumi tra i quali, *Garth, Man of Mystery*, *Garth in the Last Goddess* (1958), *Daily Mirror Book of Garth* (1974). In Australia è stato pubblicato anche un albo intitolato all'eroe.

F.G.

GASCARD, GILBERT (1931-) Disegnatore ed autore belga nato il 28 Ottobre 1931 a Marsiglia da cui si trasferì in tenera età insieme alla famiglia per andare a vivere a Bruxelles. Sin dai tempi delle scuole, ed in particolare durante gli studi superiori, mostrò una spiccata tendenza per il disegno e la caricatura. A diciotto anni entrò nel mondo del fumetto realizzando per il periodico belga *Heroic-Albums*, il personaggio di *Dave O'Flynn*, che firmò con lo pseudonimo di Tibet. L'anno dopo, sempre usando lo stesso nome, passò a collaborare con il settimanale *Tintin* per il quale creò una serie di brevi storie quali *Yoyo*, *Jean-Jean et Gigi*, *Titi et Tutu*, *La Famille Pititou*, mentre, nel frattempo, stava dando vita alla sua prima striscia completa, *De Avonturen von Koenrad* (Le avventure di Conrad), per il fiammingo *Ons Volkske*. Nell'Aprile 1953 Tibet creò la sua prima striscia di successo, *Chick Bill*, ovvero una parodia del mondo western i cui protagonisti erano il prode federale Chick Bill ed il fedele amico indiano Petit-Caniche (alla lettera il piccolo barboncino), una trasparente allusione, questa, al piccolo castoro di Red Ryder. Altri due personaggi caratteristici della striscia erano Dog Bull, lo sceriffo, ed il tuo incapace aiutante di nome Kid Ordinn. Il successo della striscia fu tale che dopo pochi anni *Chick Bill* passò dalle pagine di *Ons Volkske*, su cui era apparso per la prima volta, a quelle del più importante *Tintin*. Sulla scia di questo personaggio, Tibet diede vita, nel periodo compreso tra il 1953 ed il 1957, ad una serie di strisce che ottennero un buon successo, strisce quali *Globul le Martien* (Globul il marziano), *Pat Rick*, *Alphonse*, su testi di Réné Goscinny ed altre ancora. Il suo personaggio più famoso apparve nel Marzo 1955 quando creò, insieme al soggettista A.P. Duchateau, la striscia poliziesca *Ric Hochet*, per *Tintin*. Nel 1958 Tibet diede vita, con testi di Duchateau e Greg, a un'altra striscia, *Junior* che però non riscosse molto successo e quindi il disegnatore decise di dedicarsi soprattutto a *Chick Bill* e *Ric Hochet*. Nel corso della sua attività, Tibet ha disegnato parecchie copertine di *Tintin* ed una serie di caricature di varie celebrità contemporanee, da Barbra Streisand a Mao. Tibet, per il contributo da lui dato al mondo del fumetto, ha ricevuto parecchi riconoscimenti sia in Belgio, sua patria adottiva, che in Francia. Il suo stile è molto lineare e non ha conosciuto una particolare evoluzione con i tempi ma si adatta molto bene alle esigenze dei lettori giovani, ovvero di coloro che costituiscono la maggior parte del suo pubblico.

M.H.

GASOLINE ALLEY (Stati Uniti) Serie creata nel 1918 da Frank King ed apparsa per la prima volta, in versione di tavola domenicale, il 24 Novembre dello stesso anno sulle pagine del *Chicago Tribune*. Il 23 Agosto dell'anno successivo fece la sua apparizione, sulle pagine del *New York Daily News* la versione in striscia quotidiana.
Gasoline Alley è stata la prima striscia in cui un autore ha fatto crescere i suoi protagonisti, determinando così un processo temporale che prima di allora non aveva avuto

« *Garth* », *Steve Dowling*. © *Daily Mirror Newspapers Ltd.*

« *Gasoline Alley* », *Dick Moores.* © *The Chicago Tribune - New York News Syndicate.*

modo di svilupparsi. E fu così che Skeezix Wallet, il trovatello che venne adottato da Walt Wallet, quando questi era ancora scapolo, tra il 1921 ed il 1942 compì 21 anni mentre i suoi fratelli, Corky nato nel 1928 quando nel frattempo Walt si era sposato e Judy, una trovatella adottata nel 1935, seguirono lo stesso processo di invecchiamento, un processo dal quale restarono praticamente esenti i personaggi già « adulti » della striscia. La striscia incontrò dapprima il favore solo del pubblico dei sobborghi ed ebbe una risonanza nazionale solo il 14 Febbraio 1921, ovvero quando il grasso e petulante Walt Wallet trovò il piccolo Skeezix in un cesto lasciato davanti alla sua casa di scapolo. Da quel momento in avanti, gli eventi della striscia procedettero su un binario abbastanza tranquillo, quasi monotono che venne vivificato quando, tra il 2 Maggio 1922 ed il 17 Giugno 1924, nella striscia apparve una misteriosa Madame Octave che reclamava Skeezix come suo figlio. In Gasoline Alley, che rispecchiava in pratica quanto il pubblico americano desiderava vedere, vi era una gamma di personaggi notevoli, tra i quali Rachel, la cuoca negra di Walt, Phyliss Blossom, che Walt sposò il 24 Giugno 1926, Squint, il cow-boy e molti amici di Skeezix. Nel 1939 Skeezix compì 18 anni e fu tra i primi personaggi del mondo del fumetto a militare nell'esercito e le sue esperienze in questo contesto occuparono molte strisce tra il 1942 ed il 1945. Il 28 Giugno 1944 Skeezix si sposò con Nina e nel periodo post-bellico entrò in affari, ebbe un figlio, Chipper, fece le ferie e continuò a condurre una vita tutto sommato abbastanza normale sino al Giugno 1969, ovvero sino al giorno in cui King morì abbandonando la realizzazione della striscia a coloro che già in precedenza avevano contribuito alla sua produzione, ovvero a Bill Perry, per la versione domenicale ed a Richard Moores per quella quotidiana. Moores, a poco a poco, incentrò l'attenzione del pubblico su nuovi personaggi di contorno declassando un poco i protagonisti.

Nel 1929 Reilly & Lee editarono una raccolta delle prime strisce di Gasoline Alley e successivamente uscirono parecchi volumi, dedicati all'infanzia, con storie liberamente adattate dei personaggi della striscia; nel periodo compreso tra il 1930 ed il 1940 ci fu una serie piuttosto limitata di ristampe della striscia e nel 1951 uscì un film, della Columbia, intitolato *Gasoline Alley* con Scotty Becket nella parte del protagonista.

B.B

GASTON LAGAFFE (Belgio) Personaggio creato nel 1957 dal disegnatore ed autore André Franquin ed apparso per la prima volta, in formato di vignetta, il 28 Febbraio dello stesso anno sul n. 985 del settimanale *Spirou*. Dal 24 Settembre 1959 sino al 1966 continuò ad apparire occupando lo spazio di una mezza pagina per poi finalmente ottenere l'onore della pagina intera.

Gaston Lagaffe è un irritante e petulante apprendista le cui bizzarre fantasticherie rappresentano la disperazione del suo capo, Monsieur de Mesmaeker (che, in realtà, è il vero nome di Jidehem, l'assistente di Franquin) e dei suoi colleghi, da Prunelle, il direttore, a Boulier, il contabile, a Lebrac il grafico e a M.lle Jeanne, la segretaria del capo, innamorata senza speranza di Gaston. Gaston è un tipo molto versatile: inventore (i suoi esperimenti in genere provocano solo dei danni), disegnatore (le sue caricature sono terrificanti), sportivo ai limiti del fanatismo, musicista (suona di tutto, persino il gaffofono di sua invenzione) e soprattutto amante degli animali e intorno a sé tiene, difatti, un vero e proprio serraglio: un topo nel cassetto, tartarughe nel cestino della carta straccia, pesciolini nel lavandino, per non parlare di un gabbiano ridens, di un percospino e di parecchi tipi di linci. Tutto ciò contribuisce naturalmente a dare alla striscia quell'atmosfera desueta ed originale che le ha conferito popolarità. Dal 1960 le Editions Dupuis han dato il via, in Belgio, ad una serie di ristampe delle avventure e disavventure di Gaston.

M.H.

GATTO SILVESTRO
vedi Sylvester

GAVIOLI, GINO (1923-) Disegnatore ed animatore italiano nato il 9 Maggio 1923 a Milano. Dopo aver frequentato il liceo artistico di Brera, Gavioli nel 1940 entrò nel mondo del fumetto iniziando a collaborare, insieme a Paolo Piffarerio, alla realizzazione di disegni per l'editore Traini. Nel 1943 venne chiamato alle armi e, al suo ritorno nel 1948, riprese l'interrotta attività di disegnatore collaborando con le Edizioni Alpe alla realizzazione del personaggio *Nonno Bigio*. Nel 1952 insieme al fratello Roberto ed a Paolo Piffarerio fondò la Gamma Film per la produzione di film di animazione. La maggior parte del lavoro venne svolto per la pubblicità televisiva ed in quel periodo Gavioli diede vita a parecchi personaggi che divennero tutti assai famosi, quali *Il Vigile*, *Babbut*, *Mammut e Figliut*, *Gregorio*, *Capitan Trinchetto*, *Pallina*, *Taca Banda* e *Cimabue*. Sempre nel 1952 iniziò a collaborare con l'Editore Universo realizzando per *Il Monello*, una serie di storie incentrate sulle avventure di uno zoo popolato da animali umanizzati. Nel 1960 collaborò con il *Corriere dei Piccoli* disegnando parecchie copertine e molti paginoni centrali imperniati su una serie di giochi. Nel 1961 iniziò la collaborazione con il settimanale cattolico *Il Giornalino*, delle edizioni Paoline, collaborazione che continua tuttora disegnando parecchie copertine e diversi personaggi, tra i quali *Orlando lo strambo* di cui scrive anche le sceneggiature.

Sempre per le Edizioni Paoline ha realizzato parecchi libri tra i quali *Eroi in pantofole* (Premio Lunigiana), *Mio Nonno Pirata, Le invenzioni quasi tutte* (Premio Critici in Erba 1974) Nel campo dell'animazione ha collaborato nel 1961 a *La Lunga Calza Verde*, nel 1967 ha realizzato *Puttiferio va alla guerra* e nel 1972, per conto di una casa di produzione tedesca, ha realizzato *La Maria d'Oro*.

L.S.

GEKKŌ KAMEN (Giappone) Personaggio creato nel 1958 da Jirō Kuwata, per i disegni e da Yasunori Kawauchi per i testi ed apparso per la prima volta nel Maggio dello stesso anno sulle pagine del mensile *Shōnen Kurabu*. L'anno successivo, dopo che il personaggio apparve in televisione, ne venne iniziata anche una produzione giornaliera destinata ai quotidiani.

Gekkō Kamen (Maschera Chiaror-di-luna), era in realtà l'investigatore Jurō Iwai che, mascherato con un mantello bianco, un abito bianco, guanti e stivali gialli, maschera bianca con impressa l'immagine della luna, spargeva il terrore nel cuore dei nemici, aiutato dal fido braccio destro Gorohachi. A cavallo della sua motocicletta bianca e con le sue due pistole fiammanti, che non usava mai, pareva materializzarsi dal nulla per dare la caccia ai malvagi. Gekkō Kamen divenne il più famoso super-eroe nipponico, quanto lo furono, ad esempio, negli Stati Uniti *Batman* e *Superman*, e continuò ad uscire ininterrottamente sino all'Ottobre 1961. Le sue avventure, che vennero anche trasposte in una serie di film di animazioni, vennero raccolte in sette volumi che in breve tempo divennero dei best-seller. La colonna sonora dello spettacolo televisivo *Gekkō Kamen wa Daredesho?* (Chi è Gekkō Kamen?) ebbe un incredibile successo nel momento in cui il personaggio a fumetti era all'apogeo della sua storia.

H.K.

GEO
vedi Jungle Jim

GERTIE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1909 da Winsor McCay, il creatore di *Little Nemo*, e portato alla ribalta dall'autore stesso in una tournée per i teatri americani.

Gertie era un dinosauro, protagonista di un film « disegnato » di 10.000 immagini, che pareva obbedire agli ordini che McCay gli impartiva dal palcoscenico suscitando l'entusiasmo e lo stupore del pubblico.

Gertie fu in pratica uno dei primi tentativi, che anticiparono di circa vent'anni le sperimentazioni di Disney, di disegno quasi animato, in cui comunque già si avvertivano il ritmo e la scansione proprii del disegno di animazione ed ha importanza, nel panorama dell'immagine, proprio per questa sua anticipazione.

M.G.P.

GESEBEL (Italia) Personaggio creato nel 1966 da Max Bunker (Luciano Secchi) per i testi e da Max Magnus (Roberto Raviola) per i disegni ed apparso per la prima volta nel Febbraio dello stesso anno nel n. 1 della testata *Gesebel*.

Gesebel è un personaggio femminile che si trova a capo di un piccolo pianeta popolato da amazzoni predatrici. Le avventure si svolgono per lo più nella capitale di questo piccolo pianeta, Virgin City dove la virtù, nonostante il nome della città, non gioca alcun ruolo e dove l'uomo è l'oggetto e lo schiavo da vendersi ed acquistarsi: in questo modo l'autore ha anticipato, in chiave satirica, il movimento di liberazione della donna. Le storie sono scorrevoli, improntate ad un certo gusto per l'avventura che ridimensiona in un certo qual modo l'istintiva propensione alla satira di Max Bunker.

Dopo i primi sei numeri, sia Max Bunker che Magnus volsero la loro attenzione ad altri personaggi di successo quali *Kriminal* e *Satanik* e le storie passarono nelle mani di Erasmo Buzacchi ed i disegni in quelle di Peroni Corbella sino al numero 22 mentre il n. 23 venne disegnato da Luigi Corteggi che si curò anche dei testi e della sceneggiatura.

Lo spirito satirico di Bunker, che aveva messo in risalto le incongruenze di una società dove il matriarcato acquistava il predominio assoluto ma che nel contempo aveva usato dell'ipotetico mondo futuro per graffiare la società attuale, non trovò un adeguato riscontro di pubblico e le storie successive, incentrate esclusivamente sulla linea fantascientifica, contribuirono solo ad immiserire ancor più la serie che venne terminata con il numero 23 dell'Ottobre 1967.

M.G.P.

GHOST RIDER (Stati Uniti) Personaggio apparso, con lo stesso nome, in tre differenti produzioni americane.

1 - Nel 1950 il Magazine Enterprises presentò il suo *Ghost Rider*, incentrato sulle avventure di un vendicatore, che girava con indosso un mantello bianco che lo faceva assomigliare ad un fantasma e che spargeva il terrore tra i banditi. Dick Ayers ne curò i disegni e non è dato a sapere il nome dell'autore dei testi. Alcune copertine vennero disegnate da Frank Frazetta. Il primo numero è del 1950 ed in tutti ne uscirono 14. Il personaggio fece anche delle apparizioni in *Tim Holt Comics*, in *Red Mask*, in tutti i dodici numeri di *The Best of the West* ed in *Bobby Benson's B-Bar-B Riders*.

2 - Nel Febbraio 1967 la Marvel Comics Group editò un nuovo *Ghost Rider*, apparentemente identico al primo, disegnato anche questo da Dick Ayers. La serie continuò solo per sette numeri e venne ristampata nel 1974 col titolo di *Night Rider* per non contrastare il nuovo *Ghost Rider*, che sempre la Marvel aveva editato nel frattempo.

3 - Nel 1972 Gary Friedrich, per i testi, e Mike Ploog, per

« Ghost Rider », Gerry Conway e Don Heck. © Marvel Comics Group.

i disegni, diedero vita ad un nuovo *Ghost Rider*, sempre per i tipi della Marvel. Il nuovo Ghost Rider era un motociclista spericolato di nome Johnny Blaze che aveva invocato Satana, con cui aveva fatto un patto, per salvare la vita del suo amico Crash Simpson. A seguito del patto, Johnny aveva perso l'anima ed era stato trasformato in un essere strano con un teschio fiammeggiante al posto della testa. Il personaggio apparve per la prima volta sul n. 5 di *Marvel Spotlight* (Agosto 1972) e dopo sei numeri ha cominciato ad apparire nella sua propria serie che è iniziata col numero 1 del Settembre 1973. A Friedrich, nella realizzazione delle storie, è succeduto Tony Isabella che ha trasformato il personaggio in un vero e proprio supereroe mentre ai disegni si sono avvicendati Tom Sutton, Jim Mooney, Sal Buscema, Frank Robbins, George Tuska e Bob Brown.

M.E.

GIANT MAN
vedi Ant Man

GIBBS, CECILIA MAY (1876-1969) Disegnatrice e soggettista anglo-australiana, nata nel 1876 a Surrey (Inghilterra) e trasferitasi nel 1880 con i genitori in Australia, nei pressi di Harvey. Cominciò a disegnare sin dalla più tenera infanzia in ciò incoraggiata dal padre, un disegnatore dilettante abbastanza capace. Dopo aver finito gli studi presso la Church of England Grammar School, nel 1896 andò a Londra con la madre e passò sette anni a studiare disegno presso la Cope & Nichol School, il Chelsea Polytechnic e la Henry Blackburn School of Black and White Art. La miseria e la cruda vita londinese le fecero una profonda impressione e le ispirarono il suo primo libro, *About Us* (Di noi) pubblicato nel 1901. Tornata in Australia, si stabilì a Sydney e dal 1914 in avanti si guadagnò da vivere realizzando delle vignette con protagonisti i soldati che partivano per il fronte. Nel 1916 realizzò il libro che le diede maggior successo, *Gumnut Babies*, pubblicato da Angus e Robertson, cui seguirono altri volumi quali *Snugglepot and Cuddlepie* (1918), *Little Ragged Blossom* (1920), *Little Obelia* (1921). Nel 1925 adattò *Gumnut Babies* a tavola domenicale, ribattezzata *Bib and Bub*, che apparve per la prima volta sulle pagine del *Sydney Sunday News*, dove continuò ad essere pubblicata sino al Settembre 1967. Nel suo stile nitido, dai colori morbidi e delicati, May Gibbs, immortalò la flora e la fauna australiana e descrisse le tradizioni del continente, convinta qual era che, come pare che lei stessa ebbe a dire « ... credo che si possano influenzare i bambini con i libri. Gli si può insegnare ad essere buoni verso gli animali e ad amare la natura ». A quarant'anni May Gibbs si sposò diventando la signora Cecilia May Ossoli Gibbs Kelly e alla sua morte, avvenuta il 27 Novembre 1969, non lasciò figli ma si ricordò ugualmente dei bambini, che aveva amato per tutta la vita, lasciando in eredità la sua fattoria perché venisse messa all'asta ed i proventi venissero dati al centro per la rieducazione dei bambini spastici. Nel corso della sua attività è stata premiata per il grande contributo da lei dato alla letteratura infantile.

J.R.

GILLAIN, JOSEPH (1914-   ) Disegnatore, illustratore ed autore belga nato il 13 Gennaio 1914 a Gedinne. Dopo aver studiato per due anni all'Accademia Reale di belle arti e dopo aver affrescate le mura di alcune chiese, Joseph Gillain nel 1939 entrò nello staff di *Spirou*, dando subito vita, con lo pseudonimo di Jijé che in seguito sarebbe diventato famoso, a *Freddy et Fred*, una serie avventurosa-comica che manifestava l'indubbia influenza di *Tintin*, di Hergé ed a *Trinet et Trinette*, ovvero alle disavventure di due ragazzini, fratello e sorella. Sempre nel 1939 Jijé creò *Blondin et Cirage*, (Blondin ed il lustrascarpe) per il settimanale *Petits Belges*. Questa serie, che fu la prima ad ottenere un successo di pubblico, narrava delle avventure di due ragazzini, un bianco ed un negro, ed in seguito passò sulle pagine di *Spirou*. Nei primi anni del 1940, Jijé si occupava praticamente di tutta la rivista, realizzando non soltanto i personaggi appenna accennati, ma aiutando anche Rob Vel, nella produzione della striscia *Spirou* e creando nel 1941, con l'aiuto del soggettista Jean Doisy, *Jean Valhardi*, una serie incentrata su un investigatore privato. Nel 1944 si occupò di fatto della realizzazione di tutta la rivista e nel 1946, quando già aveva in mente altri progetti, cominciò a passare la sua vasta produzione nelle mani di altri disegnatori. Nel 1950, stanco ed oberato di lavoro, Jijé decise di partire per un lungo viaggio negli Stati Uniti, dove venne più tardi raggiunto dai colleghi Franquin e Morris. Il trio peregrinò per il Nord America, da New York alla California, dal Canada al Messico.
Nel 1954 Jijé tornò in patria e, ispirato dall'esperienza americana, diede vita a quel che è considerato il suo capolavoro, *Jerry Spring*, di genere western, che venne pubblicato su *Spirou*. Delle difficoltà contingenti con i suoi editori, costrinsero Jijé ad accettare un contratto con la rivista concorrente *Pilote* e nel 1966 accettò di realizzare *Michel Tanguy*, una serie incentrata sulle avventure aviatorie creata da Albert Uderzo e l'anno successivo abbandonò la realizzazione di *Jerry Spring*. Nel 1970, spinto sempre dalla sua passione per il genere western, creò insieme al fratello Philippe che si occupò della sceneggiatura, *Le Specialiste* (Lo specialista), che venne pubblicato sulla rivista *Johnny* e nel 1974 tornò sulle pagine di *Spirou*, riprendendo la produzione di *Jerry Spring*. Nel corso della sua attività, Jijé si è dedicato anche alle biografie di personaggi illustri quali Don Bosco, Cristoforo Colombo, Baden-Powell ed ha realizzato una elaborazione molto fedele della vita di Cristo. Nel 1974 Jijé ha riassunto il suo credo artistico con questa frase « ... La cosa principale è la narrazione, che deve essere facile, comprensibile e lineare. È una tendenza che mi sforzo di non perdere... ».

M.H.

GILLRAY, JAMES (1757-1815) Disegnatore e caricaturista inglese nato nel 1757 a Chelsea, presumibilmente di origini irlandesi. Come William Hogarth, Gillray iniziò la sua carriera come incisore ma presto trovò modo di eludere il tirocinio per unirsi ad una compagnia di attori girovaghi. Al ritorno a Londra, si iscrisse all'Accademia del Regno dove ebbe modo di perfezionare la sua abilità di disegnatore, divenendo ben presto noto per la sua qualità di caricaturista. Tra le circa duecento caricature cui diede vita nel corso della sua attività, sono particolarmente degne di nota *John Bull and his Family landing at Boulogne* (1792), *Anti-Saccharites* (1792), *Fatigues of the Campaign in Flanders* (1793), *The Consequences of a Successful French Invasion* (1803) e *The King of Brobdingnag and Gulliver* (1804), tutte per lo più di acuta satira politica. Altre vignette, con un profondo risvolto sociologico, contribuirono a dare a Gillray una forte popolarità. L'ultimo suo lavoro è del 1811 e subito dopo l'autore cadde in uno stato confusionale di senilità precoce e morì a Londra nel 1815. I suoi lavori erano molto diffusi non solo in Inghilterra ma in tutta Europa e ad essi va il merito di aver introdotto nel continente europeo la moda del nuovo formato della vignetta e di aver, in essa, usato la pipa tipica del fumetto.

M.H.

GIMPEL BEINISH THE MATCHMAKER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1912 da Samuel Zagat, che si occupò sia dei testi che dei disegni, ed apparso per la prima volta nello stesso anno sul quotidiano di lingua ebraico-americana *Warheit*.

Gimpel Beinish the Matchmaker (Gimpel Bienish il procacciatore di matrimoni) era, come diceva il titolo, un procacciatore di matrimoni naturalmente a pagamento, una professione divulgata in tempi più recenti da una delle canzoni del musical *Il violinista sul tetto*. Gimpel, un ometto barbuto, vestito in maniera assai trasandata con una giacca nera ed un paio di pantaloni a righe, si occupava dei suoi affari restando assolutamente immune dalle idiosincrasie, presunzioni e debolezze che caratterizzavano i suoi clienti. Scaltre vedove, zittelle deluse, madri disperate, tutte trovavano in Gimpel un ascoltatore molto attento che regolarmente tentava di accoppiare i caratteri più dissimili, esibendo una amabile ma quanto mai ferma ostinazione. L'autore riuscì nel contempo a dipingere un realistico ritratto della vita della New York ebraica degli anni a lui contemporanei e la striscia rimase un documento sociologico virtualmente incontaminato da ideologie etniche. La serie continuò ad apparire su *Warheit* sino al 1919, anno in cui Zagat lasciò il giornale per diventare capo-disegnatore del *Jewish Daily Forward*, posizione che conservò sino alla sua morte avvenuta nel 1964.

M.H.

GIM TORO (Italia) Personaggio creato nel 1946 da Andrea Lavezzolo per i testi e da Edgardo Dell'Acqua per i disegni ed apparso per la prima volta il 12 Maggio dello stesso anno nel numero 1 dell'albo intitolato *Gim Toro*. Edito da Gino Casarotti, il personaggio che si presenta nel tipico formato all'italiana, incontrò subito un grande successo.

Gim Toro, il cui nome stesso stava ad enfatizzare la forza muscolosa che lo contraddistingueva, era un eroe che viveva le sue avventure in ogni parte del globo. Nella natia San Francisco ebbe a scontrarsi con una setta segreta, dagli affiliati più impensabili, chiamata « La Hong del Dragone ». Gim Toro si avvaleva della collaborazione di due preziose spalle: Bourianakis, il greco, anch'esso provvisto da una forza erculea, e Kid, smilzo ed astuto. Contro questa setta, che aveva addirittura creato una città sotterranea nella baia di Frisco, i tre combatterono in una storia a larghissimo respiro, nel corso della quale incontrarono Vipera Bionda, il cui vero nome era Lilyth Howard, che sarebbe in seguito diventata la moglie di Gim Toro. Nella lunghissima epopea contro questo incombente pericolo « giallo », i protagonisti si spostarono sino in Tibet per trovare il vero capo di questo complotto, un santone malvagio. May Wuang, Sembilang il Malese e la Banda Subacquea furono tra i personaggi più significativi dell'avventura. Gim Toro, che nelle prime apparizioni aveva due sottilissimi baffi, alla Erroll Flynn, che però gli vennero presto tolti in quanto i personaggi con i baffi non erano graditi al pubblico, esaurì il suo successo nell'arco di cinque anni. La fine del primo ciclo è datata 14 Gennaio 1951 e sino a quel momento erano state editate cinque serie: *Gialla* (76 numeri), *Rosa* (52), *Arancione* (25), *Bianca* (50) e *I Tre Inseparabili* (32), quest'ultima venne realizzata in formato striscia e la testata da *Gim Toro* venne trasformata praticamente in *Gim Toro, Bourianakis, Kid*. Il secondo ciclo iniziò il 9 Giugno 1957 e si compose di tre serie. *VI* (48 numeri), *VII* (32) e *VIII* (21) terminando il 22 Febbraio 1959 senza mai ottenere il successo sperato. Il personaggio era in effetti molto amato tra i collezionisti ma praticamente ignorato dal grande pubblico. Le storie migliori sono senza alcun dubbio quelle delle prime tre serie, ovvero quando i colpi di scena, gli improvvisi ribaltamenti delle situazioni, il concetto in pratica dell'avventura nell'avventura, giocavano un ruolo molto importante. Collateralmente alle serie settimanali, uscirono degli albi giganti, intitolati *Gimtorissimo*, che apparvero per 29 numeri dal Febbraio 1947 al Settembre 1949. Tra i disegnatori che si alternarono a Dell'Acqua, soprattutto per la realizzazione dei *Gimtorissimi*, ci furono Cappadonia, Cossio, Ferrari, Perego e Canale.

Ultimamente il personaggio è stato ripresentato in edizione anastatica dalla editrice E.G.A. e distribuito attraverso i canali della stampa amatoriale.

L.S

GINESITO (Spagna) Personaggio creato nel 1944, da uno staff di disegnatori e soggettisti ed apparso per la prima volta nello stesso anno in un albo ad esso intitolato. I soggetti erano il frutto del lavoro di vari autori, tra i quali Pipo, José Laffond e Gordillo, con la supervisione del drammaturgo Adolfo Lopez Rubio. I disegni furono opera di parecchi disegnatori che si alternarono alla realizzazione grafica, alcuni dei quali sarebbero in seguito diventati famosi come Victor de la Fuente, José Laffond, J. Fernandez, Lodial e Perellon. All'inizio della serie, gli autori avevano battezzato il loro eroe Satanas, ma quando questi divenne popolare e la censura ufficiale chiese il cambiamento di questo nome demoniaco, essi lo ribattezzarono *Ginesito* che è, esteticamente, il più brutto personaggio del fumetto spagnolo: una testa enorme, occhiali dalle lenti molto spesse ma, nonostante ciò, molto simpatico al pubblico. Nel corso delle sue avventure, Ginesito ebbe a combattere contro l'uomo invisibile, contro le Amazzoni, viaggiò nel regno degli gnomi giungendo persino nel centro della terra.

Ginesito rappresentò per parecchio tempo un tipico strumento di evasione per i giovani che lo preferirono ai prodotti di importazione. Ispirò anche la realizzazione di un film in cui gli attori recitavano insieme a dei burattini e che venne prodotto nel 1946, ultimo anno in cui il personaggio venne pubblicato.

L.G.

« Gim Toro », Andrea Lavezzolo e Edgardo dell'Acqua. © *Editrice Dardo.*

« *Ginesito* », *Adolfo López Rubio.* © *Editorial Rialto.*

GINGER MEGGS (Australia) Striscia creata nel 1921 da Jimmy Banck, che realizzò sia i testi che i disegni, ed apparsa per la prima volta, come tavola domenicale, e con il titolo di *Us Fellers*, il 13 Novembre dello stesso anno sulle pagine del *Sydney Sunday Sun.* Tale striscia insieme a *Weary Willie and the Count de Main* di D.H. Souter, fu la prima striscia australiana ad occupare una intera pagina a colori e fu la prima ad essere rappresentata da un'agenzia distributrice d'oltreoceano. Dapprima Ginger era un personaggio spalla del personaggio principale della striscia, Gladsome Gladys, ma non passò molto tempo che il simpatico ragazzino dalla testa rossa, eternamente scolaretto, divenne il protagonista. Banck aveva una istintiva simpatia per il suo monellaccio e ne sapeva cogliere tutto il calore umano, l'indole e l'innata interiorità di piccolo australiano e furono proprio queste carattestiche, insieme al naturale senso dell'umorismo dell'autore, a far sì che il disegno, piuttosto modesto, passasse del tutto inosservato. Intorno a Ginger si muovevano altri simpatici personaggi quali Eddie Coogan, suo rivale in amore, Minnie Peters, la rossa contesa dai due ragazzini, Tiger Kelly, un goffo ribaldo più vecchio di Ginger che si divertiva a picchiare, la scimmietta Tony, il cane Mike ed il suo amico Benny. Il ragazzino viveva insieme ai suoi genitori che, nonostante l'atteggiamento burbero, ammiravano lo spirito del loro figliolo e spesso cedevano alla sua forbita adulazione. Nella striscia, di evidente sapore nazionalistico, era presente una palese forma di rancore nei confronti dell'autorità in generale e ciò piaceva moltissimo alla mentalità del pubblico australiano. Quando nel Luglio 1952, Banck morì improvvisamente, la striscia passò nelle mani di Ron Vivian che cercò, senza riuscirvi in maniera completa, di restare fedele al modello originale. Alla morte di Vivian, avvenuta nel 1974, Ginger Meggs è passato nelle mani di diversi disegnatori che non hanno potuto far altro che constatarne l'amaro declino.

J.R.

GINO E GIANNI (Italia) Serie creata nel 1938 da Federico Pedrocchi per i testi e da Rino Albertarelli per i disegni ed apparsa per la prima volta il 13 Ottobre dello stesso anno sulle pagine di *Topolino.*

Gino e Gianni nacquero sulla scia del successo ottenuto dalla versione italiana di *Tim Tyler 's Luck* (Cino e Franco), di Lyman Young, che diede il via ad una proliferazione di avventurieri-bambini tutti somiglianti a Cino e Franco, piccoli eroi quali *Gianni e Luciano*, di Fancelli e Guido Moroni-Celsi, *Marco e Andrea*, di Sandro Cassone e Mario Tempesti, *Mario e Furio*, di Federico Pedrocchi e Edgardo dell'Acqua etc.

Gino e Gianni erano due giovani coloni africani la cui prima avventura era incentrata su loro due impegnati a porre fine alle scorrerie perpetrate contro la marina mercantile italiana al largo del capo Guardafui, dai ribelli somali guidati dall'avventuriero greco Pandelidas. La forza pittorica di Albertarelli ebbe occasione, in questa serie, di dare il meglio di sé e sfortunatamente i testi, che nel 1942 passarono nelle mani di Amedeo Martini, cominciarono ad assumere un tono pesantemente propagandistico e ciò contribuì a far sì che le sconfitte belliche dell'Italia, determinatesi l'anno successivo, trascinarono con loro anche le avventure dei due eroi-bambini.

G.B.

GIORDANO, RICHARD (1932-) Disegnatore, autore e direttore americano nato il 20 Luglio 1932 a New York City. Dopo aver conseguito il diploma presso un istituto di disegno industriale, « Dick » Giordano entrò nel mondo del fumetto nel 1951 lavorando alla realizzazione grafica di *Sheena,* della Fiction House dopo essere entrato nello studio di Jerry Iger. Nel 1952 iniziò a collaborare con la Charlton lavorando alla direzione di molte testate e, all'interno di questa casa editrice, svolse le mansioni di aiuto-direttore, dal 1957 al 1959 e di direttore dal 1966 al 1967. In qualità di disegnatore, sempre per la Charlton, realizzò *Sarge Steel* (Il sergente d'acciaio), che, nonostante il soggetto debole e quasi inconsistente, incontrò parecchio successo grazie al disegno superbo. Quando nel 1966, Giordano assunse la direzione della casa editrice, diede il via ad una serie di testate di super-eroi che ebbero molto successo tra le quali *Blue Beetle* (Lo scarabeo blu), di Steve Ditko e *The Question* (La domanda), ma nonostante queste ed altre valide testate, il criterio di direzione editoriale fu un insuccesso finanziario e tutta la linea creata e lanciata da Giordano venne a poco a poco soppressa sino a quando le ultime testate apparvero nell'estate del 1968. Giordano passò quindi nello stesso anno alla National come direttore e diede vita ad un'altra nuova linea editando nuove testate quali *Creeper* (Il rettile), *Hawk and Dove* (Il falco e la colomba) e *Secret Six* (I sei segreti), che ebbero tutti breve vita. Editò anche altri albi quali *Aquaman* e *Blackhawk* (Falco Nero) e fu lo scopritore di notevoli disegnatori e soggettisti quali Steve Ditko, Denny O'Neil, Jim Apero e Pat Boyette. Nel 1970 si dimise poiché le testate da lui create non incontrarono il favore dei giovani lettori e vennero di conseguenza soppresse e, trovatosi libero professionista, riprese la sua attività di inchiostratore, collaborando con la Archie (1974) e con la Marvel (1970-75), aprendo nel contempo uno studio che si occupa sia di fumetti che di pubblicità. Nel corso della sua carriera Giordano ha collaborato anche con Lev Gleason (1955) e con la Dell (1964-66).

J.B.

GIORGIO VENTURA
vedi Brick Bradford

GIR
vedi Giraud Jean

GIRAUD, JEAN (1938-) Disegnatore, illustratore ed autore francese nato a Parigi nel 1938. Jean Giraud o « Gir » com'è meglio noto, manifestò sin dall'infanzia una passione per i fumetti che andava ricopiando ancor prima di iniziare le scuole. Si iscrisse in seguito alla scuola tecnica di arti applicate e nel 1954, mentre ne frequentava i corsi, realizzò la sua prima striscia di genere western intitolata *Les Aventures deFranck et Jéremie* (Le avventure di Franck e Jéremie), che venne pubblicata su *Far West*, una delle tante riviste a fumetti dirette da Marijac. Lo stesso anno Gir incontrò Jean-Claude Mézières, un appassionato di fumetti, che lo aiutò ad entrare nello staff della pubblicazione cattolica *Caeurs Vaillants*, per la quale, Gir realizzò le illustrazioni di parecchie storie realistico-didattiche. Dopo due anni venne chiamato alle armi ma continuò a disegnare per la rivista militare *5/5*. Nel 1960 terminò il servizio di leva e divenne l'assistente di Joseph Gillain (Jijé) nella realizzazione di *Jerry Spring* e, come Gir stesso ebbe a dire, fu questa la miglior scuola da lui frequentata. Nel 1961 abbandonò Jijé per passare, presentato sempre da Mézières, nello studio Hachette, dove rimase sino al 1963 anno in cui creò, insieme al soggettista Jean-Michel Charlier, una serie western intitolata dapprima *Fort Navajo* e ribattezzata in seguito *Lieutenant Blueberry* che venne pubblicata sul settimanale *Pilote*. Gir, nel corso della sua attività ha realizzato parecchie strisce, usando lo pseudonimo di Moebius, per il mensile satirico *Hara-Kiri* e per *L'Echo des Savanes*, ed ha disegnato parecchie illustrazioni per romanzi di fantascienza pubblicati dalle Editions Opta. Gir, ha ricevuto parecchi riconoscimenti per la sua attività nel campo del fumetto, compreso quello di « miglior disegnatore straniero » conferitogli dall'Accademia di Fumetti degli Stati Uniti.

M.H.

GIRL FROM THE PEOPLE'S COMMUNE, THE (Cina) Serie realizzata, come libero adattamento di una storia breve di Li Chun, da Lu Chung-chien, per i testi e da Ho Yu-chih, per i disegni ed apparsa nel 1965 in un albo edito dalla People's Art Publications di Shangai.
The Girl from the people's commune (La ragazza della comune popolare), costituisce un chiaro esempio di didattica e di filosofia spicciola generalmente offerte dai fumetti cinesi ed in questo racconto si parla della storia di Li Shuang-shuang, una giovane contadina che con la sua forza morale riesce a ricostruire non solo la vita della comunità che è intorno a lei ma anche quella del marito piuttosto debosciato. I valori tradizionali della vita cinesi si intessono sottilmente con gli insegnamenti del presidente Mao e la narrazione, piuttosto monotona e riflessa in un disegno schematizzato ed anch'esso monotono, quattro quadri tutti uguali per pagina, ha puro valore di documentario sociologico e sinologico. La storia è stata ristampata in una raccolta di fumetti cinesi pubblicata dalla Doubleday (*The People's Comic Book, 1973*).

M.H.

GIRLS IN APARTMENT 3-G
vedi Apartment 3-G

GIUDICE MORRIS, IL
vedi Judge Wright

GIUDICE PARKER, IL
vedi Judge Parker

« The Girl from the People's Commune », Ho Yu-chih.

GIUSSANI ANGELA (1922-) GIUSSANI LUCIANA (1928-) Soggettiste e sceneggiatrici italiane nate rispettivamente a Milano il 10 Giugno 1922 ed il 19 Aprile 1928. Il loro ingresso nel mondo del fumetto avvenne per così dire di riflesso in quanto Angela sposò un piccolo editore, Sansoni, un uomo sempre alla ricerca delle novità editoriali. Verso il 1962 Angela Giussani, prendendo spunto dagli eroi negativi nati nella letteratura del primo Novecento, eroi quali Arsenio Lupin, Fantomas e Rocambole, diede vita a *Diabolik*, una suggestiva figura in calzamaglia, freddo esecutore del delitto che rappresentò sin dall'inizio la spina nel fianco della legge, rappresentata dall'ispettore Ginko. Dopo i primi sette numeri, Angela Giussani cominciò a richiedere la collaborazione di vari soggettisti che le proponevano le storie che poi lei stessa rielaborava curandole nei minimi particolari e con il numero 15 anche la sorella Luciana cominciò a collaborare con la sorella in fase di sceneggiatura. Il grande e clamoroso successo ottenuto dal loro personaggio, non le ha spinte a creare altri eroi bensì le ha indotte a riversare su *Diabolik*, una cura quasi affettuosa che ha contribuito a determinare il clamoroso successo del personaggio che dal 1964, anno della sua vera affermazione sia presso il pubblico che presso la critica, mantiene pressoché inalterata la sua posizione di predominio nello specifico settore.

L.S.

Luciana e Angela Giussani.

« Globi », Robert Lisp. © Globi Verlag.

GLOBI (Svizzera) Personaggio creato nel 1932 da J.K. Schiele e da Robert Lips ed apparso per la prima volta il 24 Agosto dello stesso anno su un quotidiano per annunciare il 25º anniversario del grande magazzino Globus. In occasione di tale evento, J.K. Schiele, capo della sezione pubblicitaria di questi grandi magazzini, inventò il pappagallo *Globi*, che avrebbe dovuto battezzare un festival infantile di due settimane che si sarebbe tenuto in tutti e cinque i magazzini Globus svizzeri. Il disegno era di Robert Lips e quella che avrebbe dovuto essere null'altro che la presentazione grafica di una campagna pubblicitaria si trasformò in una iniziativa editoriale. J.K. Schiele editò *Der Globi*, una rivista per bambini in cui Globi, il personaggio principale, era presente in una serie di fumetti, in poesie, storie, giochi etc. La rivista era disponibile presso i magazzini Globus e dopo le edizioni speciali uscite nel 1933 e nel 1934, venne pubblicata mensilmente a partire dal Gennaio 1935 e sempre nello stesso anno venne pubblicato il primo libro di Globi, che però non ottenne molto successo e Schiele decise di stampare i successivi volumi su carta liscia in modo che per i bambini sarebbe stato più agevole colorare le varie vignette. Si decise inoltre di aggiungere delle strofe che allora vennero scritte da Alfred Bruggmann e che ora sono realizzate da Jakob Stäheli. Nel 1938 venne pubblicato *Globi junior*, in cui veniva presentato il primo figlio di Globi e la formula funzionò molto bene tanto che da allora sono stati presentati circa 42 volumi, l'ultimo dei quali è stato disegnato dallo svizzero Werner Büchi. Le vendite, nella sola Svizzera, a tutto il 1975 hanno registrato qualcosa come quattro milioni di volumi, senza contare la diffusione che il personaggio ha avuto, dopo la seconda guerra mondiale, in Germania, Austria, Francia, Belgio, Olanda, Norvegia, Brasile, Giappone. Nel 1948 Globi è approdato negli Stati Uniti pubblicato sul mensile *Story Parade*.
Il personaggio è stato sfruttato anche in una serie di giocattoli e pupazzi ed attualmente è in preparazione un programma televisivo con lui come protagonista.

W.F.

« Gloops ». © Weekly Telegraph.

GLOOPS (Inghilterra) Personaggio creato nel 1928 da un autore che si firmò dapprima « Ken » e poi « Cousin Ken » ed apparso per la prima volta, in forma di vignetta quotidiana, nel Maggio dello stesso anno sulle pagine dello *Sheffield Evening Telegraph*, per poi trasferirsi su quelle del *Yorkshire Telegraph* e del *Weekly Telegraph*, per essere infine ceduto, nel 1938, al quotidiano del pomeriggio *The Star*.
Gloops fu in pratica l'antesignano del Gatto Silvestro che sarebbe nato anni dopo come cartone animato della Warner Brothers ed era un grosso micione bianco che viveva con i gemelli Burford e Belinda, il nonno e la governante tuttofare Emmer. Nel 1934 la realizzazione grafica passò nelle mani di « Cousin Toby », un disegnatore che riuscì praticamente a disegnarlo nella stessa identica maniera del suo creatore. Dopo una pausa di un certo numero di anni, Gloops è tornato nel 1972 in una serie di ristampe pubblicate sul supplemento per bambini del *The Star*, *Junior Star*. Nel periodo compreso tra il 1930 ed il 1939 le avventure del personaggio sono state ristampate in albi di 13 pagine, iniziando con *The Christmas Book of Gloops* (1930), per terminare con *Gloops Christmas Annual* (1939).

D.G.

GODWIN, FRANCIS (1889-1959) Disegnatore, illustratore e pittore americano nato il 20 Ottobre 1889 a Washington. Suo padre, Harry R. Godwin, era direttore del *Washington Star*, e suo figlio iniziò il suo apprendistato di disegnatore presso questo quotidiano verso il 1905. Più tardi si iscrisse alla Art Students League di New York, dove divenne amico di James Montgomery Flagg con il quale divise anche uno studio di produzione. Grazie all'amicizia di Flagg, cominciò a collaborare con le maggiori riviste e periodici dell'epoca e le sue illustrazioni, soprattutto quelle per *Collier's*, *Liberty* e *Cosmopolitan*, dimostrarono la sua rara abilità, che usò anche per dei lavori di tipo pubblicitario. Negli anni del '30 cominciò anche a dipingere e gli affreschi da lui eseguiti nel Kings County Hospital di Brooklyn testimoniano ancor oggi il suo grande valore pittorico. Nel 1927, Godwin entrò nel mondo del fumetto dando vita, per il Ledger Syndicate, a *Connie*, ovvero alle avventure di una giovane ragazza che realizzò con quel suo inimitabile stile e che fu senza dubbio un capolavoro di abilità compositiva sebbene passò quasi inosservata al pubblico per tutto il periodo compreso tra il 1927 ed il 1944. Oggi *Connie*, è considerata una delle più efficaci e valide creazioni liriche nel mondo del fumetto. Il talento di Godwin non passò però inosservato ai dirigenti del Ledger Syndicate che a poco a poco gli affidarono la realizzazione della maggior parte di strisce da essi distribuite e sebbene egli non firmasse alcuna di queste produzioni, il suo marchio di fabbrica, ovvero un segno composto da tratteggi, aveva il valore di una vera e propria firma. Tra i tanti personaggi da lui realizzati, si notano *Babe Bunting*, creata da Fanny Cory, *Eagle Scout Roy Powers*, di Paul Powell e l'anonimo *War on Crime*, una serie che presentava le carriere dei criminali più noti. Poco

Frank Godwin, illustrazione per rivista.

prima e dopo la chiusura della produzione di *Connie*, Godwin collaborò sporadicamente con la National, realizzando alcuni albi di *Wonder Woman* (1943-45) e con la Lev Gleason (1945-48).
Nel 1948 diede vita, per il King Features Syndicate, a *Rusty Riley*, una striscia che raccontava della sana vita giovanile all'aria aperta che continuò a realizzare sino al 1959, abbandonandone la produzione poche settimane prima di morire, il 5 Agosto dello stesso anno, in seguito ad un infarto. Nel corso della sua attività, Godwin, che può senza dubbio essere considerato uno dei « mostri » del fumetto contemporaneo nonostante sia stato piuttosto trascurato dalla critica ufficiale, ha ricevuto parecchi riconoscimenti per la sua attività di disegnatore ed illustratore ed è stato vicepresidente della Society of Illustrators e membro della Hall of Flame.

M.H.

GOHS, ROLF (1933-) Illustratore e disegnatore estone nato nel 1933 in Estonia, vissuto e cresciuto durante la seconda guerra mondiale in Polonia da dove fuggì in Germania ed in Austria per infine stabilirsi, nel 1947, in Svezia. All'età di 16 anni terminò gli studi ed iniziò a lavorare per Centerförlaget, il primo editore di fumetti svedese, realizzando alcune copertine di albi western. A diciannove anni ebbe la prima possibilità di realizzare un personaggio e fu quando il disegnatore di *Kilroy*, morì e la serie passò nelle mani del giovane Gohs che la continuò sino a quando dovette occuparsi di altre produzioni e passò la serie nelle mani del disegnatore spagnolo Francisco Cueto. Nel periodo compreso tra il 1956 ed il 1958 Gohs si occupò della realizzazione grafica di *Mannen från Claa* (L'uomo di Claa), *Bomben* (Bombe) e *Dödens fågel* (L'uccello della morte) che vennero pubblicate su *Seriemagasinet*. Nel 1958 si dedicò in modo particolare all'illustrazione, alla fotografia ed al cinema e nel 1958 vinse un premio con il cortometraggio *Statyetten* (Statuette) e poco dopo realizzò un altro cortometraggio trasmesso dalla televisione svedese ed incentrato sui fumetti bellici intitolato *Pang, du ar dod* (Bang, sei morto!). Pur continuando a lavorare soprattutto come fotografo e cineasta, Gohs iniziò nel 1960 a lavorare per la Semic Press, un'altra casa editrice di fumetti svedese, realizzando le copertine per gli albi di *Fantomen* (Il fantasma). Nello stesso periodo aiutò Börjie Nilsson nella realizzazione della striscia quotidiana *Pelle Svanslös* (Pelle senza-coda), ovvero le avventure di un gatto antropomorfo senza coda. Nel 1969 Gohs ed i direttori di serie a fumetti, Per Anders Jonsson e Janne Brydner fondarono una propria casa editrice, la Inter Art, producendo due albi a fumetti, *Kilroy*, che presentava un revival del personaggio a suo tempo apparso su *Seriemagasinet*, scritto da sceneggiatori svedesi e disegnato da autori spagnoli e *Mystiska 2: an* (I mistici due, battezzati anche « Sacho e Stefan »), serie creata da Gohs, sia per i testi che per i disegni. Quando le difficoltà economiche resero impossibile la continuazione di questa attività editoriale, il gruppo cedette le testate alla Semic Press, che continuò a produrre *Mystiska 2: an*.
Lo stile di Gohs si poggia soprattutto sui contrasti ben definiti dei bianchi e dei neri, uno stile essenzialmente fotografico influenzato sia dalla sua passione per la fotografia che dalla sua venerazione per artisti quali Hal Foster, Burne Hogarth e Alex Raymond.

W.F.

GOLDBERG, REUBEN LUCIUS (1883-1970) Disegnatore, illustratore ed autore americano nato il 4 Luglio 1883, secondogenito di tre figli di Hannah e Max Goldberg. Suo padre era un usuraio ed uno speculatore terriero. Il giovane « Rube », già in possesso di una notevole predisposizione per il disegno, frequentò l'Università a Berkeley disegnando per l'annuario e per il giornale umoristico della facoltà. Dopo aver conseguito la laurea nel 1904, Goldberg, già deciso ad entrare nel mondo dell'editoria, venne assunto dal *San Francisco Chronicle*, per il quale realizzò una serie di vignette sportive ottenendo un buon successo. In seguito passò al *S.F. Bulletin*, dove si occupò della cronaca pugilistica e calcistica del tempo. Nell'Ottobre 1907, sentendosi pronto ad affrontare la metropoli, andò a New York avendo come carta di presentazione la serie di mezze pagine di *Mike and Ike*, due nani gemelli coinvolti sempre in situazioni quanto mai farsesche, una serie che egli aveva venduto alla World Color Printing Co. ma constatato che la serie aveva avuto uno scarso successo di pubblico, Rube si trovò costretto a vagabondare in cerca

Rube Goldberg, vignetta umoristica.

di lavoro ed infine riuscì ad approdare alla redazione del *N.Y. Evening Mail*, in qualità di disegnatore sportivo. Iniziando con un compenso di 50 dollari alla settimana, Rube riuscì ad ottenere un certo consenso da parte dei lettori del *Mail* e ben presto scoprì che i suoi lavori apparivano anche su *Call*, di San Francisco e su altri quotidiani. La popolarità che riscosse con le sue vignette sportive gli fece ottenere, nel 1915 sempre sul *Mail*, la possibilità di realizzare una pagina domenicale intitolata *Boob McNutt*, che ottenne subito un grande successo. Dopo il lancio di questo personaggio, Goldberg rispolverò i suoi *Mike and Ike*, presentandoli sporadicamente sulle pagine del *Mail*, ed in seguito creò parecchie serie che divennero assai popolari quali *Foolish Questions*, *I'm the Guy* e *Boobs Abroad*, cui si ispirò dopo un viaggio in Europa fatto nel 1913. Nel 1911 Rube si dedicò, per un certo periodo, all'attività di attore di operetta e di chiromante. Nel 1928 diede vita al suo miglior personaggio, *Bobo Baxter*, incentrato sulle vicende di un omino di mezza età che viveva le avventure più fantastiche che si potessero immaginare e che venne abbandonato da Goldberg nel 1930. Il 28 Gennaio 1934, diede vita ad una disastrosa striscia, *Doc Wright*, distribuita come tutti i suoi lavori di quell'epoca da Hearst, nella quale si narravano le avventure di un medico e dei suoi disgraziati pazienti e la produzione venne terminata l'anno successivo. Il 20 Settembre 1936, Goldberg iniziò la realizzazione, sia della striscia quotidiana che della tavola domenicale, di un nuovo personaggio, *Lala Palooza*, che produsse per il Frank Markey Syndicate dopo aver abbandonato, nel 1935, la Hearst. Anche questo personaggio riscosse scarso successo e la sua produzione venne terminata nel 1939. Più tardi Goldberg, presentò in una miscellanea domenicale intitolata *Rube Goldberg's Sideshow*, una nuova striscia, *Brad and Dad*, per molti versi più che mai divertente, che venne a sua volta terminata nel 1941. Dopo questa esperienza, Rube, che grazie all'eredità avuta dal padre poteva permettersi di indugiare sui suoi hobby, si dedicò alla illustrazione, vincendo nel 1948 il premio Pulitzer, ed integrò il suo lavoro con articoli occasionali e con la redazione di alcuni libri dedicandosi altresì alla scultura. Nel 1945 organizzò la National Cartoonists Society, di cui fu il primo presidente, e cominciò ad occupare il suo tempo libero viaggiando per il mondo e facendo il maestro di cerimonia in occasione di banchetti e feste. Il suo stile grafico non fu particolarmente degno di nota, ma lo furono le sue narrazioni e la serie di invenzioni davvero incredibili che riuscì a creare nelle sue storie. Goldberg morì, onusto di gloria e di amicizie, il 7 Dicembre 1970.

B.B.

GOLGO 13 (Giappone) Personaggio creato nel 1968 da Takao Saitō, che ne realizzò sia i testi che i disegni ed apparso per la prima volta nel Gennaio 1969 sulle pagine del mensile *Big Comic*, che in seguito sarebbe diventato bimestrale.

Golgo 13 è un killer efficientissimo di cui però si ignorano nome, razza, nazionalità e precedenti. Ha sopracciglia folte, occhi taglienti, naso lungo, capelli tagliati cortissimi e muscoli di acciaio. Non esprime mai i propri sentimenti, siano essi di gioia o di dolore. Esegue i suoi delitti con il massimo della professionalità e distacco senza fare alcuna differenza preferenziale per i clienti che sono ora la CIA, ora il KGB, la F.B.I., guerriglieri arabi o gangster. Le vittime di Golgo sono indifferentemente capomafia o neonazisti, spie e contrabbandieri e nessuna è mai riuscita a sfuggire al fuoco delle sue armi, tra cui la preferita è un fucile M-16. Golgo 13, nel corso delle sue vicende, diviene a sua volta bersaglio di altri killer, detective e tiratori scelti che ovvia-

« *Golgo 13* », *Takao Saitō.* © *Big Comic.*

mente non possono competere con la sua fermezza e la sua precisione. Le sue gesta, che trascendono inequivocabilmente legge e moralità, lo hanno condotto in ogni parte del mondo, nell'America del nord e del sud, in Europa, Africa etc.

Il personaggio, che continua ad apparire tuttora ed alla cui realizzazione si sono avvicendati altri soggettisti, quali Kazuo Koike, Tsutomu Miyazaki e Masaru Iwasawa, è stato pubblicato anche in una serie di volumi che sono divenuti dei best-seller con parecchie ristampe.

Golgo 13, è stato anche adattato ad una serie televisiva, sia pure con considerevoli modifiche, ed ha ispirato una versione cinematografica.

H.K.

GOMEZ, PABLO S. (1931-) Disegnatore, autore e direttore filippino nato a Manila il 25 Gennaio 1931, settimo di quattordici figli. La sua massima aspirazione, sin da piccolo, fu di diventare scrittore ed editore e nel 1950, proseguendo su questa linea, divenne correttore di bozze in una casa editrice di fumetti filippina. Nello stesso periodo si industriava per diventare un buon scrittore. Nel giro di breve tempo venne nominato prima vice-direttore e poi direttore di *Pilipino Komiks* e di *Hiwaga*, due delle principali pubblicazioni a fumetti del paese.

Come scrittore, la sua forza drammatica nel rappresentare l'uomo della strada intrappolato nella tela delle circostanze che sfuggono al suo controllo, si guadagnò larga popolarità. Le sue narrazioni avevano trame molto solide e sua particolare capacità era quella di caratterizzare con spirito acuto ciascun personaggio nonché quella di saper creare delle atmosfere ora suggestive ora commoventi che gli valsero molte offerte anche nel campo teatrale, televisivo e cinematografico. Col passare degli anni, Gomez lavorò in tandem con eccellenti disegnatori, quali Nestor Redondo, Alfredo Alcala, Noly Panaligan, dando vita ad eccezionali storie a fumetti. Nel 1963 creò la sua propria casa editrice, la P.S.G. Publications per la quale, insieme a L.S. Martinez,

diede vita a molte riviste di cinema, musica rock, nonché ad una serie di canzonieri. Per la sezione dei fumetti, creò *United Continental*, *Kidlat*, *Universal* e *Planet*. Di recente Gomez ha ricevuto il più alto riconoscimento che la industria editoriale filippina possa conferire. I suoi lavori più popolari rimangono *Gonzales*, *Kalik Sa Apoy* (Bacio di fuoco), *Odinah*, *Pagbabalik Ng Lawin* (Il ritorno del falco), *Santo Domingo*, *Esteban* e *Biyak Na Bato* (La pietra rotta).

O.J.

GOODWIN, ARCHIE (1937-) Autore e soggettista americano nato l'8 Settembre 1937 a Kansas City nel Missouri. Il suo ingresso nel mondo del fumetto è del 1959 quando aiutò Leonard Starr nella realizzazione di *On Stage*, disegnando inoltre alcune pagine a fumetti per *Fishing World* e facendo il vice-art-director della rivista *Redbook*. Il suo primo e vero lavoro nell'ambito del fumetto fu la realizzazione di *Hermit*, che apparve per la prima volta nel numero 1 di *Alarming Adventures*, edito dalla Harvey. In seguito, Goodwin entrò in qualità di vice-direttore e sceneggiatore alla Warren, sceneggiando una serie intitolata *Blazing Combat*, che, nel momento in cui gli Stati Uniti stavano per entrare nella guerra del Vietnam, denunciava gli orrori e le inutilità di qualsiasi conflitto. Goodwin continuò la sua collaborazione con la Warren sino al 1970, scrivendo molti soggetti di storie dell'orrore per *Creepy* e *Eerie*. Nel Dicembre 1966 insieme ad Al Williamson, realizzò le storie di *Secret Agent Corrigan*, per il King Features Syndicate e, sempre per il King, ha sceneggiato dal 1966 al 1969 le avventure di *Captain Kate*. Nel 1968 iniziò la sua collaborazione con la Marvel Group, scrivendo parecchie storie di *Iron Man*,

Archie Goodwin.

« Gordo », Gus Arriola. © United Feature Syndicate.

Sub-Mariner, *Doctor Strange*, che vennero giudicate dai critici americani tra le migliori realizzate per i citati personaggi. Nel 1972 è passato alla National per occuparsi delle avventure di *Blazing Combat* e di *Batman*, creando nel contempo, insieme a Walt Simonson, la storia di *Manhunter*. Goodwin ha anche creato, con lo pseudonimo di Robert Franklin, due personaggi sperimentali, entrambi disegnati da Gil Kane, *His Name is Savage* e *Blackmark*. Nel 1975 è tornato alla Marvel Comics Group in qualità di direttore editoriale del gruppo. Nel corso della sua attività, Goodwin ha ricevuto due volte il premio « Shazam » per la sua indiscutibile capacità di scrittore di storie a fumetti drammatiche.

J.B.

GORDO (Stati Uniti) Serie creata nel 1941 da Gus Arriola per l'United Feature Syndicate ed apparsa per la prima volta, come striscia quotidiana, il 24 Novembre dello stesso anno. La striscia venne interrotta nella produzione quotidiana dal 28 Ottobre 1942 al 24 Giugno 1946 ma riapparve il 2 Maggio 1943 nella versione domenicale.
Gordo tratta delle avventure di un ex-coltivatore diretto divenuto autista di un autobus per turisti, autobus di cui è proprietario e che gli procaccia quel tanto per vivere tranquillo, che diviene l'obiettivo della Vedova Gonzales. La Vedova Gonzales è una donna molto decisa che per più di trent'anni ha intrigato, rubato, defraudato e quasi assassinato pur di poter sposare il più promettente scapolo della cittadina americana in cui abita, Del Monte. E lo scapolo più promettente è Gordo il quale, da parte sua, vede il matrimonio come il fumo negli occhi, ne è anzi terrorizzato perché per lui matrimonio significa un addio alle bevute da Pelon, alle scorazzate con gli amici Pablo Jones e Poet Garcia, alle gite con le ragazze, addio alla vita che piace a lui. Per decenni Gordo è riuscito a schivare i più diabolici tentativi della vedova per accalappiarlo, evitando con cura i sotterfugi magici, la pianta carnivora di nome Gramaglia, i marchingegni della scienza interstellare etc. Ed i tentativi della vedova continuano, sempre sortendo in fal-

limenti, da più di trent'anni, continuando ad interessare e divertire il pubblico. Nel 1972 la Nitty Gritty Productions ha editato una serie di otto ristampe delle strisce di Gordo.

B.B.

GORDON
vedi Flash Gordon

GORDON FIFE AND THE BOY KING
vedi Gordon, Soldier of Fortune

GORDON SOLDIER OF FORTUNE (Stati Uniti) Serie creata nel 1935, con l'originario titolo di *Gordon Fife and the Boy King*, da Bob Moore per i testi e da John Hales per i disegni ed apparsa per la prima volta nell'Ottobre dello stesso anno, nella versione quotidiana, sul *Brooklyn Eagle*. L'anno successivo il personaggio passò nelle mani di Carl Pfeufer, già disegnatore di *Don Dixon and the Hidden Empire*, che ne continuò le avventure sempre con i testi di Bob Moore sino al Luglio 1941 quando la serie, sia nella versione quotidiana che domenicale, venne terminata.
Gordon Soldier of Fortune (Gordon, soldato di ventura) era un avventuriero che si trovava implicato in una serie di storie che si svolgevano nel leggendario impero di Kovnia, nel centro dell'Europa. In una atmosfera che ricordava molto *The Prisoner of Zenda* (Il prigioniero di Zenda) di Anthony Hope. Gordon, con l'aiuto del fedele Ali, sventava complotti e cospirazioni varie contro il giovane re Nicola e sua sorella, Principessa Carolina, reggente di Kovnia nonché fanciulla amata da Gordon.
Le sue storie, abbastanza ingenue e senza pretese, paiono, ad una analisi a posteriori, riflettere sia pure in maniera velata, le paure e le speranze dell'epoca.

M.H.

GOSCINNY, RENÉ (1926-1977) Autore, soggettista e direttore francese nato a Parigi nel 1926. Quando egli aveva due anni, i suoi genitori emigrarono in Argentina dove il giovane René ricevette la sua prima educazione scolastica manifestando ben presto il suo amore per il fumetto. Dopo essersi diplomato alle scuole superiori, lavorò per un breve periodo come contabile e nel 1945 lasciò l'Argentina per raggiungere uno zio negli Stati Uniti con la segreta ambizione di entrare nello staff di Walt Disney, ambizione che non poté coronare e dopo aver fatto i mestieri più diversi, sempre a New York, nel 1950 cominciò a lavorare per *Mad*, incontrando Morris, l'autore di *Lucky Luke*. Nel 1954 tornò insieme a Morris in Europa e nel 1955 divenne il soggettista di *Lucky Luke*, inserendo nella striscia delle figure autentiche del vecchio west. Mentre scriveva i soggetti di *Lucky Luke* Goscinny fornì le storie di parecchi personaggi apparsi su *Spirou*, quali *Blondin et Cirage*, *Jerry Spring* e molti altri. Non ancora soddisfatto del suo lavoro per *Spirou*, Goscinny creò parecchie strisce per altre pubblicazioni, *Le Docteur Gaudeamus*, con disegni di Coq per *Jours de France* (1954), *Signor Spaghetti* illustrata da Dino Attanasio per *Tintin* (1958) e, sempre per *Tintin* e sempre nello stesso anno *Oumpah Pah le Peau Rouge* (Oumpah Pah il pellerossa), disegnata da Albert Uderzo. Nel 1959 Goscinny collaborò alla fondazione del settimanale *Pilote*, che venne in seguito venduto alle Editions Dargaud. Nel primo numero, Goscinny ed Uderzo crearono *Astérix*, la storia di un piccolo Gallo al tempo della conquista di Cesare ed in breve *Astérix* ottenne un successo prestigioso che rese milionari i suoi autori. Negli ultimi anni Goscinny ha dato vita ad altri personaggi di sicuro successo quali *Le Petit Nicolas* (Il piccolo Nicola), disegnato da Sempé, *Haroun El Poussah* realizzato graficamente da Jean Tabary e *La Fée Aveline*, (La fata Aveline) disegnato da Coq. Goscinny è azionista delle Editions Dargaud e per lungo tempo ha retto le sorti di *Pilote*, responsabilità che ha abbandonato nel 1974. Nel corso della sua attività ha ricevuto parecchi riconoscimenti ed onori e nel 1967 è stato nominato Cavaliere delle Arti e delle Lettere dell'allora ministro della cultura, André Malraux.
È morto improvvisamente a Parigi il 6 Novembre 1977.

M.H.

GOTTFREDSON, FLOYD (1907-) Disegnatore, illustratore ed autore americano nato nel 1907 nella stazione ferroviaria di Kaysville, Utah. Sin dall'età infantile, dimostrò la sua passione per il fumetto e prova ne fu il fatto che si iscrisse a molti corsi per corrispondenza sull'arte del fumetto e vinse un premio in una gara di disegni a fumetti. Verso la fine del 1920 si trasferì a Los Angeles con la segreta speranza di essere assunto dalla Walt Disney. Tentò la fortuna e venne assunto a diciotto dollari alla settimana in qualità di apprendista animatore. Nelle sue mansioni precedenti di progettista, Gottfredson guadagnava sessantacinque dollari alla settimana ed essendosi nel frattempo sposato riuscì a cavarsela collaborando con una rivista di automobilismo.
Nel giro di otto mesi il suo salario venne considerevolmente ritoccato e nell'Aprile del 1930 gli venne affidata la realizzazione della striscia quotidiana di *Mickey Mouse* (Topolino), distribuita dal King Features che ne aveva cominciato la produzione quattro mesi prima. I testi delle storie vennero scritti da Walt Disney stesso sino al Maggio di quello stesso anno ed in seguito vennero affidati al giovane Gottfredson che continuò a realizzarli sino alla fine del 1932 quando la striscia aveva ottenuto un tale successo da meritare un lavoro di équipe e Gottfredson si limitava quindi a fornire l'idea del soggetto, che veniva poi elaborato da altri soggettisti e sceneggiatori, disegnato a matita da Gottfredson e passato a diversi inchiostratori tra i quali il più famoso fu senza dubbio Ted Thwaites. Nel Gennaio 1932 Gottfredson venne destinato alla realizzazione della tavola domenicale di *Mickey Mouse*, con la possibilità di avvalersi dello stesso staff di soggettisti, disegnatori e passatori a china ed egli continuò in tale produzione sino alla metà del 1938 quando la pagina domenicale venne affidata ad un altro disegnatore per permettere a Gottfredson di dedicarsi con maggiore impegno alla produzione quotidiana di *Mickey Mouse*. La striscia quotidiana da lui realizzata dal 1930 al 1950 resta un monumento ventennale simbolico al suo genio narrativo e gra-

Floyd Gottfredson, « Mickey Mouse » (Topolino). © Walt Disney Production.

Will Gould, « Red Barry ». © King Features Syndicate.

fico e nulla può modificare questa conquista anche se pochi sono stati misconosciuti come lui, costretto com'è stato, a scarabocchiare la firma di Walt Disney su ognuno dei 15.000 episodi da lui realizzati in quarantacinque anni di attività.

B.B.

GOULD, CHESTER (1900-   ) Disegnatore, illustratore ed autore americano nato il 20 Novembre 1900 a Pawnee, Oklahoma. Suo padre era l'editore di *Advance-Democrat*, un giornale locale, ma desiderava che il figlio diventasse avvocato. Gould frequentò per due anni l'Oklahoma A and M College collaborando nello stesso tempo, come vignettista sportivo, con l'*Oklahoma City Daily Oklahoman*. Passò poi a frequentare l'università Northwestern di Chicago laureandosi nel 1923. Non appena conseguita la laurea, cominciò a lavorare per il *Chicago American*,di Hearst per il quale nel 1924 creò la serie *Fillum Fables*, una parodia dei grandi film hollywoodiani.Nel 1931 cedette una sua idea, su un nasuto investigatore, al capitano Joseph Patterson del Chicago Tribune-New York News Syndicate e la striscia, ribattezzata da Patterson con il nome di *Dick Tracy*, apparve dapprima come tavola domenicale il 4 Ottobre 1931 ed una settimana dopo come striscia quotidiana. Dal 1931 Chester Gould ha dedicato la maggior parte del suo tempo alla realizzazione di *Dick Tracy*, in cui si ritrovano non solo le idee e la filosofia personale dell'autore ma anche una accurata analisi dei metodi di ricerca della polizia. Gould passa tuttora molto tempo con la polizia di Chicago e nei laboratori di criminologia della Northwestern University e nel corso della sua attività ha ricevuto parecchi riconoscimenti da parte dei dipartimenti di polizia e dalle agenzie per la tutela della legge che si trovano sparse in tutta la nazione.
Chester Gould occupa un posto di tutto rilievo nel mondo del fumetto proprio per il carattere innovatore della sua narrazione. Per l'opera di ricerca e di studio continuo svolta nel campo del fumetto, Gould ha ricevuto parecchi riconoscimenti professionali compreso il premio Reuben.

M.H.

GOULD, WILL (1911-   ) Disegnatore, illustratore ed autore americano nato nel 1911 nel Bronx, nello stato di New York. Will Gould iniziò a lavorare nel campo del fumetto quando stava ancora frequentando le scuole superiori. Nel 1920 divenne vignettista sportivo per il *Bronx Home News*, a cui collaborò realizzando anche una striscia umoristica intitolata *Felix O'Fan*. Successivamente passò al *New York Graphic*, sempre in qualità di vignettista sportivo creando inoltre una striscia sulle corse di cavalli, *Asparagus Tipps*, incentrata su un cameriere negro che aveva sempre delle informazioni sicure sulle corse del giorno successivo. Nel 1930 Gould si trasferì con la famiglia in California e collaborò, sia come vignettista sportivo che con la creazione di alcuni personaggi, con il McNaught Syndicate, con il Kay Features e con il King Features. Nel 1933 Gould partecipò, senza alcun successo, ad una sorta di concorso per l'assegnazione del disegno di *Secret Agent X-9* e riuscì ad attirare su di sé l'attenzione di W.R. Hearst. Pochi mesi dopo, il King Features approvò la realizzazione di una nuova striscia poliziesca, firmata da Gould ed intitolata *Red Barry*, che iniziò ad essere prodotta il 19 Marzo 1934 nella versione quotidiana ed il 3 Marzo 1935 nella versione domenicale. Sin dall'inizio Gould incontrò delle

Giancarlo Governi.

difficoltà con i direttori del Syndicate che volevano che *Red Barry*, gareggiasse con il *Dick Tracy*, di Chester Gould senza tuttavia scendere in episodi di violenza che sarebbero stati contrari alla loro politica editoriale. Nel 1940, dopo anni di discussioni, Gould abbandonò la realizzazione di *Red Barry* e si dedicò alla redazione di soggetti per la radio ed il cinema. Nel 1942 si trasferì a Fort McArthur e qui ebbe la possibilità di creare un giornale che intitolò *The Alert* e a cui lavorò in veste di direttore, giornalista ed umorista. Alla fine della guerra tornò a scrivere soggetti e collaborò come cronista per diversi quotidiani. Dal 1963 è direttore del *Writer's Forum* e disegna tuttora una serie di vignette intitolata *The Schnoox*, per il mensile di Writers' Guild. Nel corso della sua attività Will Gould ha ricevuto parecchi riconoscimenti, per la massima parte provenienti dall'Europa.

M.H

GOVERNI, GIANCARLO (1937-) Autore e soggettista italiano nato il 16 Giugno 1937 a Roma da genitori di Montalcino, zona cara agli enologi italiani. Attualmente lavora in televisione per la Rete 2 in qualità di produttore-autore. Ha svolto un'intensa attività giornalistica come redattore e critico televisivo dell'*Avanti!* e come collaboratore di importanti testate quali *Tempo Illustrato*, *Il Mondo*, *Astrolabio*, *Paese Sera*.
Il suo ingresso nel mondo del fumetto è avvenuto ufficialmente nel 1973 quando, insieme a Guido De Maria, ha curato la prima edizione dei fumetti in televisione, intitolata *Gulp*! cui è seguita, nel 1977, la seconda intitolata *Supergulp!*. Da tempo ha iniziato una stretta collaborazione, come autore e sceneggiatore, con il disegnatore Beppe Madaudo, insieme al quale ha dato vita a *Casanova* (Edizioni Carecas - 1976), a *Sandokan* (pubblicato dapprima a puntate su *Paese Sera* e raccolto in seguito in volume da Vallardi) e a *Lenin*, una storia della rivoluzione russa, densa di suggestioni emotive e di realtà storica, pubblicata a puntate sul mensile *Eureka*, dal numero 2 al numero 7 del 1977.

L.S.

GRAFF, MEL (1907-1975) Disegnatore, autore ed illustratore americano nato nel 1907 a Cleveland, nell'Ohio. Sin dall'infanzia mostrò la sua predisposizione per il disegno e mentre più avanti frequentava la West Technichal High School a Cleveland, cominciò a realizzare dei disegni e delle vignette per *The Tatler*, la rivista della scuola. Dopo aver abbandonato la scuola prima di concludere i corsi, Graff si diede da fare lavorando nelle zone vicino alle stazioni, facendo i mestieri più diversi e percorse il paese viaggiando su treni merci. Nei primi anni del '30 Graff riuscì ad ottenere un piccolo lavoro nella sezione di disegno commerciale della NEA. Nel 1933 si trasferì a New York dove, sotto l'influenza del disegnatore George Clark, imparò ad affinare il suo stile e nel 1934 iniziò a realizzare *The Adventures of Patsy*, per l'Associated Press, dapprima incentrata sulla storia di una ragazzina ed in seguito trasformatasi in una vera e propria striscia di avventura. Nel 1940 il King Features chiamò Graff perché succedesse ad Austin Briggs nella realizzazione grafica di *Secret Agent X-9*. La prova di Graff, a tale riguardo, si dimostrò quasi disastrosa: non solo il suo disegno non seguiva in maniera dinamica lo stile del suo predecessore ma anche i testi, di cui si occupò quando Max Trell ne abbandonò la redazione, avevano pian piano modificato la struttura ed il carattere dell'eroe. Nel corso degli anni cinquanta, Mel Graff, che già aveva subito una serie di depressioni e di malattie paranervose, si aggravò e nel 1960 gli venne tolta la realizzazione della striscia. Si ritirò quindi ad Orlando, in Florida, dove visse in una specie di semi-ritiro, realizzando molte illustrazioni e qualche tavola di *Captain Easy*, di Leslie Turner (1966-67). Mel Graff, che resta forse uno dei più patetici esempi della spietata politica del King Features, è morto il 2 Novembre 1975.

M.H.

Mel Graff, « Secret Agent X 9 ». © King Features Syndicate.

GRANDE BLECK, IL (Italia) Personaggio creato nel 1954 dal trio Esse-G-Esse, formato da Sinchetto, Guzman e Schettini, ed apparso per la prima volta il 3 Ottobre dello stesso anno nel n. 1 della collana *Freccia*, della casa editrice Dardo in un albo a strisce dedicato interamente ad esso.
Il Grande Bleck o Bleck Macigno è un robusto trapper, dal cervello fino, capelli biondi, colbacchetto di pelo in testa, giubetto di pelle sul dorso nudo, che si muove nell'America settecentesca quando alcuni territori erano ancora sotto il dominio delle giubbe rosse di sua maestà britannica. Gli fanno da spalla Roddy, un ragazzino dal viso pieno di efelidi ed il professor Occultis, un gustoso e divertente imbroglioncello. Sulla scia di *Capitan Miki*, il Grande Bleck si regge su un contesto narrativo un po' esile in cui ha spicco però un genuino senso per l'avventura intercalato da flash umoristici di immediata presa sul pubblico. Alla fine degli anni sessanta il personaggio venne abbandonato dai suoi creatori e la realizzazione dei testi passò ad Amilcare Medici mentre i disegni passarono nelle mani di anonimi disegnatori francesi
Nel 1975 la casa editrice Dardo, ha raccolto in un volume cartonato a colori le migliori avventure del personaggio firmate da Esse-G-Esse.

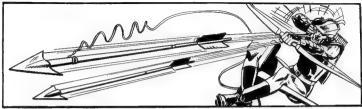
M.G.P

« Il grande Bleck », Esse-G-Esse. © Editrice Dardo.

GRAY, CLARENCE (1902-1957) Disegnatore, illustratore ed autore americano nato nel 1902 a Toledo nell'Ohio. Durante le scuole elementari e gli studi superiori, Gray si dedicò intensamente ai corsi di disegno, e dopo le scuole superiori mentre stava cercando di decidere a quale corso artistico iscriversi, gli venne offerto un posto nello staff del *Toledo News-Bee*, posto che egli accettò disegnando per tutto il 1920 vignette sportive e di fondo per il giornale. Nel contempo prese a collaborare con diverse riviste a diffusione nazionale e nel 1933 venne notato da Hearst che, nello stesso anno, gli fece affidare la realizzazione, su testi di William Ritt, di *Brick Bradford*, prodotto per il Central Press Association di proprietà di Hearst. *Brick Bradford* all'inizio era esclusivamente una striscia di avventura ma ben presto il suo protagonista si indirizzò verso la fantascienza, in particolar modo dal Novembre 1934 ovvero quando alla striscia quotidiana venne aggiunta la tavola domenicale.
Nel 1935, ma per breve tempo, Gray realizzò un'altra striscia piuttosto simile alla precedente, *The Time Top*, sempre su testi di Ritt e quando quest'ultimo, nel 1952, smise di scrivere le storie di *Brick Bradford*, Gray affidò a Paul Norris la realizzazione della striscia quotidiana per dedicarsi esclusivamente alla pagina domenicale che continuò a scrivere e a disegnare sino alla sua precoce morte avvenuta il 7 Gennaio 1957 quando aveva solo 54 anni. Il suo stile grafico, elegante e chiaro, esternava un entusiastico amore per il genere fantascientifico su cui Gray era in grado di soffermarsi spesso con un tono di calda poesia.

M.H.

Clarence Gray.

GRAY, HAROLD (1894-1968) Disegnatore, illustratore ed autore americano nato il 20 Gennaio 1894 a Kankakee nell'Illinois. Dopo gli studi regolari si iscrisse alla Purdue University e dopo la laurea, conseguita nel 1917, si arruolò come istruttore di baionetta arrivando al grado di tenente in seconda. Dopo essere stato congedato dall'esercito, e seguendo la sua passione per il disegno, trovò una occupazione nel reparto grafico del *Chicago Tribune*, che abbandonò nel 1921 per dedicarsi al *lettering* di *The Gumps*, di Sidney Smith, attività che continuò sino al 1924. In quello stesso anno egli si recò da J.M. Patterson e gli propose l'idea di creare una nuova striscia per il *News-Tribune*, intitolata *Little Orphan Otto*. Patterson disse che secondo lui il ragazzo sembrava un po' effeminato e suggerì a Gray di trasformarlo in una ragazza e di darle lo stesso nome che dava il titolo ad un poema di James Riley, *Little Orphan Annie*, che era di proprietà del *Tribune*. Il primo episodio di *Little Orphan Annie* apparve quindi il 5 Agosto 1924 sul *New York Daily News*, in una sorta di prova e dopo che il pubblico manifestò di accettarne la storia, il personaggio passò anche sulle pagine del *Chicago Tribune* nella versione di striscia quotidiana cui il 2 Novembre dello stesso anno si aggiunse anche la tavola domenicale. La serie incontrò immediatamente un enorme successo che andò aumentando con il passare degli anni. Gray si trasferì in seguito a New York, poi a Southport nel Connecticut e si comperò una casa a La Jolla, in California. Il 1° Gennaio 1933 Gray aggiunse nella tavola domenicale di *Annie*, una striscia intitolata *Maw Green* (un personaggio presente in *Annie*) dopo essersi cimentato per due anni 1931-32) in una serie di flash umoristici-sociali che tenevano un quarto di tavola domenicale intitolati *Private Lives*. Il 3 Maggio 1933 l'unico collaboratore di Gray, suo cugino Ed Leffingwell, lanciò un personaggio, che occupava mezza tavola domenicale sul *Tribune* e sul *News*, di nome *Little Joe*, le cui storie erano incentrate su questo ragazzino che abitava in una zona dell'attuale west in cui veniva fatto l'allevamento di bestiame. Gray diede una mano al cugino nella realizzazione dei vari personaggi e a poco a poco, Leffingwell si occupò solo degli sfondi e Gray dei personaggi, sia principali che secondari.
Harold Gray continuò per tutta la sua vita a dedicarsi a *Little Orphan Annie* ed a *Little Joe*, abbandonando quest'ultima nelle mani del fratello di Leffingwell quando questi morì ed occupandosi esclusivamente della sua *Annie*,

« *Green Arrow* », *Denny o' Neal e Neal Adams.* © *D.C. Comics.*

sino al giorno della sua morte, avvenuta il 10 Maggio 1968. Il *News-Tribune* cercò invano di trovare qualcuno che potesse continuare le storie della piccola orfanella ma tale ricerca fu vana ed il sindacato fu costretto a ricorrere alle ristampe del personaggio.

B.B.

GREEN ARROW (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1941 da Mort Weisinger per i testi e da George Papp per i disegni ed apparso per la prima volta nel Novembre dello stesso anno sul n. 73 di *More Fun*, della National.
Green Arrow era in realtà l'industriale Oliver Quinn, un altro dei super-eroi play-boy della National, affiancato dal partner Roy Harper soprannominato Speedy che fece la sua prima comparsa nel Marzo 1943.

Harold Gray.

Senza una trama particolarmente avvincente, ciascuna avventura si risolveva con la comparsa dell'eroe negativo sconfitto da uno sbarramento di frecce lanciategli dal protagonista. Il personaggio continuò ad apparire su *More Fun* sino al n. 107 del Febraio 1946 ed in seguito venne pubblicato in più di cento episodi su *Adventure* e *World's Finest.* Dall'inverno 1942 alla primavera 1945 apparve anche nei primi 14 numeri di *Leading*, come membro degli sfortunati *Seven Soldiers of Victory*, una mediocre imitazione della *Justice Society.* Dopo queste apparizioni, il personaggio fece qualche atto di presenza come membro della Justice League e nel Settembre 1969 venne affidato nelle mani del disegnatore Neal Adams che nel n. 85 di *The Brave and the Bold*, lo presentò completamente ristrutturato. Oliver Quinn subì una metamorfosi per cui venne spogliato di tutte le sue ricchezze e si trasformò in un personaggio immorale ed ipocrita divenendo il dichiarato ed intollerante campione degli oppressi. Quando *Green Lantern* nel 1970 cominciava a dare segni di evidente stanchezza, il direttore Schwartz lasciò che il soggettista Denny O'Neil ed il disegnatore Neal Adams unissero i due eroi nella stessa serie che sarebbe diventata una sorta di classico intitolata *Green Lantern /Green Arrow* che raccolse un ottimo riscontro di pubblico e che disgraziatamente, in seguito ad una serie di conflitti artistici che produssero un abbassamento delle vendite, venne terminata col numero 89 del Maggio 1972.

J.B.

GREEN BERETS, THE (Stati Uniti) Nel 1965 il romanzo *The Green Berets* (I berretti verdi) di Robin Moore venne decretato il best-seller americano dell'anno. Con lo stesso titolo venne inciso un disco che in breve tempo entrò nella *hit-parade* statunitense e John Wayne trasse dal romanzo un discusso film, curandone la regia e giostrandovi quale protagonista. Oltremodo graditi ai cosiddetti « falchi », propugnatori della guerra nel Vietnam, e naturalmente sgraditi ed aspramente criticati dalle « colombe », i berretti verdi, ovvero una speciale forza addestrata per la controguerriglia, nel libro vengono descritti come i più intransigenti difensori della libertà democratica mentre i vietcong sono naturalmente dipinti a tinte quanto mai fosche. Nel 1965 la NEA acquistò i diritti per una realizzazione a strisce affidandone il disegno a Joe Kubert, un talento assai raffinato che ebbe modo di esprimere le sue doti quasi cinematografiche, operando tagli, sequenze, scene di massa di tutto rispetto e mostrando di contro una scarsa attitudine nella riproduzione degli armamenti. Pur limitata nella produzione, tale striscia resta l'esempio di quanto di più moderno sia stato realizzato nel fumetto di contesto bellico, sia come schema narrativo che come grafia. La Dell ha dedicato ai Berretti Verdi una serie di albi affidandone

« The Green Berets », Locandina pubblicitaria. © NEA.

l'esecuzione ad ignoti ed oscuri disegnatori che non hanno fatto che copiare in modo scialbo e privo di suggestione l'edizione di Kubert. In Italia il racconto dei Berretti Verdi è stato pubblicato sul mensile *Linus*.

L.S.

GREENE, VERNON VAN ATTA (1908-1965) Disegnatore americano nato il 12 Settembre 1908 a Battle Ground, Washington. Dopo aver frequentato l'Università di Toledo ed aver studiato disegno con Dong Kingman e Henry G. Keller, realizzò dal 1927 al 1929 delle vignette sportive per il *Telegram* di Portland, per il *Toledo Blade*, dal 1930 al 1932 e per il *New York Mirror*, dal 1934 al 1936. Dal 1932 al 1942 realizzò vignette e disegni vari per il *Central Press* di Hearst, per il *New York Mirror*, dal 1935 al 1937 e per il *Portland Oregonian*, dal 1945 al 1950. Il suo primo e vero contatto col mondo degli albi a fumetti avvenne nel 1940 quando Greene realizzò i disegni di *Shadow* e *Masked Lady* per Street e Smith, cui seguirono nel 1946 la realizzazione grafica di *Perry Mason* per McKay e di vari albi della Western nel periodo compreso tra il 1940 ed il 1950. Nel corso della sua attività, si dedicò anche ad illustrazioni di libri per bambini, per riviste di storia, di medicina etc. Durante la seconda guerra mondiale, che passò nell'aviazione, Greene realizzò *Charlie Conscript*, per *Pic Magazine* (1941-1944) e *Mac the Med*. Prima di queste date, negli anni cioè compresi tra il 1935 ed il 1942, Greene fece alcune tavole di *Bringing Up Father*, *Polly and Her Pals* e dal 1946 al 1954 realizzò per il Register Syndicate *Bible Bee*. Alla morte di George McManus avvenuta nel 1954 Greene venne chiamato dal King Features che gli commissionò la realizzazione di *Bringing Up Father* (Arcibaldo e Petronilla) che egli continuò a realizzare sino alla sua morte, avvenuta nel 1965. Nel corso della sua attività, Greene si dedicò anche ad organizzare le maggiori esposizioni di fumetti, fu un collaboratore della National Cartoonists Society e venne premiato nel 1964 con il Silver-T-Square della NCS.

R.M.

GREEN HORNET (Stati Uniti) Personaggio nato per una trasmissione radiofonica nel 1940 ed apparso per la prima volta nella serie a fumetti, nel Dicembre dello stesso anno sul numero 1 di *Green Hornet* della Holykoke per i disegni di Irwin Hasen e Irv Novick.

Green Hornet era in realtà l'editore Britt Reid che combatteva il crimine al di fuori della legge con l'aiuto della sua pistola a gas e del suo assistente giapponese Kato. Quando scoppiò la seconda guerra mondiale, Kato venne velocemente trasformato in filippino e non si fece più menzione della sua origine giapponese. Le storie erano tutte piuttosto banali e l'unico spunto originale era il fatto che l'eroe veniva ricercato dalla polizia che disapprovava la sua lotta al crimine al di fuori della legalità. La serie uscì per 6 numeri terminando nell'Agosto 1941.

2 - L'anno successivo, Harvey ripresentò *The Green Hornet* iniziando la numerazione dal n. 7 (Giugno 1942). Il personaggio ebbe maggior successo dell'edizione precedente e continuò ad uscire sino al Settembre 1949, anno in cui venne chiuso col n. 47. Le storie erano più o meno sempre sulla stessa linea ma il disegno venne affidato a mani più capaci, quali quelle di Art Cazeneuve (1942), Al Avison (1947) e Jerry Robinson (1946). Il personaggio apparve anche su due numeri di *All New*, sempre di Harvey, nel 1946 e nel 1947.

3 - Nel 1966 il personaggio venne presentato alla televisione e la Gold Key realizzò tre numeri di *Green Hornet*, nel periodo compreso tra il Novembre 1966 e l'Agosto 1967.

J.B.

GREEN LANTERN (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Bill Finger per i testi e da Martin Nodell per i disegni ed apparso per la prima volta nel Luglio dello stesso anno sul n. 16 di *All American* della National.

Green Lantern (Lanterna Verde) era in realtà Alan Scott che indossava un costume nero, rosso, verde, porpora; marrone e giallo e che si trasformava in Green Lantern grazie ad un « anello di potere » che gli conferiva delle doti pressoché onnipotenti. La maggior parte delle storie erano scritte all'insegna della spensieratezza, spesso incentrate su Doiby Dickles, un grasso vetturino di Brooklyn. Nel corso delle sue apparizioni, Green Lantern venne realizzato da parecchi disegnatori tra i quali Carmine Infantino (1948), Joe Kubert (1948), Irwin Hazen (1941-1948) ma il migliore fu senza alcun dubbio Alex Toth che si occupò del personaggio nel periodo compreso tra il 1947 e il 1949. Per quanto riguarda i testi, parecchi soggettisti si alternarono alla loro redazione, tra i quali Alfred Bester, John Broome e Bob Kanigher. Green Lantern continuò ad apparire su *All American*, sino al n. 102 dell'Ottobre 1948. Membro della leggendaria Justice Society of America, esso venne pubblicato anche in una serie di 40 storie su *All-Star Comics*, nel periodo compreso tra l'autunno 1940 ed il Marzo 1951, su *Comic Cavalcade*, dall'inverno del 1943 al Novembre del 1948 e in 38 albi con il suo

« *Green Lantern* », *Gardner Fox e Gil Kane.* © *D.C. Comics.*

nome dall'autunno del 1941 al Giugno del 1949. Dopo un lungo periodo di assenza, la National, negli anni '60, rilanciò *Green Lantern*, come membro della Justice Society e nell'Ottobre del 1959, sotto la direzione di Julius Schwartz, ristampò contemporaneamente a *The Flash*, anche Green Lantern, che apparve sul n. 22 di *Showcase*, con soggetti di Gardner Fox e disegni di Gil Kane.
In questa nuova versione Green Lantern era il pilota collaudatore Hal Jordan che aveva preso il mantello e l'anello dell'eroe da un « alieno » trovato moribondo. Il nuovo protagonista indossava un costume molto più semplice ovvero uno scamiciato verde e nero. Nell'Agosto del '60 uscì con un proprio albo.
I soggetti di Fox erano improntati ad una valida fantascienza e le evventure ricche di colpi di scena che accentravano l'attenzione dei lettori. Attorno a Green Lantern, Fox seppe far vivere molti altri personaggi di notevole statura e precisa personalità, da Tomar Re, una lanterna arancione con la faccia da uccello a Pieface, un meccanico esquimese aiutante di Hal Jordan, a Carol Ferris, che amava Green Lantern mentre lui la amava come Hal Jordan, e questo pseudo gioco a tre abilmente sfruttato dava modo di coinvolgere emozionalmente il lettore tanto più che Carol, sotto ipnosi si trasformava in Star Saffire, acerrima nemica di Green Lantern e come tale duramente lo combatteva, a Sinestro, anche lui dotato di grandi poteri ed il più acerrimo tra i nemici di Green Lantern.

Kane, con il suo disegno dal tratto possente e prestigioso, seppe rendere in modo superbo le storie di Fox, facendo della striscia la migliore in assoluto degli anni '60, e guadagnandosi una chiara e meritata fama nel campo del fumetto
La popolarità del personaggio conobbe un'improvviso declino a partire dal N. 50, sia perché venne posto fine al fattore sentimentale, sia perché Fox e Kane non sentivano più il personaggio. Poco prima della definitiva cessazione, la striscia fu passata nelle mani di Neal Adams per il disegno e di Denny O' Neil per le storie. Ebbe così inizio la leggendaria serie *Green Lantern/Green Arrow*.
Dall'Aprile del '70, col N. 76, i due super eroi fecero per la prima volta la loro comparsa nel mondo reale, affrontando temi attuali come la politica, il razzismo, la religione, la droga ed altri, il tutto per 12 numeri, diventati edizioni da collezionisti. Il personaggio ebbe termine con il N. 89, del Maggio 1972, tra lodi e rimpianti corali. Recentemente Green Lantern è tornato alle tendenze fantascientifiche del 1960 e in tale veste appare su *Flash*.

J.B.

GRECCHI, LUIGI (1928-) Soggettista, scrittore e giornalista italiano nato a Milano il 10 Settembre 1928. Iniziò giovanissimo a scrivere racconti che vennero pubblicati su *Il giornale dei Viaggi e delle Avventure*, edito dall'Editore Sonzogno. A sedici anni collabora con il periodico *Confidenze di Liala* della Mondadori, con toccanti storie d'amore. Durante il periodo bellico esegue delle sceneggiature di racconti per la Edital di Torino, poi nel 1945 inizia la sua vera collaborazione nel campo dei fumetti, inviando delle storie alla Casa Editrice Universo, che le accetta e ne diviene collaboratore esterno sino al 1948. Nello stesso anno Domenico del Duca lo convocò offrendogli un posto nella redazione della sua casa editrice.
Nel 1949 vedono la luce i suoi primi grandi successi, *Forza John*, disegnato da Erio Niccolò e *Rocki Rider*, col disegno di Mario Uggeri. Entrambi i personaggi vennero da lui scritti sino al 1963.

Luigi Grecchi, ritratto di Max Pistoglia

Verso la fine del '50, Del Duca decise di far rivivere la vecchia testata de *Il Monello*, e Grecchi crea nuovi personaggi come *Fior di Stella*, *Roland Eagle*, *Buffalo Bill*, e *Chiomadoro il principe del sogno*. Non riuscendo a scrivere da solo le storie di tutti i personaggi, Grecchi si limitò a stenderne il soggetto affidandone le sceneggiature ai suoi collaboratori che a tal compito egli istruiva nella sua stanza da lavoro chiamata « pensatoio ».
Nel Luglio del 1963, termina il suo rapporto di lavoro con la Casa Editrice Universo, e attratto dall'avventura si trasferisce in Messico continuando la sua collaborazione con l'Italia, ma la distanza impedisce che questa risulti ottimale e la tronca. Nel '67 si trasferisce in Francia e per la Sage Edition crea le storie di *Rin-tin-tin* e di *Kid Roy*, si trasferì poi a Nizza, sulla costa azzurra e lì dà gli ultimi ritocchi al nuovo personaggio ispiratogli dalle esperienze messicane, è *Leon Wolf*, che fa disegnare a Ferdinando Fusco e cede all'Universo. Nel '72 è la volta di *I due dell'Apocalisse*, su disegno di Gino Pallotto e pubblicato con successo su *L'Intrepido*. Nel '73, basandosi anche sulle sue conoscenze biologiche affronta un settore impegnativo, quello della droga, e nasce *Clyto*, una accurata e profonda analisi di questo triste fenomeno oramai dilagante. Il personaggio esce su *Eureka*, mensile dell'Editoriale Corno, dal N. 2 al 6 del 1975.
Grecchi è certamente da annoverarsi tra i più dotati sceneggiatori italiani dei nostri tempi, il suo talento si manifesta con una narrativa densa di effetti e situazioni che mai cadono nella banalità, nonostante la mole del suo lavoro.

L.S.

GREG
vedi Régnier,Michel

GRINGO (Spagna) Personaggio creato nel 1963 da Carlos Giménez, per i disegni, su soggetto di Manuel Medina, anche se alcuni episodi vanno attribuiti a Miguel Gonzales Casquel e a Carlos Echeverria.
Sotto lo pseudonimo di Gringo si nasconde un giovanotto americano, Syd Viking, che dedica la sua vita alla difesa degli oppressi, siano essi messicani o indiani. Capomandria nel ranch dove ha vissuto la maggior parte della sua vita ha trasformato il suo appellativo dispregiativo di « Gringo » in sinonimo di giustizia e di cavalleria. Pur dotato di un grilletto facile e preciso, egli non spara mai per primo. Nel corso della sua avventura è diventato un vagabondo senza patria e senza casa. Le donne su di lui non hanno mai esercitata una grande importanza, Conchita, la sua ragazza alle origini, scomparve ben presto dalla sua vita, di contro lo si può vedere in compagnia di una buffa ragazzotta, dalla testa che ricorda quella di un maiale, con cui canta canzoni « rancheras » accompagnandosi col banjo. Giménez, migliorò con il tempo il suo disegno che si esaltava con ottimo risultato nelle scene fantastiche, nel dare risalto ad intricati giochi di alberi e rami ed imprimendo al suo segno un certo humor.
A Giménez succedettero in ordine di tempo Domingo Gomez e«Suso» (pseudonimo di Jesus Pena Rego) che è stato dei due il solo che è riuscito a capire e mantenere lo stile di Giménez.

L.G.

GROSS, MILTON (1895-1953) Disegnatore americano, nato a New York nel 1895, destinato a diventare uno strepitoso personaggio nel mondo del fumetto.
Sin dall'infanzia predisposto al disegno, solo in questa materia eccelse nei pochi anni in cui frequentò regolarmente la scuola. Giovanissimo si trovò un lavoro il che gli permise di dedicarsi più a lungo al fumetto.
Dopo aver svolto le più umili mansioni ebbe finalmente il suo primo impiego come dattilografo presso il *New York American*, della Hearst, dove fu subito notato per la sua abilità di vignettista e in tale veste divenne non ancora ventenne assistente del famoso Tad Dorgan, che gli assegnò la vignetta sportiva per il pomeridiano *New York Journal*. Subito creò la sua prima striscia, *Phool Phan Phables* (1915) protagonista un fanatico sportivo di nome George Phan, cui fecero seguito altre strisce minori come *Izzy Human* (1915), *Amateur Night* (1915), *Kinney B. Alive* (1916), *Sportograms* (1916), e *And Then The Fun Began* (1916).
All'inizio del 1917, Gross lasciò la Hearst per tentare l'animazione al New York's Bray Studios, ma poi si arruolò, combattendo in Francia con la 7ª divisione USA. Congedato, lavorò ancora per Hearst, creando una striscia che ebbe breve vita *Frenchy*, per il *New York World*, dove si era trasferito, creò ai primi del 1920 *Banana Oil* e *Help Wanted*, ma il suo grosso successo fu una rubrica settimanale di prosa e vignette, *Gross Exaggerations*, dove Gross, per la prima volta introdusse l'humor del dialetto ebraico, derivato dai buffi accenti degli immigrati ebrei, provenienti dai più disparati Paesi.
Nize Baby, una raccolta di queste rubriche, edita nel 1926, divenne un best-seller, dal Gennaio del 1927; ebbe una pagina domenicale sul *World*, mentre la striscia *Banana Oil*, apparve in cima alla stessa ma senza nome. Altri albi uscirono in rapida successione, creati dall'inesauribile fantasia di Gross, *Hiawatta Witt No Odder Poemes* (1926), *De Night In De Front Chreesmas* (1927), *Dunt Esk* (1927), *Famous Fimmales Witt Odder Ewents From Heestory* (1928), e la splendida parodia in superbi quadri pubblicata in un volume dal titolo *He Done Her Krong* (1930) e ristampata da Dell nel 1971.
Gross sempre insoddisfatto di ciò che creava, sostituì nel Febbraio del '29 *Nize Baby*, con una nuova creazione, *Count Screwloose of Tooloose*, ma mantenne *Banana Oil*, finché non fu ceduta dal *World* nel 1931, e che venne sostituita da *Babbling Brooks*, che a sua volta dovette cedere il posto, nel Giugno del '31, al già noto *Screwloose* e già era pronta una nuova striscia, *Dave's Delicatessen*, con pubblicazione quotidiana. Nel Giugno del '34, vede la luce la striscia *Otto and Blotto*, una storia con protagonisti due pinguini, nel Gennaio del 1935 esce *That's My Pop!*, mentre *Dave's Delicatessen* entrava nella striscia, *Count Screwloose*, e in tale veste uscirono sino alla fine del 1940. In questa molteplice attività, Gross venne aiutato nel suo lavoro da Bob Dunn. Intanto egli scriveva libri, soggetti per film, curava una rubrica di prosa e arte per il *New York Mirror*, dal titolo *Grossly Exaggerated*, creava la nuova striscia *Joe Runt*, e ancora vignette di informazione quotidiana, il tutto nella prima metà del '30.
Nel 1936 escono *Pasha the Persian* e *Wat's This?* Nei primi mesi del 1940 gli vengono pubblicati altri albi, mentre personalmente supervisiona uno show radiofonico ispirato a *That's My Pop!*, sempre nello stesso anno in preda ad una frenetica e sfibrante attività, da tutti applaudito ed ammirato trovò il tempo di scrivere per la Hearst, una nuova striscia *Dear Dollink*, che apparve poi in forma di album nel 1944. Ma una vita così intensamente vissuta portò Gross all'infarto che lo colpì una prima volta nel 1945, obbligandolo a tralasciare gran parte della sua attività, infatti un ultimo albo apparve nel 1946, *I Shoulda Ate the Eclair*, insieme ad una serie di vignette di breve durata, dopo di che la sua attività ebbe termine. Morì all'improvviso colpito da un altro infarto mentre in aereo tornava da una vacanza alle Hawaii, il 28 Novembre 1953.

B B

GUARDINEER, FREDERIC (1913-) Disegnatore e soggettista americano, nato il 30 Ottobre 1913 ad Albany nello stato di New York. Dopo essersi laureato in belle arti alla Syracuse University nel 1935, Guardineer andò a New York, dove lavorò per parecchie riviste prima di passare alla Harry 'A'Chesler Shop, nel 1936. Qui disegnò delle strisce di avventura per gli albi Chesler, compreso *Lobo* e *Dan Hastings*, passò poi al libero professionismo nel 1938. Con il passar degli anni egli divenne uno dei nomi più prestigiosi nel mondo dei fumetti, lo stile del suo disegno era unico e ricco di fascino, facilmente riconoscibile per l'impronta personale che sapeva imprimergli, a questa dote si univa la sua capacità di produrre una grande quantità di lavoro sempre di forte impegno artistico. Dopo un periodo che va dal 1937 al '39 presso la Centaur passò alla National (1939-40) lavorando soprattutto a *Zatara*, *Pep Morgan*, e a *Speed Saunders*, e poi alla Marvel, (1941), alla Friday (1941), alla Quality (1941-44), occupandosi di *Tor*, *Merlin*, *Quicksilver*, *Marksam*, alla Hillman (1946-47), alla Eastern, alla Pines, alla Gleason (1946-53), con storie di crimine e infine alla Me (1952-55) con *Durango Kid*, prima di ritirarsi dalla scena del fumetto a 42 anni. Di tutta questa monumentale mole di lavoro, tre strisce in particolare diedero a Guardineer, un posto di primo piano nel campo specifico, anche se in esse era evidente un riferimento a Mandrake e alle strisce di Falk e di Davis; e precisamente *Zatara*, il magico personaggio per la National, *Merlin* e *Tor*, della Quality. E ciò oltre che per il disegno anche per il dialogo svolto con una indovinata e originale formula che richiedeva il rovesciamento dell'inglese, il che dava alle sue strisce un particolare umorismo. Riguardo al suo disegno molto è stato detto e sempre in modo positivo, il suo era un segno semplice, sfondi e primi piani divisi da taglienti contrasti di colore, la sua anatomia distante dalla realtà, le sue scene disegnate con linee pesanti e una tecnica particolare, si sarebbero potute fotografare; i suoi personaggi forse un po' uniformi e limati erano aderenti al soggetto, molti tentarono di imitare il suo stile ma nessuno ci riuscì. Guardineer, lasciò il fumetto per occupare un posto governativo, pur continuando a disegnare per parecchie pubblicazioni.

J.B.

GUERRILLEROS, LES (Belgio) Serie creata dal disegnatore spagnolo Jesus Blasco e dal soggettista José Larraz, che ne scrisse un solo episodio, passandoli poi nelle mani di Miguel Gusso e dello stesso Blasco.

In questa opera, Blasco cercò di elaborare un tema a lui caro e che già gli aveva ispirato uno dei suoi capolavori, *En los Dominios de los Sioux* (Nel regno dei Sioux) e cioè la sua particolare interpretazione del West americano. I protagonisti della striscia sono: l'Americano, il più giovane di tutti, dotato di ogni virtù, Ta'Tanka, Wild Batson, Smiley O'Hara, Yuma, un apache integrato nel gruppetto, sempre serio, ed infine il personaggio più amato dai lettori, Pedro de Guzman, un omino ordinario, meschino, imbroglioncello, giocatore e ladruncolo ma soprattutto bugiardo, ed il suo maggior difetto riesce spesso a mettere in situazioni difficili i suoi compagni ma anche a creare la possibilità di toglierli dai guai. Pedro, aggiunge un tocco di umanità e di humor alla striscia, i cui altri personaggi sono tutti afflitti da quelle virtù convenzionali in questi tradizionali eroi.

L.G.

GUERRE A'LA TERRE (Francia) Striscia fantascientifica disegnata da Pierre Liquois e scritta da Marijac, ed apparsa per la prima volta sul N. 10 del *Coq Hardi*, nell'Aprile del 1946.

La striscia si ispira a *War of the Worlds*, di H.G. Wells, gli abitanti di Marte dopo aver soggiogato i popoli del sistema solare decidono di invadere la terra. Trovano un valido alleato nei giapponesi che ancora covavano sogni di vendetta (la recente sconfitta subita bruciava ancora sulla loro pelle) e iniziano il loro piano di conquista. Atterrano nelle loro astronavi in Siberia da dove muovono verso l'Europa, ma vengono distrutte dalle forze delle N.U. che si avvalgono della collaborazione del loro agente speciale, l'asso francese, Veyrac.

Densa di un ritmo veloce, la storia sapeva creare nel lettore viva emozione, i disegni resi con realismo impressionante ben si amalgamavano con i testi. Da segnalare per la loro validità, l'atterraggio delle navicelle marziane nelle pianure della Francia e l'opposizione dei difensori alla avanzata del nemico lungo i binari della metropolitana di

« *Les Guerilleros* », *Jesus Blasco. © Editions Dupuis.*

Parigi. La striscia finiva nel Luglio del '47 con la vittoria dei terrestri. Nel Novembre dello stesso anno la striscia fu ripresa con i disegni dal pupillo di Marijac, Deteurtre un abilissimo disegnatore ma che non seppe dare a questa serie la validità che caratterizzava la prima. *Guerre à la Terre*, terminò definitivamente nel Luglio del 1948. Probabilmente se Marijac non avesse cambiato i disegnatori, avrebbe potuto avere una vita più lunga.

M.H.

GUERRERO DEL ANTIFAZ, EL (Spagna) Personaggio creato nel 1944 da Manuel Gago, che si occupò sia dei testi che dei disegni, ed apparso per la prima volta nell'Ottobre dello stesso anno sul N. 1 dell'albo settimanale che portava la stessa testata e che continuò ad uscire per 668 numeri sino al 1966, anno in cui ne venne cessata la pubblicazione.

El Guerrero del Antifaz (Il guerriero mascherato) era un figlio del Conte di Roca e le sue avventure erano collocate nella Spagna dei grandi re cattolici, prima della conquista di Granada. Il crudele Alı Khan aveva rapito la madre del giovane guerriero mentre questa era incinta e l'aveva rinchiusa nel suo harem ed il giovane, sin dall'età della ragione, era stato convinto di essere figlio del rapitore e quando venne a conoscere la verità, fuggì dal palazzo, con il viso coperto da una maschera per non farsi riconoscere e decise di dedicare la sua vita alla lotta contro Ali Khan. Il personaggio suscitò sin dall'inizio un incredibile entusiasmo tra i suoi lettori, soprattutto perché ogni pagina era ricca di colpi di scena, di azione, di trame più che mai avvincenti. Successivamente Gago venne sostituito da Matias Alonso, nella realizzazione dei disegni, e da Pedro Quesada e Vicente Tortajada nella redazione dei soggetti e delle sceneggiature che non riuscirono però a tenere il passo con il creatore del personaggio il cui valore è stato ribadito quando nel 1974 è stata iniziata una nuova edizione delle avventure del Guerrero, tutte a colori.

L.G.

GUERRI, ALBERTO (1913-) Disegnatore, autore e giornalista italiano nato a Roma il 15 Maggio 1913. Dopo aver frequentato la facoltà di Economia e Commercio, si dedicò al giornalismo, sua vera passione, collaborando saltuariamente, in veste di disegnatore, a varie pubblicazioni destinate all'infanzia. Nel periodo compreso tra il 1931 ed il 1938, collaborò a *Il Tamburino* e nel Dicembre 1940 pubblicò sul mensile *Avventure del cielo*, il breve romanzo d'avventura *Panama-Bogotà*. Nel 1944 fondò, insieme ad altri soci, le Edizioni Pegaso che editavano *Il Giramondo*, settimanale per ragazzi, per il quale scrisse i testi di una storia intitolata *Il mistero dell'Everest*, realizzata graficamente da Ferrari. Sempre per la stessa testata diede vita a *Raff, pugno d'acciaio*, un personaggio che voleva essere la risposta italiana ai personaggi americani, in particolar modo a *Gordon*, che venne realizzato graficamente dapprima da Vittorio Cossio ed in seguito dal fratello Mario Guerri. Nel 1945 scrisse i testi de *Il tempio della morte* con disegni di Gaspare de Fiore, l'anno successivo creò la striscia *Le avventure del Capitano D'Avegnac*, con disegni di Guido Grilli. Nel periodo compreso tra il 1947 ed il 1949, Guerri scrisse parecchie storie quali *Le avventure di Folgore*, disegnata da Mario Guerri, *Dan l'invincibile*, con disegni di Renato Polese, *Orson, l'uomo degli spazi*, realizzata graficamente dal fratello, insieme al quale realizzò anche *L'ardimentoso del cielo* e *Il piccolo Fantomas*, nonché *I conquistatori del mare*. Dopo l'esperienza nel mondo del fumetto, Guerri si è dedicato soprattutto alla grafica, svolgendo attività di capo servizio impaginazione di *Epoca* é di *Cosmopolitan*.

L.S.

GUERRI, MARIO (1915-1951) Autore, scrittore e disegnatore italiano nato a Roma il 3 Gennaio 1915. Dopo aver frequentato il Liceo Artistico, Guerri entrò nel mondo dell'editoria nel 1931 iniziando a collaborare con il quindicinale *Il Tamburino*, realizzando vari disegni per la stessa testata scrisse pubblicandolo a puntate, nel periodo compreso tra il 1° Ottobre 1936 ed il 15 Giugno 1937, il romanzo *Il filtro magico* e nel Settembre del 1937, sempre per *Il Tamburino*, realizzò sia per i testi che per i disegni un cineromanzo « a fumetti » intitolato *Nel regno del mistero*. Nel Giugno 1934 aveva iniziato a collaborare anche per il quindicinale di aeronautica per ragazzi *L'Aquilone*, dell'Editoriale Areonautica, sulle cui pagine venne pubblicato il suo romanzo *L'Imperatore pazzo*. Nel 1944, tornato dalla prigionia nei campi tedeschi, iniziò la sua collaborazione a *Giramondo*, delle Edizioni Pegaso sulle cui pagine pubblicò, nel 1945, il cineromanzo *L'uomo invisibile*, curandone sia i testi che i disegni, testi e disegni che continuò a firmare anche per altre storie successive, quali *Le strabilianti avventure di Margus* (1946), *L'aeroplano fantasma* (1946), *Max l'uomo miracolo* (1946), *Bandito per amore* (1946). Nel 1945 entrò nella redazione del quindicinale *Modellismo* in qualità di redattore capo e nello stesso anno collaborò con il settimanale per bambini *L'ometto Pic*, delle edizioni Pegaso realizzando, sempre sia per i testi che per i disegni, la storia intitolata *Fuga attraverso cinque continenti*. Nel 1948, per le Edizioni Esse, realizzò su testi di Alberto Guerri, dodici albi di *Orson, l'uomo degli spazi* e l'anno successivo, con l'Editrice Lupettino, pubblicò la serie di albi *L'ardimentoso del cielo* e *Il piccolo Fantomas* e per l'Editrice Mondiale realizzò, nello stesso anno, la storia intitolata *I conquistatori del mare*. Nel corso della sua attività, Guerri si dedicò intensamente anche alla pubblicità ed alla cartellonistica fondando a Roma uno studio grafico. Mario Guerri è morto il 5 Settembre 1951 in seguito ad un incidente stradale.

L.S.

GUIDO VENTURA
vedi Brick Bradford

GUMMER STREET (Stati Uniti) Striscia creata nel 1970 da Phil Krohn per l'United Feature Syndicate ed apparsa per la prima volta il 14 Settembre dello stesso anno.

Gummer Street è il nome della strada abitata da gente

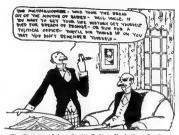
Phil Krohn, « Gummer Street ». © United Feature Syndicate.

povera e disperata, frustrata, senza alcuna illusione da vivere; gente che nemmeno più si rende conto del proprio stato, della miseria che la circonda; gente che si rifugia nel sogno, sapendolo tale, per riscattare la propria squallida esistenza. Shirley, una ragazza sola, angosciata dall'opprimente silenzio, vede tutto tinto di nero. La sua amica Darcy è un poco più sognatrice, meno amara, proiettata in una dimensione al di fuori della realtà, in un mondo popolato da principi azzurri e quando le capita di uscire dal suo sogno quotidiano, precipita in penose crisi esistenziali. Web, l'anticonformista del gruppo, maglione, barba ed occhiali, scrittore fallito, latore per iscritto di messaggi profondamente umani ed in realtà egoista e gretto, cerca inutilmente di convincere se stesso di essere un genio incompreso. Harold, il poliziotto del quartiere, è perfettamente conscio di essere stato assegnato a quel misero quartiere proprio per la sua netta incapacità di gestire la disciplina, Pops, Roach e Floyd , rispettivamente un barista fallito e due teppistelli da strapazzo, fanno da contorno efficace a questa umanità di disperati. La striscia, molto amara e densa di significati, non è stata apprezzata nel suo paese d'origine, tanto che dopo breve tempo ne è stata sospesa la produzione, e di contro ha riscosso parecchi consensi in Italia dove è stata pubblicata sul mensile *Eureka* dal n. 50 al n. 115 del Gennaio 1974. Krohn, realizzando la sua ultima striscia, ha disegnato un avvoltoio che mangia la scritta « Gummer Street ». Un chiaro simbolismo del destino riservato a chi denuncia la disperazione. Phil Krohn, dopo aver compiuto gli studi al Philadelphia College of Art, tentò la strada del disegno politico senza ottenere alcun successo. Affrontò quindi i fumetti con Gummer Street e, deluso dell'ulteriore insuccesso, si è dedicato alla grafica pubblicitaria.

L.S.

GUMPS, THE (Stati Uniti) Serie creata nel 1917 da Sidney Smith, che ne curò sia i testi che i disegni ed apparsa per la prima volta il 12 Febbraio dello stesso anno nella versione quotidiana ed il 29 Giugno 1919 in quella domenicale sulle pagine del *Chicago Tribune*.

The Gumps (Gli sciocchi) fu la striscia più popolare degli anni Venti ed il suo autore era considerato lo F. Scott Fitzgerald del fumetto, come lo scrittore infatti egli amava rispecchiare in quel che faceva le ambizioni ed i desideri dei suoi lettori e come Fitzgerald morì quando il tempo della felicità che egli amava, finì a causa dell'eccessivo abuso delle cose buone di quella età perduta.

I Gumps, erano i componenti di una famiglia così composta: Andrew (Andy) il pater familias con bastone e bombetta, Minerva (Min) tipica moglie con borsa ed ombrello, Chester, figlio di quasi sette anni, con cerchio e bastoncini, più discolo che mai, il gatto Hope ed il cane Buck. In un riquadro della striscia si leggeva anche, a titolo informativo, che « ... I Gumps hanno anche una figlia in collegio ed un figlio nella Marina ».

« The Gumps », Sidney Smith. © New York News Syndicate.

Smith aveva il culto delle macchine e dei soldi e comunicava questi suoi desideri ai suoi personaggi, dando ad Andy ed a Min la speranza di diventare ricchi in vista della generosità di un parente australiano, lo zio Bim, che forse dopo Andy è il personaggio più riuscito ed indovinato. Smith aveva dalla sua una straordinaria abilità narrativa ed un amore per i melodrammi che il pubblico a sua volta adorava. Il successo della striscia fu talmente corale che i vari produttori di mercificazione misero sul mercato una serie quasi incredibile di oggetti ispirati ai personaggi, paralumi, monete, carte da gioco, bambole, tappezzerie, giocattoli etc. Sempre ispirati ai personaggi, vennero prodotti parecchi film di animazione e scritte numerose commedie per la televisione mentre, nel contempo, vennero realizzate parecchie ristampe delle strisce.

Nl 1924, Smith scrisse ed illustrò una autobiografia dei suoi eroi intitolata *Andy Gump: His Life Story* (Andy Gump : storia della sua vita) edita da Reilly & Lee. Nel 1935 il grande fenomeno ebbe una tragica battuta di arresto: Sidney Smith morì in un incidente automobilistico lasciando nel panico i distributori della striscia che non riuscivano a decidere il nome del successore di Smith, alla fine scelsero Gus Edson che non fu in grado di seguire la strada tracciata dal creatore della serie tanto che nel 1959 essa venne interrotta dopo aver vissuto per tutti quegli anni alle spalle della fama e della gloria lasciate da Smith.

Nel 1974 Scribner's ha pubblicato una serie di ristampe dei The Gumps di Sydney Smith.

B.B.

Harry Bishop, « Gun Law ». © London Express.

Alex Gurney, « Bluey and Curley ». © The Herald and Weekly Times Ltd.

GUN LAW (Gran Bretagna) Personaggio creato graficamente negli anni cinquanta dal disegnatore inglese Harry Bishop che fece una versione fumettata a striscia quotidiana della popolare trasmissione televisiva *Gunsmoke*, apparsa anche in Italia con il titolo di *Lo sceriffo di Dodge City*.
Gun Law, che sino alla striscia n. 2532, era intitolato *Mat Dillon*, nome dello sceriffo di Dodge City, presentava lo stereotipo hollywoodiano dell'eroe western: ovvero uno sceriffo coraggioso, leale, spietato con i criminali ma dotato, in sovrappiù, di alcune componenti tipicamente anglosassoni, vale a dire auto-controllo, prontezza di riflessi ed una certa carica di ironia misurata. In Italia il personaggio è stato pubblicato nel 1968 sul settimanale *Okay* e sul mensile *Smack*, della Editoriale Corno.

B.P.

GURNEY, ALEXANDER GEORGE (1902-1955) Autore e disegnatore anglo-australiano nato nel 1902 a Portsmouth da cui si trasferì insieme alla madre rimasta vedova quando Alexander aveva cinque mesi per andare a Hobart, in Tasmania. Finiti gli studi inferiori a tredici anni, il giovane Alexander lavorò per un breve periodo come ferramenta ed in seguito entrò alla Hydro Electric Commission dove rimase per sette anni a fare l'elettricista. Nel contempo frequentò i corsi serali di disegno della Hobart Technical School iniziando a vendere disegni e vignette a vari giornali quali *Tasmanian Mail*, *Melbourne Punch*, *The Bulletin* e *Smith's Weekly*. Nel 1926 pubblicò un libro, *Tasmanians Today*, in cui egli aveva realizzato una serie di caricature delle personalità più famose dell'epoca. Questo suo lavoro richiamò su di lui l'attenzione dei principali quotidiani ed egli riuscì ad ottenere un posto al *Melbourne Morning Post*, che in seguito venne assorbito dallo *Herald* e Gurney si trasferì quindi a Sydney dove collaborò con il *Bulletin* e diede vita alla prima striscia australiana, *Stiffy & Mo*, incentrata su due personaggi realmente esistenti, Nat Phillips (*Stiffy*) e Roy Rene (*Mo*), due famosi attori all'epoca. La striscia venne pubblicata nel 1927 sulle pagine di *Beckett's Budget*. Nel periodo compreso tra il 1928 ed il 1929, collaborò assiduamente con il *Sunday Times*, e nel 1931 con *The Guardian* e *The World*. Nel 1933 venne assunto al *Melbourne Herald*, in qualità di vignettista sportivo. Nell'Ottobre 1933 Gurney venne interpellato per disegnare una versione a fumetti delle lettere intitolate *Gunn's Gully*, scritte da C.J. Dennis, lettere che presentavano una visuale umoristica e provinciale della vita della « città ». Gurney diede quindi vita a *Ben Bowyang*, che viene tuttora pubblicata dopo essere passata nelle mani di validi disegnatori quali Mick Armstrong, Keith Martin e Alex McRae. Nel 1940 creò la striscia che gli avrebbe dato la fama, *Bluey and Curley*, che venne pubblicata prima sul *Picture News*, ed in seguito sul *Melbourne Sun*.
La striscia era incentrata sulla vita nell'esercito e Gurney, per conferire alla sua creazione una maggiore credibilità, visitò parecchi campi militari, spostandosi addirittura in Nuova Guinea dove combattevano le truppe australiane. Eredità di questo suo girovagare fu un attacco di malaria, nell'Agosto 1944, e così *Bluey and Curley*, venne pubblicata solo tre volte alla settimana sino a quando Gurney non tornò dall'ospedale.
Gurney è stato senza dubbio uno dei migliori autori e disegnatori del fumetto australiano grazie soprattutto alla sua capacità istintiva di cogliere e tradurre in immagini le caratteristiche tipiche del suo popolo.
Alex Gurney è morto di infarto il 4 Dicembre 1955.

J.R.

GUSTAFSON, PAUL (1916-) Disegnatore, illustratore ed autore americano nato il 16 Agosto1916 ad Aland, Finlandia. Emigrato insieme alla famiglia in America nel 1921, « Gustafson » studiò tipografia ed ingegneria alla New York City's Cooper Union ed alla fine del 1930 entrò nel mondo del fumetto, realizzando con lo pseudonomo di « Paul Earrol » moltissimi personaggi per la Harry « A » Chesler & Funnies Inc. In seguito collaborò con molte altre case editrici tra cui la Centaur per la quale contribuì alla creazione di molti super-eroi quali *The Arrow* (1938-1941), *Black Panther* (1941) *A-Man* e la Timely per la quale diede vita a *The Angel* (1939).
Gustafson diede comunque il meglio di se stesso collaborando con la Busy Arnold's Quality, dove ebbe modo di lavorare insieme a talenti quali Lou Fine, Jack Cole, Reed Crandall ed altri. In tale contesto Gustafson disegnò *Quicksilver* (1941-42), *Magno* (1941), *The Human Bomb* (1941-46) e *Midnight* (1942-46), tutti personaggi appartenenti alla schiera dei super-eroi, e *The Jester* (1941), ritenuto il suo lavoro migliore.
Dopo la guerra, che passò nell'aviazione, Gustafson collaborò soprattutto con la Quality, dedicandosi in special modo a realizzazioni di tipo umoristico quali *Will Bragg*, ovvero la storia di uno spaccone perennemente al verde. Rimase alla Quality sino al 1956, anno in cui la casa editrice venne ceduta alla National e dopo decise di abbandonare il fumetto per dedicarsi alla professione di ingegnere.

J.B.

GUSTAVINO
vedi Rosso Gustavo

HAENIGSEN, HARRY (1900-) Disegnatore americano, nato a New York nel 1900. Frequentando brillantemente il liceo, si scoperse il gusto per il disegno e la caricatura, gusto che andò via via coltivando, tanto da diventare il suo interesse prevalente durante gli studi universitari, presso la facoltà di ingegneria. Questa sua passione lo portò nel 1918 ad impiegarsi come assistente presso lo studio d'animazione Bray, e ad iscriversi poi alla Art Students League. In questo periodo guadagnava 7 dollari settimanali presso il *New York World*, per il quale creò il suo primo personaggio, *Simeon Batts*, nel 1922: si trattava delle imprese di un fanatico radioamatore che inseguiva l'illusione di costruire i suoi apparecchi con utensili da cucina e mobili d'ufficio. Nel 1929, e sempre per il *World*, Haenigsen diede vita a una vignetta quotidiana di commento agli avvenimenti salienti della giornata, che ebbe un certo successo fino al 1931, anno in cui si trasferì al *Journal*, portandosi dietro la sua vignetta che prese il titolo generico di *News and Views*. Haenigsen non esaurì comunque tutta la sua attività nei fumetti, ma lavorò molto per la pubblicità e produsse molte illustrazioni per libri e periodici: vasta notorietà, ad esempio, gli procurarono le illustrazioni pubblicate su *Collier*. Dopo un breve abbandono delle strisce, per dedicarsi nel 1937 a compiti dirigenziali presso gli studi Max Fleischer, egli tornò tuttavia al suo genere preferito l'anno successivo, creando *Our Bill*, per l'Herald-Tribune Syndicate. Era una striscia di argomento giovanile, più sarcastica che umoristica: pubblicata la prima volta il 6 Marzo 1939, si protrasse fino al 1966. Ma la creazione più famosa di Haenigsen rimane *Penny*, creata qualche anno più tardi per il *Tribune* in sostituzione di un'altra striscia, la *Betty* di Charles Voight. Penelope Mildred Pringle (Penny) fu una delle prime adolescenti protagoniste di una striscia fumettata. Tutti i protagonisti, da Penny alla sua amica Judy e ai familiari che le attorniavano erano ben caratterizzati, con trame divertenti e linguaggio aderente alla realtà in evoluzione. Ma il disegno di Haenigsen era troppo elaborato per una striscia del genere, fondamentalmente semplice: i primi piani, gli scorci elaborati, le angolature insolite finivano per disorientare il lettore. Haenigsen smise di disegnarla nel 1970, ritirandosi dalla scena fumettistica. Resta l'impressione che il suo notevole talento non si sia mai potuto esprimere compiutamente. Né del resto le sue creazioni ebbero mai grandissimo successo di pubblico; e anche la critica è stata sempre tiepida nei suoi confronti. A lui si dovrà comunque sempre riconoscere l'eleganza del tratto, l'umorismo discreto e la sottigliezza delle allusioni.

M.H.

HAGAR THE HORRIBLE (Stati Uniti) Personaggio creato da Dik Browne nel Febbraio 1973, prendendo se stesso come modello. Esso ottenne un successo fulminante come pochi altri nella storia di tutto il fumetto, tanto che nel giro di un paio d'anni appariva in oltre 600 quotidiani di tutto il mondo, traguardo raggiunto solo da pochi personaggi « veterani », e famosissimi. Hagar è stato un successo sia di pubblico che di critica e il merito di Browne è quello di aver saputo fondere idee correnti e forme sofisticate, battute divertenti e salaci commenti sociali, conseguendo un umorismo alla portata di tutti, nel quale qualsiasi lettore poteva identificarsi. L'eroe della striscia è un vichingo vagabondo, ladro e saccheggiatore di professione, ma appena sotto l'epidermide superficiale c'è l'uomo di tutti i giorni, o addirittura lo stesso Dik Browne.
Hagar può magari essere impegnato nell'invasione della Gallia, ma certo si porta in tasca la lista degli acquisti consegnatagli da sua moglie. Una tavola domenicale assai indicativa ce lo mostra mentre si prova diverse corone regali, fantasticando come un fanciullo. Anche la famiglia di Hagar è indicativa di un'intera società, la moglie Helga è più robusta e feroce di lui; Hamlet è il figlioletto che mette sempre in crisi i genitori, rifiutandosi di farsi crescere i capelli, disertando le orge conseguenti alle vittorie paterne, leggendo libri e aspirando a fare il dentista, la figlia Honi è una tipica bellezza sedicenne, ma da battagliera femminista aspira ad accompagnare il padre nelle sue imprese e scorrerie. Ha un corteggiatore, Lute, menestrello tanto sciocco e sciatto quanto lei è energica e bella. Uno degli ultimi personaggi è Lucky Eddie, compagno di Hagar, comprensibilmente afflitto da un complesso per essere privo di mento, nella sua dabbenaggine, non c'è missione, anche la più facile, che non gli fallisca miseramente tra le mani e ciò assicura il divertimento nelle stri-

« Hagar the Horrible », Dik Browne. © King Features Syndicate.

sce in cui egli compare. Curiosa è l'origine del nome Hagar, sorto da un incidente in casa Browne: mentre Chris e Bob, figli di Dik, stavano litigando, egli apparve in cima alle scale con aria assonnata, per cui uno di loro esclamò « Guarda se non sembra l'orribile Hagar! », e da questa sortita prese il nome la striscia. Chris Browne collabora col padre alla realizzazione della striscia, soprattutto per quanto riguarda i testi. Del resto, anche lui si sta facendo un nome nel mondo dei fumetti. Dik Browne è stato nominato nel 1974 dalla NCS il « Cartoonist dell'anno ». Hagar, del King Features è la dimostrazione tangibile che i fumetti dei quotidiani americani non sono ancora morti, nonostante la crisi generale e la diminuzione di formato imposta alle strisce negli anni più recenti, nuove e fresche creazioni sono ancora possibili, e ad esse non manca di arridere il successo. In Italia è apparso su *Linus* negli anni settanta.

R.M.

« Hairbreadth Harry », C.W. Kahles. © Jessie Kahles Straut.

HAIRBREADTH HARRY (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1906 per il *Philadelphia Press*, da C.W. Kahles, un disegnatore che a soli 28 anni era già un veterano dei fumetti, avendo alle spalle una mezza dozzina di storie. *Hairbreadth Harry, the Boy Hero* (titolo originale), lo avrebbe però reso giustamente famoso. Nato nel formato di mezza pagina domenicale, il personaggio passò poi alla pagina intera, migrando inoltre a T.C. McClure e infine al Philadelphia Ledger Syndicate. Harold Hollingsworth (vero nome di Hairbreadth Harry) viene sistematicamente incaricato di combattere contro Rudolph Rassendale, il « cattivo » della serie, e di salvare dalle sue sgrinfie Belinda Blinks, un'eroina ispirata ai drammoni e alle novelle dell'epoca. Inizialmente Belinda era una signorina mentre il giovane eroe era un ragazzetto; e mentre le descrizioni la davano come una creatura affascinante, dalla sfolgorante bellezza, Kahles, al contrario, la disegnava come una piatta casalinga, il che dava un ulteriore elemento umoristico. Comunque Harry continuò a crescere, finché nel 1916 raggiunse l'aspetto e la statura di un adulto, e allora i due poterono finalmente essere dei veri fidanzati. Rudolph aveva invece il tipico aspetto del cattivo: vestito nero, cappello alto, grandi baffi e denti digrignanti, sempre occupato a ordire piani malvagi, regolarmente destinati ad essere sventati da Harry. La rituale conclusione era un Rudolph beffato col pugno in aria mentre esclamava « Maledetto te, Harold Hollingsworth! » giurando tremenda vendetta e questo era il segnale convenzionale perché il terzetto si rimettesse in corsa per una nuova avventura, altrettanto divertente e dinamica di quella precedente. Quando nel 1923 il Philadelphia Ledger Syndicate assunse la distribuzione della striscia, chiese immediatamente a Kahles di realizzare anche una versione giornaliera, ciò che egli fece, praticamente senza assistenti, fino al giorno della sua morte, avvenuta nel Gennaio del 1931. La serie passò allora nelle mani di F.O. Alexander che si adoprò nel migliore dei modi per conservare lo spirito originale pur nell'aggiornarla al gusto del pubblico, che intanto andava cambiando. Comunque il gradimento calava inesorabilmente, per cui nel 1939 ne venne sospesa la pubblicazione. Hairbreadth Harry fu la prima serie che sfruttò la tecnica della storia continuativa, intesa a tener desta l'attenzione e l'attesa del lettore di domenica in domenica. Fra i molti imitatori subito sorti, *Desperate Desmond*, è forse la serie più famosa. Harry fu comunque famosissimo negli anni '10 e '20, tanto che attorno al 1925 gli furono dedicati sei films, prodotti dalla West Brothers Happiness Comedies per la Artclass Pictures Corporation di Long Island City. Successivamente, qualcuno di essi fu presentato anche in televisione. Vari tentativi fatti invece negli anni quaranta e cinquanta per riportare in vita il personaggio, tanto alla radio che alla televisione quanto sui quotidiani, non ebbero alcun successo.

M.H

HAKABA NO KITARO (Giappone) Personaggio creato da Shigeru Mizuki nel 1959 per una serie di albi il cui primo episodio era intitolato *Yurei Ikka* (La famiglia fantasma). Ma la serie non ebbe mai vasta diffusione, e fu solo nel 1965 che Hakaba No Kitarō (Kitarō nel cimitero) divenne celebre, debuttando sulle pagine di *Shōnen*, il più famoso settimanale per ragazzi giapponese. Kitarō non è un essere umano, ma un fantasma dal volto grottesco. Può usare solo l'occhio destro, poiché l'altro, nascosto da una ciocca di capelli, è l'abitazione del fantasma di suo padre. Kitarō è amico degli uomini, veste il tradizionale *chanchanko* — vestito giapponese pieno degli spiriti degli antenati — può smaterializzare le sue mani per mandarle in missioni indipendenti, ed ha delle antenne nascoste fra i capelli. In genere, le storie raccontano le battaglie di

水木しげる

« Hakaba no Kitarō », Shigeru Mizuki. © Shōnen.

Kitarō contro un nutrito manipolo di mostri: il vampiro La Seine, il mostro marino Hangyojin, il mostro mezzo toro e mezzo ragno Gyūki, lo spirito dello specchio Ungaikyō, e tutto un vasto assortimento di streghe, di licantropi, di demoni. Ma talvolta Kitarō affronta anche mostri famosi del cinema o della letteratura, come Dracula o Frankenstein. Egli è inoltre assistito da due personaggi: il padre e un vecchio spiritello dispettoso di nome Nezumi-Otoko. Infine, Kitarō esercita anche il suo potere su rospi, ragni, lucertole e scorpioni, che a conclusione di ogni avventura si uniscono a lui intonando una canzone vittoriosa.
Kitarō si rifà a un prototipo famoso, quello dei « Kamishibai », storie di vendetta e di orrore presentate al pubblico per mezzo di una lanterna magica, e segue le orme di un celebre predecessore,*Hakaba No Kitaro*(1933-1935)di Masami Ito. Esso è inoltre uno dei più strani personaggi del fumetto giapponese. Le sue storie, suggestive e fantasiose, sono ricche di ironia. Prima che ne venisse sospesa la pubblicazione, nel 1969, ha anche ispirato una serie di cartoni animati televisivi.

H.K.

HALF-HITCH (Stati Uniti) Personaggio creato nel Febbraio 1970 da Hank Ketcham per il King Features, sia in versione giornaliera che domenicale. Secondo gli accordi col Syndicate doveva trattarsi di una vignetta quotidiana, ma l'autore fece di testa sua, presentando una striscia in quanto la riteneva la forma più adatta a sviluppare il tema della vita in marina al quale egli pensava. Delineati i vari personaggi, Ketcham ne affidò poi i disegni a Dick Hodgins Jr.— un disegnatore che aveva lavorato prima per la Associated Press e poi per il New York News — mentre per i testi si rivolse a Bob Saylor, che già in precedenza aveva collaborato con lui per la serie *Dennis the Menace*. I personaggi della striscia sono tutti i marinai della Clagmire, in pratica una vera città navigante che tocca i porti di tutto il mondo. Il personaggio del titolo è ispirato ad un'analoga creazione che Ketcham pubblicava sotto forma di vignette umoristiche su *Collier's Magazine*, anche se nel frattempo era cambiato d'aspetto e di caratteristiche. Si tratta di un tappo, che nonostante la bassa statura riscuote un certo successo. Sulla nave, fa il giornalista, anche se di terza categoria. Ma ci sono anche altri spassosi personaggi, come il gabbiano parlante Poopsy, che commenta gli avvenimenti e dà consigli ai marinai; Fluke, un provinciale meno sciocco di quanto si potrebbe credere; sciocco sul serio è invece il grassone Zawiki, « spalla » e amico di Half-Hitch. E poi ancora Flip Feeney, disk-jockey alla radio di bordo il saggio Haw Haw McGraw; e il cuoco e buongustaio cinese Ding Chow, che si picca di saper coltivare essenze esotiche in ogni punto della nave; e infine il gruppo delle pupe in dotazione alla Clagmire. La combinazione di ricerca ed abilità rende ammirevoli i disegni: silhouettes, ombreggiature, scorci diversi nelle vignette — soprattutto quelle domenicali — rendono la striscia graficamente assai interessante. Non altrettanto si può dire invece delle battute, che raramente colpiscono nel segno, per cui questa disarmonia fra realizzazione grafica e narrativa ha impedito alla striscia di ottenere quel successo a cui aspirava e di conseguenza è stata sospesa nel 1975. In Italia, è stata presentata nel 1973 in un pocket, dall'editore Ciscato.

R.M.

HAMLIN, VINCENT T. (1900-) Disegnatore e soggettista americano, nato nel 1900 a Perry, Iowa. Dimostrò fin da ragazzo la sua attitudine al disegno caricaturale, prendendo a bersaglio innanzitutto i suoi maestri. Arruola-

Vincent T. Hamlin.

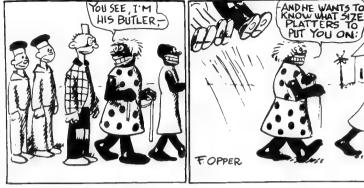
tosi giovanissimo, all'età di 17 anni, fece la guerra in Europa nel Corpo di Spedizione Americano in Francia. Tornato a Perry nel 1918, poté finalmente terminare il liceo, per iscriversi poi alla facoltà di giornalismo all'Università del Missouri. Trovò quindi impiego come giornalista a Des Moines nello Iowa, prima presso il *Register and Tribune* e poi al *News*. Con l'inizio degli anni venti, ampliò la sua attività, lavorando anche come fotografo e disegnatore presso il *Fort Worth Record* e il *Fort Worth Star-Telegram*. Ma nel 1927 abbandonò il giornalismo per andare a fare il geologo disegnatore, fu l'occasione che gli diede lo spunto per ambientare una striscia nella preistoria. Cominciò a sviluppare l'idea al suo ritorno presso la redazione grafica del *Register and Tribune*, nel 1929. Il processo, secondo le parole dello stesso Hamlin, fu lento e laborioso: « Dapprima ambientai una famiglia attuale ai tempi delle caverne, ma dopo averci lavorato un anno buttai via tutto. Tentai allora per sei mesi una versione di cavernicoli autentici, ma neanche quello mi soddisfece, infine venne l'idea di *Alley Oop* ». Fu la NEA che acquistò la striscia di Hamlin, iniziandone la pubblicazione giornaliera il 7 Agosto 1933 e integrandola con la domenicale il 9 Settembre 1934. Hamlin vi ha lavorato ininterrottamente fino al suo ritiro in pensione nel 1971 (lasciandola nelle mani fidate di Dave Graue), pur non trascurando affatto i suoi hobbies, come il gioco del calcio, la pesca e la guida sportiva di rombanti macchine da corsa. Pur non essendo mai stato un esibizionista, Hamlin ha avuto una feconda e soddisfacente carriera. Alieno dal mettersi in mostra, non gli sono mai stati assegnati riconoscimenti formali, come invece è successo ad autori meno validi di lui. Eppure la sua natura di grande umorista e di maestro dell'assurdo è stata via via riconosciuta anche dalla critica, per cui è probabile che un giorno gli venga riconosciuto quel ruolo di innovatore del fumetto e di autentico narratore che è stato in realtà. Egli è peraltro un uomo insolitamente mite. « Anche le semplici e ingenue incongruenze che noi usiamo possono essere taglienti, perfino crudeli » egli ha dichiarato in un'occasione « e io non desidero offendere nessuno ». Aggiungendo poi « Un Dio misericordioso mi ha donato le capacità che io sfrutto: e io tento di essere all'altezza del suo dono ». In un'epoca di egocentrismi spaventosi, una tale modestia dice molto di più dei lunghi discorsi gonfiati fatti da tanta gente travestita da artista, occupata al sistematico autoincensamento.

M.H.

HAMPSON, FRANK (1918-   ) Disegnatore e illustratore inglese, nato ad Audenshaw, Manchester, il 21 Dicembre 1918. Dopo aver studiato alla King George V School, nel 1932 s'impiegò come fattorino all'Ufficio Postale. Debuttò con una vignetta sul *Meccano Magazine*, divenendone poi vignettista fisso fra il 1932 e il 1935. Soltanto più tardi frequentò corsi regolari studiando disegno dal vero alla serale Southport School of Arts. I suoi primi fumetti li disegnò per la rivista delle poste, *The Post*, nel 1937. Successivamente, lasciato l'impiego, poté dedicarsi a tempo pieno al disegno. Arruolatosi poi nella Territorial Army nel 1939, servì come autiere nel Royal Army Service Corps e fu infine congedato nel 1946. In seguito, Hampson si occupò delle illustrazioni del mensile *The Anvil*, pubblicato dal reverendo anglicano Marcus Morris. Fu con lui che Hampson studiò la realizzazione di un ambizioso progetto, un nuovo settimanale per ragazzi, al quale contribuì anche il tocco gentile della signora Hampson, suggerendone il titolo: *Eagle*. Il menabò, sottoposto alla Hulton Press, venne accettato, e il nuovo giornale, che era destinato a diventare il più notevole avvenimento del dopoguerra nel settore del fumetto britannico, venne lanciato il 14 Aprile 1950. Hampson vi scrisse e disegnò *Rob Conway*, *Tommy Walls*, *The Great Adventure*, ma soprattutto il personaggio che, occupando la copertina e la controcopertina, divenne famoso in tutto il regno unito: *Dan Dare, Pilot of the Future*. Per poter reggere il ritmo di produzione settimanale, Hampson organizzò uno studio completo, con soggettisti, disegnatori e modelli, questi ultimi, sia umani per i personaggi che meccanici per le navi spaziali, le città e così via. Di *Eagle*, Hampson fu il direttore artistico fino al 1960, quando la Hulton cedette il giornale alla Odhams Press, e Marcus Morris a sua volta dette le dimissioni da direttore per passare alla National Magazines.
Quantunque Hampson avesse abbandonato il disegno del personaggio ormai da tempo, il suo stile aveva caratterizzato sia Dan Dare che l'intera rivista, come ad esempio gli altri personaggi creati da lui e da Morris: *Girl*, *Swift* e *Robin*. Anche quando in seguito, tutti questi personaggi cessarono le pubblicazioni, l'influenza di Hampson rimase evidente, soprattutto nei lavori di fantascienza e in particolare in quelli di Frank Bellamy. Abbandonati i fumetti, Hampson si occupò per un certo tempo dell'illustrazione di libri educativi per bambini, pubblicati dalla Ladybird. Nel 1970 fu colpito da un tumore alla trachea, dal quale riuscì però a ristabilirsi, tanto che si impiegò presso la Ewell County Technical College, come Tecnico Grafico. Anche se non ha più disegnato fumetti, il suo lavoro per *Eagle*, resta esemplare e insuperato in tutto il fumetto inglese. Nel 1975, Il Salone dei Comics di Lucca gli ha conferito uno Yellow Kid speciale.

D.G.

HANGMAN, THE (Stati Uniti) Personaggio creato da Cliff Campbell nel Luglio 1941, caratterizzato da un'origine insolita: per il n. 17 di *Pep*, edito dalla MLJ Comics, l'autore aveva organizzato la morte di un supereroe minore, *Comet*. Il fratello di Comet, Bob Dickering, giura di vendicarne la morte, assumendo il nome di Hangman. Ed eredita anche il posto di Comet su *Pep*, la sua ragazza che è la giornalista Thelma Gordon, e le caratteristiche di supereroe. Vestito tutto di scuro, con una corda per cintura, Hangman aveva già nell'inverno del 1941 un albo tutto per sé, pur assumendone il nome soltanto col secondo numero, mentre il primo s'intitolava *Special Comics*. L'esistenza di *The Hangman* è caratterizzata da storie piuttosto notevoli, molte delle quali dovute a veterani specialisti come Bill Woolfolk, che se ne occupò fra il 1941 e il 1942, ed Otto Binder, dal 1943 al 1944. Ambedue questi soggettisti diedero alle storie un taglio particolarmente cupo e

« The Hangman », Bob Fujitani. © MLJ Magazines.

« *Happy Hooligan* », F.B. Opper. © King Features Syndicate.

terrificante, col personaggio che non si faceva scrupoli nel fare onore al suo nome — che significa letteralmente « boia » — di impiccare personalmente i criminali. Nella sua carriera, Hangman incontra nemici interessanti, come ad esempio una donna, Mother Goose (Mamma Papera) che nel commettere i delitti lascia come volontari indizi delle filastrocche infantili, Capitan Swastika invece, che è molto più potente di Hangman, perde le sue battaglie sia per stupida presunzione che per distrazione, tanto che muore pugnalato per errore da un aculeo di ghiaccio maldestramente usato da uno dei suoi stessi uomini. Le storie iniziali non eccellono graficamente perché pur affidate a un eccellente disegnatore umoristico, quale George Storm, questi non era adatto per le storie d'avventure. Ma in seguito, Irv Novick fra il 1941 e il 1943 e Bob Fujitani dal 1942 al 1944 gli diedero lo stile e il dinamismo necessari. La parabola del personaggio si svolse su *Pep*, fino al n. 47 del Marzo 1944, mentre in albo s'interruppe col n. 8, nell'autunno del 1943. Il rilancio del personaggio, tentato nel 1965 in veste di criminale, non ebbe successo.

J.B.

HANNA & BARBERA (1911-   ) (1912-   ) Famosa casa di animazione americana fondata da William Hanna e Joseph Barbera, questi sono i loro veri nomi, nel 1957. Hanna, di origini irlandesi crebbe nel New Messico, dove seguì gli studi sino al conseguimento della laurea in ingegneria.
Barbera, figlio di un barbiere d'origine siciliana, nacque a Brooklyn, dove portò a termine le scuole superiori.
Barbera incontrò Hanna, negli studios Disney, dove entrambi eseguivano delle animazioni, ma i loro destini si unirono nel 1937, quando Fred Quimby li ingaggiò per realizzare un cartone animato per la Metro-Goldwin-Mayer e crearono Tom & Jerry, un successo ininterrotto che dura ancora oggi.
Nel 1957, causa la grande recessione del settore, lasciarono la Metro e fondarono la « Hanna & Barbera Productions » e con l'aiuto di pochi collaboratori seppero creare personaggi come *Yogi Bear*, *Braccobaldo*, *Gli Antenati*, *I pronipoti*, *Yachi*, *Svicolone*, la *Pantera rosa* e tanti altri minori. Hanna e Barbera furono anche gli inventori della animazione ridotta che usano per gli animati televisivi. Il successo dei loro personaggi fu di portata mondiale e immediata.
In Italia Tom & Jerry rimasti di proprietà della MGM furono stampati negli anni '60 dalla Cenisio, ma la produzione più importante del celebre « duo » venne introdotta dalla Mondadori nel 1967 sotto la testata *Braccobaldo*, in cui apparivano tutti gli eroi, maggiori e minori, di loro produzione. Attualmente una larga parte della produzione di « Hanna & Barbera » è stampata sul settimanale *Corriere dei Piccoli*.

L.S.

HANS E FRITZ
vedi Captain and the Kids, the

HAPPY HOOLIGAN (Stati Uniti) Personaggio creato da F.B. Opper e comparso la prima volta in una striscia di quattro vignette il 26 Marzo 1900 nella sezione a fumetti dei giornali di New York e San Francisco appartenenti alla catena Hearst, il grande magnate della carta stampata. Questo fu il primo di una serie di episodi domenicali intitolati *The Doings of Happy Hooligan*, che ebbero per protagonista fra il 1900 e il 1932 il famoso vagabondo irlandese con una lattina per cappello, noto da noi come Fortunello. Hooligan, disegnato inizialmente con un gran naso e in testa un barattolo blu che poi sarebbe diventato rosso con un'etichetta bianca, era un sempliciotto destinato a finire sempre e comunque nelle mani della giustizia, rappresentata a quei tempi da un poliziotto con baffoni e manganello. Ma nonostante la sua sfortuna cronica, Hooligan rimaneva sempre ottimista, tanto da assurgere col suo sorriso, per milioni di lettori, la statura di simbolo della nuova arte che si andava affermando, il fumetto. Occupando ben presto metà pagina, e a volte perfino la pagina intera di una sezione fumetti nei giornali di Hearst, la serie presentava talvolta episodi autoconclusivi con titoli del tipo « La sfortunata galanteria di Happy Hooligan » o simili. Tracagnotto e grassottello all'inizio, in seguito il personagio si smagrì. Era già magro al momento

dell'incontro con uno dei personaggi poi ricorrenti nelle sue avventure, suo fratello *Gloomy Gus*, il 20 Aprile 1902. Gus è la figura esattamente contrapposta di suo fratello: quanto Happy è ottimista, lui è triste; Happy ha sempre la scarogna di finire in bocca all'agente, mentre Gus si trova col pranzetto pagato, o trova un sacchetto di diamanti, o altre amenità del genere. Gus è assieme ad Happy quando costui incontra il suo cucciolo, il botolo bianco a macchie nere che compare la prima volta il 15 Marzo 1903. In un tipico episodio del 22 Giugno 1902, Gus — che normalmente indossa lunghe giacche marroni o gialle e il cappello a cilindro — si trova con Happy a cena dai loro genitori, un cognato e tre nipotini che sarebbero stati gli unici a ricomparire in seguito. Il 14 Febbraio 1904, Happy incontra un altro fratello, il guercio vagabondo *Montmorency*, col quale avrebbe fatto un divertente viaggio in Inghilterra: quest'episodio, dal titolo « L'ottimista » è del 16 Maggio 1926 e con la settimana successiva ripropone Maud, che diventa personaggio fisso della striscia. Oltre che nel fumetto, Happy Hooligan fu famoso anche in altri campi, come in teatro, con molti spettacoli negli anni '10, in una canzone famosa del 1902, in diversi cartoni animati della Hearst International Film Service nel 1917, in diversi libri, più volte stampati da Frederick Stokes & Co. Disegnato dallo stesso Opper, che l'aveva creato, fin oltre i 70 anni, la striscia fu soppressa soltanto il 14 Agosto 1932 a causa della sua decrescente popolarità. Essa resta tuttavia una delle creazioni più famose del fumetto americano. In Italia, il personaggio è stato pubblicato dal *Corriere dei Piccoli*, sin dal lontano 1910 e da *Jumbo*, nel 1933 (Fortunino). Nel 1965 Garzanti ne ha pubblicato un volume antologico intitolato « Fortunello, la Checca e i loro amici ».

B.B.

Harry Hargreaves.

HARGREAVES, HARRY (1922-) Autore, animatore e illustratore inglese, nato a Manchester nel 1922. Frequentata la Chorlton High School, studiò poi ingegneria e architettura. Nel 1932 trovò impiego presso un'agenzia di Manchester, la Kayebon Press, come aiuto di Hugh McNeill che disegnava fumetti per la D.C. Thomson. Il suo debutto avviene con *Pansy Potter* per *Beano*, firmato però da McNeill. Al lavoro a tempo pieno per i fumetti, preferì però poi quello per la Rolls Royce, dove collaborò anche al motore Merlin. Volontario nella Royal Air Force Signals, lo troviamo poi per quattro anni in estremo oriente come grafico e illustratore per la RAF Ceylon. Nel 1946, riprese a lavorare per la Simon di Stockport, e in seguito sostenne un esame alla Gaumont British Animation, che David Hand aveva fondato dopo aver lavorato per la Disney: Hargreaves vi fu assunto come apprendista e vi lavorò come animatore fino alla chiusura dell'agenzia nel 1949, collaborando a *Animaland* e *Musical Paintbox*. Lo stile disneyano gli rivelò un'attitudine, che egli sfruttò in fumetti per ragazzi, ecco quindi nascere il cagnolino *Scamp* su *Comet* nel 1950; *Harold Hare* nel 1950 e *Ollie the Alley Cat*, nel 1951 per il *Sun*; *Don Quickshot*, nel 1952 su *Knockout Fun Book*; *Terry the Troubadour*, del 1954 su *TV Comic* . Hargreaves si recò poi ad Amsterdam, a lavorare per Marten Toonder, il Walt Disney olandese, precisamente per disegnare la versione a fumetti di *Panda*, il suo personaggio cinematografico. Di ritorno in Inghilterra nel 1959, Hargreaves si sistemava nell'ovest fondendo il suo amore per gli animali e la perizia di animatore, dando cioè vita a una serie a fumetti il cui protagonista era un uccellino. La serie, pubblicata su *Punch*, a partire dal 1958, incontrò il successo e fu poi ristampata in quattro volumi: *The Bird*; *The Bird and Others*; *It's a Bird's Life Bird for All Seasons*. Dal 1962, inoltre, disegnò vignette per una serie televisiva, *Discs a Go Go* una striscia settimanale, *Budge & Co.* per *Reveille* nel 1966 e la striscia pubblicitaria *Sammy Squirrel* nel 1968. La sua striscia giornaliera *Hayseeds* prese il via sull'*Evening News* nel 1969 e continua tuttora.

D.G.

HARISU NO KAZE (Giappone) Serie creata da Tetsuya Chiba, ed apparsa per la prima volta sul settimanale *Shōnen*, nell'Aprile 1965.

Harisu no Kaze (Il vortice di Harisu), era una « Gakuen Manga » ovvero la storia incentrata su una scuola pubblica, e subito riscosse un grande successo nel suo genere. Kunimatsu Ishida, il giovane eroe della striscia era stato trasferito alla Harisu Gakuen (il liceo di Harisu), da un'altra scuola. Appena arrivato cominciò a comportarsi come un ciclone. Ishida era piccolo ma audace; si ribellava alle ingiustizie; eccelleva in tutti gli sport e di contro difettava nello studio, e il suo interesse per le ragazze gli procurava spesso dei guai.

Ben presto Ishida, si affermò come campione in ogni sport, portò alla vittoria la squadra di baseball della scuola nel torneo inter-scolastico, vinse il titolo nazionale di scherma, assicurò la vittoria alla sua squadra nel campionato di calcio di Tokio, segnando il gol decisivo, inoltre batteva tutti nel pugilato, nel judo e nella scherma. Tutto ciò lo portò inevitabilmente ad essere l'idolo di Harisu, ed un personaggio famoso nella storia del fumetto giapponese. Intorno a lui si muovevano altri personaggi come, Yōko Asai, compagno di classe dell'eroe e direttore del giornale della scuola, il suo insegnante Gōzō Iwanami, A-Bō, il fratellino di Ishida e Koyama, il capitano della squadra di pugilato.

Harisu no Kaze era una striscia densa di umanità, di brio, esaltava l'amicizia e la lealtà. Riscosse un buon successo e ispirò una serie di cartoni animati. Conobbe la fine nel Novembre 1967

H.K.

HARMAN, FRED (1902-) Disegnatore e soggettista americano, nato il 9 Febbraio 1902 a St. Joseph, Montana. Ancora in fasce, i genitori lo portarono a Pagoosa Springs nel Colorado, dove possedevano un ranch, sicché Harman crebbe in quelle regioni selvagge, imparando la dura vita della fattoria. Nel 1915, col trasferimento della famiglia a Kansas City, Fred poté dedicarsi ad esperienze di lavoro come illustratore. Nel 1920 lo troviamo infatti presso lo *Star*, e nel 1921 alla Kansas City Film Ad Company, un piccolo studio di animazione. Qui, fra l'altro, lavoravano anche altri due giovani disegnatori destinati a diventare celebri, Walt Disney e Ub Iwerks. Dal 1924, Harman si mise a vagabondare per il Paese, realizzando illustrazioni nella natìa St. Joseph ed esercitando i più disparati mestieri in California, nel Minnesota, nello Iowa, fino a stabilirsi definitivamente ad Hollywood nel 1930. Nel 1934 si dedicò per la prima volta al fumetto, producendo un western che distribuiva personalmente, intitolato *Bronc Peeler*, ma, data la scarsità delle vendite, lo interruppe nel 1938.
Trasferitosi a New York, concorse senza successo per la sostituzione di Allen Dean in *King of the Royal Mounted*, lavorava in quel periodo per Stephen Slesinger che era lo stesso agente di Dean e dell'autore dei testi di *King*, Zane Grey. Ma proprio mentre, scoraggiato, stava per abbandonare New York, ebbe la fortuna di conoscere il presidente della Newspaper Enterprise Association, Fred Ferguson, che gli commissionò un altro western per la NEA. Ecco quindi Harman mettersi al lavoro per realizzare il personaggio che lo avrebbe reso celebre: *Red Ryder*, pubblicato per la prima volta il 6 Novembre 1938. Nel 1940 Harman, ormai affermato, tornò a Pagoosa Springs in un ranch di sua proprietà intitolato al personaggio, dove non era difficile vederlo passeggiare paludato come l'eroe della striscia. In seguito, portò il suo amato ambiente western anche nella pittura, e fu uno dei fondatori della Cowboy Artists of America. Negli anni '60 si trasferì ad Albuquerque, nel Nuovo Messico. Nel corso della sua carriera, Fred Harman ha ottenuto diversi riconoscimenti, ma più come pittore di genere western che come autore di fumetti. Nel Colorado fu eletto Uomo dell'Anno, il Texas gli conferì la cittadinanza onoraria, ed ebbe molti altri premi e trofei. Diversi lavori di Harman furono riprodotti nell'eccellente saggio di Ed Ainsworth *The Cowboy in Art* (World, 1968) e la Sage Books pubblicò nel 1969 una scelta antologica dei suoi quadri più indicativi dal titolo *The Great West in Paintings* (Il West nella pittura).

M.H.

HAROLD TEEN (Stati Uniti) Personaggio creato il 4 Maggio 1919 per il *Chicago Tribune* da Carl Ed, in una serie dal titolo *The love Life of Harold Teen* (La vita amorosa di H.T.). In una brillante sequenza di nove vignette, il protagonista veniva a conoscenza della presenza in città di una nuova « regina » (= ragazza, nello slang dell'epoca), Mae Preston, che per parecchi mesi sarebbe stata il centro di ogni sua attenzione. Ma il suo grande amore sarebbe stata Lillums Lovewell, che però in quel momento era ancora di là da venire, visto che comparve solo il 28 Maggio 1920. La striscia, umoristica e autoconclusiva, aveva un suo motivo di continuità nel senso che si occupava delle relazioni amorose fra adolescenti. Era stata concepita dal co-editore del *Tribune*, Joseph Patterson, convinto che il pubblico avrebbe gradito un argomento del genere, ispirato a *Seventeen* (Diciassettenni) di Booth Tarkington, che un paio d'anni prima aveva riscosso grande successo. Partendo da quest'idea, Carl Ed realizzò un lavoro snello e divertente, tanto che cinque mesi più tardi, Patterson gliene commissionò una versione giornaliera per il suo giornale, il *New York Daily News*, comparsa per la prima volta il giovedì 25 Settembre 1919. Nella vignetta

« *Harold Teen* », *Carl Ed.* © *Chicago Tribune.*

introduttiva venivano presentati i personaggi della tavola domenicale — che del resto dava anche il titolo alla striscia — e nei primi tempi venivano sviluppate anche le stesse tematiche, cioè il difficile amore tra Harold e Mae Preston. Grazie alla simpatia dimostrata da Carl Ed per i giovani, alla sua conoscenza del gergo e dell'abbigliamento in voga presso di loro a quell'epoca, essi presero a benvolere il personaggio, tanto che la striscia assunse il singolare ruolo di ponte ideale per portare il linguaggio della grande città nei piccoli centri di provincia. Avuta carta bianca da Patterson, Ed ideò allora nuovi personaggi, come Lillums Lovewell, suo padre Lemuel, il nanetto Shadow Smart, Pop Jenks, la banda del Sugar Bowl Bar, Horace e Beezie, la brillante Zia Pruny e tanti altri, cari ai lettori degli anni venti e trenta. Con la guerra, sembrando disdicevole una striscia di tono umoristico, Harold Teen fu mandato a far l'agente segreto, ma il talento drammatico non era il lato forte di Carl Ed, e le storie si fecero meno interessanti. Finita poi la guerra, il personaggio, pur tornato all'ambientazione iniziale, non ebbe più il successo di prima e si ridusse alla sola pubblicazione sul giornale per il quale era nato. Morto Carl Ed, nel 1959, la striscia venne interrotta, anche perché i tempi che così bene aveva simboleggiato erano ormai finiti. Di Harold Teen vennero ristampate diverse antologie e ne vennero ricavate anche due versioni cinematografiche: la prima, muta, del 1928 con protagonista Arthur Lake (lo stesso che aveva in seguito interpretato *Blondie*) e la seconda, sonora, nel 1933 con Rochelle Hudson nella parte di Lillums. Il personaggio ha fatto una breve apparizione anche in Italia, su *Eureka*, negli anni settanta.

B.B.

HART, JOHNNY (1931-   ) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Endicott, New York, il 18 Febbraio 1931. Diplomatosi alla Union-Endicott High School nel 1949, l'anno seguente Johnny Hart si arruolò in aviazione e fu spedito in Corea, dove disegnò vignette per il *Stars and Stripes.* Sposato a Mary nel 1951, congedato nel 1953, Johnny si trasferì in Georgia nella fattoria della suocera. Dal 1954, cominciò a vendere vignette al *Saturday Evening Post*, affermandosi gradualmente come disegnatore, e fornendo materiale al *Post*, a *Collier's*, a *Bluebook*. Nel 1956, gli Hart si trasferirono a New York, dove Johnny lavorò per due anni presso la divisione grafica della General Electric. Dopo diversi tentativi falliti, Johnny riuscì finalmente a convincere l'Herald-Tribune Syndicate a sperimentare la sua striscia *B.C.*, l'eccezionale creazione che raccontava di un incredibile gruppo di cavernicoli, con piante e animali parlanti. La prima striscia fu pubblicata il 17 Febbraio 1958. Nel 1964, sull'onda del successo di *B.C.*, Hart elaborò in coppia con Brant Parker un'altra striscia, *The Wizard of Id*, l'esilarante saga di un re da operetta e dei suoi grotteschi sudditi. Pubblicata nel Novembre 1964, questa serie, che era il prodotto anche di un'amicizia, quella di Hart e Parker, che durava dai tempi in cui tutti e due abitavano a Endicott ebbe un buon successo. Johnny Hart va annoverato come uno dei più importanti autori americani di fumetti, allo stesso livello di Charles Schulz e di Walt Kelly. Pur frizzante e originale, il suo umorismo ha anche la capacità di far pensare, proponendo una sua personale visione del mondo attuale, attraverso la lente deformante di remoti e del tutto immaginari periodi storici. Per il suo lavoro, Jonnhy Hart ha ricevuto un gran numero di riconoscimenti, e nel 1968 ha anche ricevuto (in coppia col disegnatore Pat Oliphant) il premio Reuben.

M.H.

Johnny Hart.

HARTOG VAN BANDA, LO (1916-   ) Autore olandese di fumetti, nato l'11 Novembre 1916 a Den Haag, Olanda. Come autore di fumetti, però, si affermò soltanto dopo la seconda guerra mondiale, quando nel 1947, scrisse *Fabulus de klokkendokter* (Fabulus, il dottore degli orologi). Nel 1952, assunto come sceneggiatore da Marten Toonder per i suoi studios, scrisse diversi episodi di *Panda*, poi il primo episodio di *Kappie* intitolato « Kappie en het drijvende eiland » (Kappie e l'isola fluttuante) per Toonder, e un episodio della serie *Aram*, scritta di solito da Waling Dijkstra e disegnata da Piet Wijn. La sua attività principale fu però il soggetto e la sceneggiatura di tutti gli episodi settimanali di *Tom Poes* che apparivano su *Week in beeld*, *De Avrobode*, *Revue* e *Donald Duck*. Oltre alla versione settimanale di Tom Poes, fornì anche soggetti per la serie giornaliera del personaggio, affidandoli a Marten Toonder che scriveva sempre personalmente le didascalie definitive. Per la stessa striscia creò inoltre nuovi personaggi, e insieme creò anche altre serie. Anche il *Koning Hollewijn* di Marten Toonder si avvalse per molti anni dei soggetti di Hartog. Ma dopo 14 anni di questo lavoro, nel 1966 egli lo abbandonò per darsi alla pubblicità. Vi ritornò tuttavia dopo due anni, uscendo però dall'anonimato e firmando col proprio nome otto differenti serie. Lavorando con The Tjong Khing scrisse *Iris* nel 1968, e iniziò nello stesso anno *De Argonautjes* (Il piccolo argonauta) disegnato dall'ottimo Dick Matena. Nel 1969 scrive per *Ridder Roodhart* (Cavalier Cuorerosso) e inizia la collaborazione col disegnatore Gideon Brugman nella realizzazione di *Ambrosius*, che narra le folli avventure di un vecchio professore. Con John Bakker produsse in seguito *Blook*, una parodia dei supereroi, e ancora con The Tjong Khing *Arman en Ilva*, e nel 1970 cominciò la serie fantascientifica umoristica *Arad en Maya*, disegnata da Jan Steeman.

W.F

HASELDEN, WILLIAM KERRIDGE (1872-1953) Sceneggiatore e disegnatore inglese, nato a Seville nel 1872. Considerato il padre delle strisce per quotidiani britannici, Haselden era impiegato presso una compagnia di assicurazioni quando si presentò il martedì 5 Gennaio 1904, agli uffici del *Daily Illustrated Mirror*, per esibire una cartella dei suoi lavori. Hamilton Fyfe, che ne era il direttore, ne fu talmente colpito che lo assunse subito pubblicandogli il mattino successivo una vignetta intitolata « Only Waiting for the Torch » (Aspettando la torcia). Assunto in tal modo, Haselden fu per 36 anni il vignettista ufficiale del *Mirror*, che lasciò solo nel 1940. Ben presto però, la sua vignetta si era evoluta, trasformandosi in una serie di commenti su un particolare avvenimento, fatto che non era una novità in assoluto ma che era del tutto nuova per i quotidiani. La prima di questo genere di strisce apparve il 15 Gennaio 1904 col titolo « *The Bourchier-Walkeley Episode in Four Scenes* » (Il caso B.W. in quattro scene). Col tempo, certi personaggi cominciarono ad essere ricorrenti, finché nell'estate del 1908 prese corpo la serie: *Mr. Simkins on his Holiday* (Il signor S. in vacanza), che durò 16 giorni. Altri personaggi più o meno ricorrenti erano Burlington Bertie, Miss Joy Flapperton, Colonel Dugout.
Le sue creazioni più famose apparvero comunque la prima volta il 2 Ottobre 1914 sotto il titolo *The Sad Experiences of Big and Little Willie* (Le tristi esperienze del grande e del piccolo Willie), si trattava della caricatura del Kaiser Guglielmo e di suo figlio, il Principe Ereditario. Dato l'immediato, eccezionale gradimento del pubblico per questa buffa ridicolizzazione dei nemici dell'Inghilterra, essi divennero personaggi fissi e vennero poi anche ristampati in un lussuoso volume della Chatto & Windus nel 1915. Quando, alla fine della guerra, un cronista del *Daily Mirror*,

W.K. Haselden, « Big and Little Willie ». © Daily Mirror Newspapers Ltd.

intervistò il Kaiser prigioniero, anch'egli riconobbe che le vignette erano « maledettamente efficaci ». Dal 1908 al 1937, le 100 migliori vignette erano ogni anno raccolte in un volumetto, il *Daily Mirror Reflections*. Altri libri illustrati da Haselden furono: « Accidents will happen » (1908), « America as I saw it » (1913), inoltre illustrò le critiche teatrali di *Punch*. Haselden si è spento nel 1935, all'età di 81 anni.

D.G.

HASEN IRWIN (1918-) Disegnatore americano, nato a New York l'8 Luglio 1918. Irwin, frequentò la National Academy e la Art Students League. Iniziò la sua carriera verso la fine degli anni '30, disegnando vignette sportive e annunci pubblicitari. Nel 1940 entrò nel settore degli albi a fumetti, lavorando per diverse case editrici su personaggi quali, *The Green Hornet* (1940), *The Fox* (1940-1942), *Green Lantern* (1941), *The Flash* (1943) e creando *Citizen Smith, Son of the Unknown Soldier* (cittadino Smith, figlio del milite ignoto) che ebbe una vita breve.
Chiamato alle armi, Hasen divenne il direttore del Fort Dix Reception Center. Congedato nel '46, ritornò agli albi a fumetti, lavorando per la National Periodicals,dove disegnò fra l'altro, *Johnny Thunder*, *The Justice League of America*, e ancora *The Flash*, e *Green Lantern*. Si cimentò anche con le strisce quotidiane realizzando per il *New York Post*, *The Goldbergs*, basata su un programma radiofonico di grande successo, ma fu interrotta dopo pochi mesi. Negli anni '50, Hasen divenne un membro attivo della National Cartoonists Society, e durante un viaggio in Europa organizzato dalla NCS, conobbe Gus Edson, da questo incontro sortì la collaborazione che diede vita alla nuova striscia *Dondi*, che fece il suo debutto nel Settembre 1955. Da allora questa striscia ha assorbito la maggior parte del tempo di Hasen.
Abile e competente artigiano, Irwin Hasen è uno dei molti disegnatori di cui non si è mai parlato molto ma che ha saputo portare avanti il suo lavoro nella tradizione del buon fumetto, in maniera modesta ma senza mai venir meno a un onesto impegno.

M.H.

HATANOSUKE HINOMARU (Giappone) Serie creata da Kikuo Nakajima, ed apparsa per la prima volta nel '35, sul mensile a fumetti *Shōnen Kurabu*
Hatanosuke, era un giovane samurai, vestiva un kimono ornato da un sole e un hakama a strisce, era abile e coraggioso, cavaliere di un nobile, era anche il consigliere del figlio di questi. Le sue attività erano innumerevoli, arrestava ladri, sventava congiure, elargiva saggi consigli e non si arrestava di fronte a qualsiasi pericolo, era uno spadaccino abilissimo, in tale arte, gli era stato maestro Musahi Miyamoto, il più famoso schermitore del Giappone, e non era secondo a nessuno nel lancio del lasso *Hatanosuke Hinomaru*, fu creato in ossequio all'imperante militarismo dell'epoca e seguiva fedelmente le linee ufficiali, sottolineando la lealtà, l'obbedienza e il coraggio militare. Molto nazionalista mal sopportava le sconfitte giapponesi nel Pacifico e smise di essere pubblicato nel 1943.
Dopo la guerra fu ripresa la pubblicazione della striscia ma questa seconda edizione non andò oltre i quattro anni. Sia il disegno che i testi erano semplici e non mostrarono mai niente di eccezionale, ma il tutto incontrò un buon successo popolare e probabilmente diede il suo contributo a preparare le giovani leve a quel terribile flagello che è la guerra. Durante il conflitto, l'autore della striscia scrisse le parole di una canzone aderente allo spirito patriottico del momento, che veniva cantata dai bambini a scuola. Venne anche inciso, sempre nello stesso periodo, un disco con le avventure di Hatanosuke.

H.K.

HATLO, JAMES (1898-1963) Vignettista americano, nato a Providence, Rhode Island, nel 1898, figlio di un tipografo. Trasferitosi con la famiglia in California l'anno successivo, Hatlo studiò a Los Angeles, dimostrando una naturale predisposizione per il disegno. Il suo primo lavoro nel giornalismo fu quello di redattore specializzato per l'automobilismo nel vecchio *San Francisco Bulletin*, che come tutti i giornali dell'epoca dedicava ampio spazio, nelle edizioni domenicali, ad avvenimenti e pubblicità automobilistici.
Passato qualche anno dopo al *Call*, Hatlo, da quell'appassionato sportivo e calciatore che era, vi realizzò una vignetta sul football. Il direttore ne fu ammirato e questo valse ad Hatlo l'incarico per una collaborazione fissa del genere. Hatlo inventò allora una mitica ambientazione che alludeva ai giocatori di football locali, la serie stagionale annuale, intitolata *Swineskin Gulch*, andò avanti per parecchi anni All'inizio del 1929, il responsabile della pagina dei fumetti, che aveva bisogno di un riempitivo, gli chiese una vignetta e Hatlo realizzò il suo primo *They'll Do It Every Time* (Lo fanno ogni volta) che non avrebbe più smesso di disegnare e che gli avrebbe dato la fama. Erano i lettori stessi che suggerivano al disegnatore l'argomento per la sua vignetta quotidiana e ne ridevano, e scrivevano lettere approvando o suggerendo a loro volta delle battute e l'estroso disegnatore si raffigurava nell'atto di levarsi il cappello in segno di ringraziamento.
Il *Call*, avvertendo di avere un asso nella manica, trasferì la vignetta nella pagina sportiva, dove essa ottenne un successo ancora maggiore, tanto che il King Features chiese di sindacarla qualche anno più tardi, nel 1936. Essa rimase la principale occupazione di Jimmy Hatlo per quasi 40 anni, fatta eccezione per la serie di vignette pubblicitarie realizzate dal 1933 al 1934 per la Standard Oil col titolo *Give It a Whirl* e una mezza pagina domenicale

Jimmy Hatlo, « They'll Do it Every Time ». © King Features Syndicate.

intitolata *Little Iodine*, ispirata del resto a un personaggio della vignetta giornaliera. Sposato nel 1937 a Eleanor Dollard, che aveva conosciuto concedendole un autografo, Hatlo visse a San Francesco e a New York, dove salutò per l'ultima volta i suoi milioni di lettori il 1° Dicembre 1963, morendo rimpianto più di qualunque altro vignettista sportivo, amato quanto il celebre Tad Dorgan del quale aveva meritatamente raccolto l'eredità.

B.B.

HAWKMAN (Stati Uniti) Personaggio creato per la National dal soggettista Gardner Fox e disegnato inizialmente da Dennis Neville, pubblicato la prima volta sul n. 1 di *Flash*, nel Gennaio 1940. Esso è stato uno dei primi fumetti ispirati alle antiche leggende degli uomini volanti. Il personaggio, caratterizzato da una massiccia maschera a forma di becco di falco e da ali piumate, ha tuttavia subito diverse modifiche nel corso degli anni, tanto che la maschera ha cambiato aspetto almeno una dozzina di volte. *Hawkman* è Carter Hall, la reincarnazione del principe egizio Khufu. La sua possibilità di volare gli deriva da una cintura anti-gravità costituita di « nono metallo ». Egli è anche in grado di comunicare con gli uccelli, e nel susseguirsi degli episodi — precisamente col n. 24 di *Flash* — ha acquistato anche una compagna, *Hawkgirl*. A mano a mano che la serie maturava, i due personaggi si trovarono sempre più immersi in una cultura pseudo-egizia, con un arsenale che comprendeva archi, mazze, ascie, scudi, lance ed altri attrezzi idonei a richiamare vagamente le armi antiche. La serie era caratterizzata da una nutrita schiera di coloriti « cattivi », il più famoso dei quali era The Ghost, un personaggio dall'esotico paludamento. La maggior parte dei soggetti è opera di Gardner Fox, ma diverse interessanti storie del periodo 1947-1949 sono di Bob Kanigher. Due dei disegnatori di Hawkman, inoltre, sono di livello eccezionale. Prima Sheldon Moldoff, che rilevò la serie da Neville e la disegnò dalla fine del 1940 all'inizio del 1945, caratterizzandola con un disegno influenzato da quelli classici di Alex Raymond e Hal Foster, poi, verso la fine del 1944, il giovane Joe Kubert disegnò alcune storie di *Hawkman*, innovando il montaggio della pagina e accentuando molto i neri per sottolineare la cupa atmosfera delle storie. Egli disegnò la serie fino alla fine. Hawkman fu uno dei più importanti personaggi di secondo piano della National, e comparve in tutti i 104 numeri di *Flash*, fino al Febbraio 1949. Il personaggio apparve anche in *All-Star*, dal n. 1 dell'estate 1940 al n. 57 del Marzo 1951, quale membro della Justice Society of America. Tornati di moda i supereroi, Hawkman fu ripreso da *Brave and Bold*, nel n. 34 del Marzo 1961. Si trattava ancora di Carter Hall, che però ora era un poliziotto del pianeta Thanagar. E quantunque il nuovo eroe avesse la sua base su un'astronave, ricomparvero anche gran parte delle antiche armi, insieme ad Hawkgirl, e sempre disegnato da Kubert. Dopo qualche numero di prova, il personaggio ebbe un suo posto fisso su *Mystery In Space*, a partire dal n. 87 del Novembre 1963, dove rimase fino al n. 91. Con l'Aprile 1964 ebbe infine una testata propria, ma nel frattempo Kubert era stato rimpiazzato da Murphy Anderson, il cui disegno classicheggiante gli si adattava alla perfezione.
Quando anche la seconda era dei supereroi cominciò a tramontare, Hawkman chiuse, col 27° numero nel Settembre 1968, sopravvivendo solo in un albo ibrido intitolato *Atom and Hawkman*, che continuò ad ogni modo ad apparire dal n. 31 dell'albo *Justice League of America*, come membro del gruppo.

J.B.

HAWKSHAW THE DETECTIVE (Stati Uniti) Personaggio americano creato da Gus Mager ed apparso per la prima volta sull'edizione domenicale del *New York World* il 23 Febbraio 1913. Il personaggio nasceva dalla trasformazione di una proposta precedente: infatti Mager aveva consegnato un suo fumetto, « *Sherlocko the Monk* » (Sherlocko la scimmia), ma fu diffidato dagli agenti americani di Conan Doyle, per cui preferì ispirarsi a un pezzo teatrale del 19° secolo, « The Ticket-of-Leave Man », il cui protagonista, Hawkshaw, godeva della stessa fama di Sherlock Holmes senza però esigerne i diritti d'autore. Hawkshaw e il suo aiutate, chiamato il Colonnello, come gli altri personaggi quali Groucho, Nervo e Bookkeepo erano stati trasformati in esseri umani. La striscia giornaliera di Mager ricorda quindi da vicino Sherlock Holmes (Hawkshaw) e Watson (Il Colonnello), ma in questo caso si tratta di due eccentrici milionari che incontrano sempre situazioni buffissime. In seguito, la striscia giornaliera venne sospesa e Mager si dedicò totalmente alla tavola domenicale, che proseguì fino al 1922. Successivamente, Mager realizzò una striscia sulla vita di una cittadina di provincia, intitolata *Main Street*, affidata a un ignoto collaboratore che imitava lo stile di George McManus, mentre Mager tornava a dedicarsi a una striscia semiseria, chiamata ancora una volta *Sherlocko*, e distribuita da lui stesso a un certo numero di giornali nel 1924. Ma gli agenti di Conan Doyle lo costrinsero ancora una volta a sospendere la striscia nel 1925. Affezionato al suo poliziotto, Mager riprese allora per l'ultima volta Hawkshaw, il 13 Dicembre 1931, realizzandola per l'United Feature Syndicate, che la utilizzò come completamento della pagina di *Captain and the Kids* di Dirks. Mager disegnò la striscia personalmente per cinque mesi, passandola poi a Bernard Dibble per un anno e mezzo, e riprendendola finalmente nel 1933 sotto lo pseudonimo di « Watso » in tal modo la portò avanti fino alla fine degli anni quaranta, quando si ritirò a vita privata a Newark, nel New Jersey, per dedicarsi alla pittura. Le sue strisce sono apparse anche in due antologie, The Monk Joke Book (N.Y. American, 1912) e *Hawkshaw the Detective* (Press Publishing Co., 1916).

B.B.

HAXTUR (Spagna) Personaggio creato nel 1971 da Victor de la Fuente, sia per i testi che per i disegni, ed apparso per la prima volta il 15 Maggio dello stesso anno sul periodico spagnolo *Trinca*, dove venne pubblicato per quattordici episodi, l'ultimo dei quali apparve il 1° Gennaio 1972. *Haxtur*, era un personaggio che apparteneva al filone della « fantasia eroica » ma diverso nello spirito. Era un guerrigliero, una sorta di Che Guevara, le cui avventure si svolgevano nella giungla, si trovasse questa in Colombia o in

Uruguay non aveva alcuna importanza. Egli combatteva contro le forze dei governativi e aveva come unica arma una anacronistica spada medioevale. I quattro cavalieri dell'Apocalisse lo avevano condannato ad aggirarsi nel tempo e nello spazio alla ricerca del suo destino, finché la morte non gli portò la definitiva liberazione nell'ultimo episodio. Il luogo dell'azione era una terra fantastica, dove tutto era possibile e dove non si riusciva a capire se il protagonista sognasse oppure ricordasse o, ancora, vivesse delle avventure reali. I colori, dati con maestria, non aiutano affatto alla comprensione della dinamica tempo-spazio-azione ma assolvono senza dubbio ad una precisa funzione estetica. Il personaggio è stato tradotto in varie lingue contribuendo ad incentivare la fama di Victor de la Fuente in tutta Europa.

L.G.

HAYSEEDS, THE (Gran Bretagna) Striscia creata nel 1968 da Harry Hargreaves, sia per i testi che per i disegni ed apparsa per la prima volta il 1° Luglio dello stesso anno sulle pagine dell*Evening News*, che ne interruppe la pubblicazione il 14 Settembre 1974, in seguito alla modifica del formato del quotidiano, per riprenderla regolarmente a partire dal 20 Novembre dello stesso anno. *The Hayseeds* (Gli Svitati) sono un amabile gruppo di animali che, incidentalmente, sono tali. Parlano, camminano e agiscono come esseri umani nonostante siano molto simili, quasi uguali, alle creature di cui portano il nome. Harry Hargreaves, il loro creatore, è un appassionato amatore degli animali ed è sempre ben attento a non snaturare le sue creature cui ha dato vita ispirandosi alla striscia americana *Pogo*.

Il personaggio principale è Toby, il tasso, che rappresenta forse il vero « eroe » che spesso comunque viene lasciato fuori dalla striscia per lasciar spazio agli altri animali della comunità, quali l'uccello acquatico, la lumaca, il gufo, la talpa, la lucertola e via dicendo.

Nel 1971 in Inghilterra è stato pubblicato un libro economico con la ristampa delle migliori strisce di questa serie.

« The Hayseeds », Harry Hargreaves. © Hargreaves.

In Italia la striscia è apparsa regolarmente sul mensile *Eureka*, a partire dal numero 46 del 1° Gennaio 1971 dove è stata publicata sino al 1976. L'Editoriale Corno ne ha editato anche due Comics-Box, il primo nell'Aprile 1974 ed il secondo nel Febbraio 1976.

D G.

HEAP, THE (Stati Uniti) Personaggio creato nel Dicembre 1942 dal soggettista Harry Stein e dal disegnatore Mort Leav per la serie *Sky Wolf* e apparso sul n. 3 di *Air Fighters*, della Hillman. Presentato originariamente come un « cattivo », Heap (letteralmente: cumulo, ammasso) era l'asso dell'aviazione tedesca della prima guerra mondiale Barone Eric Emmelman. Quantunque le sue origini fossero più volte modificate e corrette, la versione più attendibile era quella che lo voleva abbattuto durante un duello aereo nel cielo della Polonia, e caduto in una palude. Ne sopravviveva, riemergendone però trasformato in un repellente essere peloso di color verde-marrone, chiamato appunto Heap. Dopo due apparizioni nel Febbraio 1945 e nel Maggio 1946 come nemico di Sky Wolf, *The Heap*, ebbe una sua serie autonoma a partire dal n. 32 di *Airboy*, nell'Ottobre 1946. Durante l'evoluzione della serie, che da duelli aerei e argomenti nazisti passava ad allegorie sociologiche e religiose, al mostro veniva affiancato il giovane compagno Rickie Wood. Ironia della sorte, The Heap, sopravvisse anche a Sky Wolf, perdurando fino al n. 111 di *Airboy*, del Maggio 1953. Alla realizzazione del personaggio collaborarono abili disegnatori come ad esempio Leonard Starr, Carmine Infantino, Bernard Sachs e Dan Barry, ma nessuno seppe renderlo con la grazia e lo stile di Mort Leav. Quntunque egli abbia disegnato soltanto la prima storia, la sua realizzazione rimane in assoluto la migliore, il suo mostro infuriato alto oltre due metri rimane una delle vette realistiche dei primi anni quaranta. Per parte loro, anche i soggettisti, Harry Stein e Bill Woolfolk, seppero farne una delle serie più enigmatiche di quel periodo. Creato da Stein, come criminale di guerra, Woolfolk ne modificò le caratteristiche assimilandolo ai classici dell'orrore quali Frankenstein e Dracula, facendolo evolvere da ringhioso mastodonte a paradosso imbarazzante e incompreso, facendone aumentare la popolarità e il successo. Verso la fine della serie, The Heap, era ormai diventato un simbolo: quello della vittima della nostra pazza e corrotta società, più l'emblema della crudeltà dell'uomo verso i suoi simili, che un antieroe dedito alla lotta contro il crimine. Una nuova serie di *The Heap*, ebbe inizio sul n. 2 di *Psycho*, nel Marzo 1970, una rivista a fumetti in bianco e nero edita dalla Skywald. Inferiore al suo predecessore, il nuovo Heap, era un pilota collaudatore che precipitava dentro un contenitore di sostanze chimiche, riemergendone sotto forma di informa massa gelatinosa. Le storie furono generalmente insignificanti, tranne quella disegnata da Tom Sutton per il n. 1 di *The Heap*, un numero unico a colori pubblicato nel Settembre 1971. Puntando a fondo sul tema originale dell'eroe-vittima-della-società, questa storia singolare era ricca di impulsi emotivi e di sensibilità, qualità raramente presenti negli ulteriori episodi di questa seconda serie.

J.B.

HEART OF JULIET JONES, THE (Stati Uniti) Striscia creata nel Marzo 1953 da Eliot Caplin per i testi e da Stan Drake per i disegni e commissionata dal King Features, che desiderava avere un prodotto di qualità per contrastare il successo di *Mary Worth*. Venivano così a fondersi il desiderio di Caplin, di scrivere una striscia romantica con quello di Drake che cercava una felice collaborazione. Effettivamente, ne nacque uno dei pochi prodotti validi del

« The Heart of Juliet Jones », Stan Drake. © King Features Syndicate.

suo genere, che l'anno successivo fu affiancato anche da una tavola domenicale. Era stato Bob Lubbers a suggerire a Stan Drake di tentare la via del fumetto, e Gill Fox lo aveva presentato a Eliot Caplin. Per curiosa ironia, durante un incontro fra Caplin e Sylvan Byck, responsabile della sezione fumetti, ciascuno insisteva di aver sotto mano un disegnatore adatto alla nuova striscia, e solo alla fine si accorsero che stavano parlando della stessa persona, e cioè di Stan Drake.
Quando Margaret Mitchell, la famosa autrice di « Via col vento », morì, lasciò incompiuta una striscia romantica che stava studiando per il King, cosicché il Syndicate fu felice di poterla rimpiazzare con *Juliet Jones*. In effetti, prima ancora che il prodotto fosse pronto, ben 90 quotidiani l'avevano acquistata a scatola chiusa. E questo fu un record, per la sua epoca. Juliet Jones vive nella piccola città di Devon e all'inizio della storia è una giovane donna trentenne intelligente, attraente e piacevole, addirittura sindaco della cittadina. Poiché però una giovane non può vivere una relazione dopo l'altra senza suscitare sospetti sulle sue tendenze, nel corso degli anni Juliet ha sposato Owen Cantrell, un famoso avvocato, trasferendosi con lui in un appartamento di una città-tipo come New York. Juliet ha pure una bionda e vivace sorella appena ventenne, Eve, che assicura alla striscia la giusta dose di romanticismo, quantunque una misteriosa scomparsa di Owen sia suscettibile di interessanti sviluppi. Eve è una gattina sensibile, la cui presenza ravviva notevolmente la striscia. Il vecchio Howard Jones è il loro saggio padre, che le consiglia come si addice a un perfetto genitore. Sono pure ricorrenti altri personaggi, anche se non molto importanti: si tratta degli abitanti della cittadina, ai quali se ne aggiungono di nuovi ad ogni episodio.
Juliet Jones, è una striscia notevole, dai testi sofisticati sostenuti da un ottimo disegno. Le storie toccano tutte le corde del sentimento, dalla eterea felicità alla profonda solitudine all'intensa tensione. Il disegno di Drake si rinnova continuamente, mentre l'autore ricerca incessantemente nuove tecniche, nuove ombreggiature, nuove atmosfere. Mentre altri suoi colleghi si ispirano a modelli e fotografie, egli li surclassa agevolmente ricorrendo ad audaci angolazioni e a soluzioni cinematografiche. Nel particolare settore della striscia romantica, egli è paragonabile soltanto all'arioso e sofisticato stile di Leonard Starr. Pubblicata da oltre 600 quotidiani, *Juliet Jones* è stata raccolta in antologia dalla Avon e si è parlato pure di una realizzazione televisiva. È stata nominata « Migliore striscia dell'anno » dalla NCS nel 1969, 1970 e 1972. In Italia, è apparsa su alcuni albi delle Edizioni Spada nel 1963/64.

R.M.

HEATH, GEORGE (1900-1968) Disegnatore ed illustratore inglese nato nel 1920 a Tonbridge, nel Kent. Sin da piccolo Heath dimostrò una particolare propensione per il disegno e più avanti si iscrisse ai corsi d'arte del Goldsmith College ed al Politecnico di Regent Street a Londra, allo scopo di diventare insegnante di disegno. Dopo aver insegnato alla Teddington Art School, nel Middlessex, sino all'inizio degli anni quaranta, Heath abbandonò l'insegnamento per dedicarsi alla pubblicità impiegandosi in una agenzia londinese. I suoi lavori attirarono l'attenzione di Stanley J. Gooch, direttore di un gruppo di periodici a fumetti della Amalgamated Press, che gli affidò la realizzazione di una storia da pubblicarsi sull'ultima pagina di uno dei tanti albi editi. Ben presto Heath si distinse quale miglior artista di questo particolare settore, disegnando con un tratto molto deciso e con una particolare cura per i dettagli e l'ambiente. Più tardi Heath introdusse nelle sue storie l'uso della pipa e della didascalia in luogo dei testi dattiloscritti sotto le singole immagini. Nel periodo compreso tra il 1932 ed il 1958, Heath realizzò una serie innumerevole di storie, lavorando per i più importanti editori di fumetti del paese. Il suo personaggio più famoso resta *The Falcon* (Il falcone) che venne pubblicato su *Radio Fun*, dal 1947 al 1960 e che narrava le vicende di un poliziotto privato trasformato da Heath in un super-eroe volante. Heath non firmò mai un suo lavoro e suo figlio, il disegnatore Michael Heath, afferma che a suo padre non piaceva affatto il lavoro che svolgeva. Heath morì a Brighton nel 1968.

D.G.

HEATH,RUSSELL(1926-) Disegnatore americano nato a New York City il 29 Settembre 1926.Heath debuttò giovanissimo nel 1942 con *Hammerhead Hawley*. Nel 1946 fu ingaggiato dalla Timely, dove disegnò albi di tutti i generi. I più bei lavori di questo periodo restano però i western, e i suoi *Arizona Kid* e *Kid Colt Outlaw*, sono generalmente ritenuti fra i migliori prodotti del genere.Heath era incredibilmente abile nel disegno realistico dei costumi, dei paesaggi e delle armi, e Archie Goodwin ebbe ad affermare che i suoi lavori erano « convincentemente pieni di grinta ». Contemporaneamente, Heath lavorava a storie d'amore per Lev Gleason, a *Plastic Man* della Quality, a lavori di fantascienza per la Avon, a *Mad* e *Frontline Combat* per la E.C., e per la St. John e la National. Passato stabilmente a questa casa editrice nel 1950, Heat ne disegnò svariati titoli.
Le sue storie di *Silent Knight* e di *Golden Gladiator*, apparse verso la fine degli anni cinquanta e l'inizio dei sessanta su *Brave and Bolt*, restano fra le migliori del genere fantascientifico. Anche qui eccelleva il gusto di Heath per l'accuratezza e il realismo, mentre la sua tecnica narrativa era diretta e immediata, non indulgendo a trucchi né artifici di alcun genere. Dopo diversi ottimi episodi di *Sea Devils*, sempre alla National, Heath ereditò da Joe

Kubert l'albo *Sgt. Rock*. Heath, che aveva già disegnato notevoli storie di guerra per la Warren, senza che tale lavoro gli fosse particolarmente riconosciuto, con *Sgt. Rock*, superò se stesso, e utilizzando la « grinta » citata da Goodwin, fece dell'albo un autentico classico. Le sue avventure del Sergente e della sua compagnia sono paragonabili ai più celebrati film di guerra. A parte il lavoro per gli albi, Heath è stato assistente di George Wunder in *Terry and the Pirates*, di Dan Barry in *Flash Gordon* e, fra il 1963 e il 1967, di Kurtzman e Elder per *Little Annie Fanny*, pubblicata su Playboy. Data la mole e la qualità del suo lavoro, Heath è probabilmente uno dei disegnatori che non ha ottenuto il riconoscimento che in effetti meritava.

J.B.

HECKLE AND JECKLE (Stati Uniti) Personaggi che comparvero per la prima volta nel cartone animato prodotto da Paul Terry nel 1936, « *TheTalking Magpies* » (Le gazze parlanti), e passati poi nell'albo *Terry-Toons Comics*, della Timely (l'attuale Marvel). I due buffi uccelli furono creati nel reparto soggetti di Terry, ma il loro primo film fu scritto principalmente da Tom Morrison, benché in seguito lo stesso Terry si sia attribuito pare, il merito della loro ideazione.

Qualunque ne sia l'origine, essi apparvero ben presto in diversi cartoni animati, e si affiancarono agli altri personaggi della « ditta ». In seguito passarono, con altri personaggi di Terry, alla St. John. La serie, che non aveva avuto una particolare diffusione era legata al successo del personaggio più famoso di Terry, *Mighty Mouse* (Supertopo). Dopo essere apparse frequentemente nel suo albo, le due gazze ne ebbero finalmente uno tutto per loro, intitolato prima *Blue Ribbon Comics* e solo al secondo numero *Heckle and Jeckle*. L'albo fu pubblicato per dieci anni, anche dopo che il materiale di Terry era passato alla Pines, per un totale di 34 numeri. Gli albi della St. John e della Pines erano divertenti, anche se non eccezionali. Ambedue le compagnie affidavano la realizzazione dei loro fumetti a studi di animazione newyorkesi, soprattutto a quello di Terry, per cui diverse mani si alternarono nella loro realizzazione, che spesso consisteva in una trasposizione pura e semplice dei cartoni animati in fumetti. Molte storie erano intrise di un umorismo surreale, tipico delle versioni animate di Heckle and Jeckle, nelle quali i due uccelli superavano tutte le barriere imposte dalle leggi naturali. In alcune delle storie, i due uccelli discutevano il fatto di essere personaggi di un fumetto; in altre giocavano strani e crudeli tiri birboni contro gli avversari, compreso Dimwit Dog. Essi apparvero anche in diversi numeri speciali a colori in formato gigante, editi dalla Pines e dedicati a Mighty Mouse prima che la Western se ne aggiudicasse i diritti, pubblicandoli a sua volta in due numeri di un nuovo albo intitolato al loro nome e in tre numeri di *New Terrytoons* (1960-61). Questi albi vennero pubblicati col marchio Dell Comics, e quando la Western li passò sotto il marchio Gold Key ed essi ripresero nuovamente dal n. 1, anche l'albo *Heckle and Jeckle*, ebbe quattro numeri nel 1963. Ricominciando daccapo anche i *New Terrytoons*, pubblicati a singhiozzo a partire dal 1963, ma con Heckle and Jeckle sempre come personaggi principali. Pur mancando del primitivo umorismo surreale, la nuova versione ebbe ugualmente successo e sopravvisse al più famoso *Mighty Mouse*.

M.E.

HELD, JOHN JR. (1889-1958) Disegnatore ed illustratore americano nato il 10 Gennaio 1889 a Salt Lake City. Nel 1904 vendette la sua prima vignetta a *Life* e nel 1905, dopo aver abbandonato gli studi, divenne il vignettista sportivo del *Salt Lake City Tribune*, studiando, nel contempo, sotto la guida dello scultore Mahonri Young. Nel 1910, Held si trasferì a New York e venne assunto dall'agenzia Collier's e sino al periodo antecedente la prima guerra mondiale, produsse una serie di vignette per *Vanity Fair*, usando lo pseudonimo di « Myrtle Held ». Nel 1918, Held cominciò a disegnare le sue ragazze dal piede piatto che sarebbero diventate famose negli anni '20 ed il suo talento ebbe modo di esprimersi al meglio sulle pagine del *New Yorker*, dove descriveva con penna caustica gli avvenimenti dell'epoca. Era inevitabile che Held attirasse l'attenzione di W.E. Hearst per la cui serie di giornali realizzò, verso la fine degli anni venti, una serie di vignette intitolata *Oh! Margy!* che nel 1930 trasformò in un vero e proprio fumetto ribattezzato *Merely Margy*, che veniva pubblicato insieme ad un altra sua creazione, *Joe Prep*. Passati i ruggenti anni venti ed arrivata la depressione, i disegni di Held non si adattavano più agli umori cupi del periodo e nel 1935 Margy, scomparve rimpiazzata da *Rah!Rah!Rosalie*, che però sortì in un clamoroso fiasco. Scoraggiato, Held tornò all'illustrazione e nel 1939 passò alla scultura. Morì il 2 Marzo 1958.

M.H.

HENRY (Stati Uniti) Personaggio creato da Carl Anderson, pubblicato la prima volta il 19 Marzo 1932 sul *Saturday Evening Post*. *Henry*, è un bambino calvo, che nelle prime serie di vignette settimanali pronunciava qualche occasionale battuta. Ma subito Anderson capì l'opportunità di farlo esprimere esclusivamente in forma mimica. La serie di vignette era così popolare che spesso veniva ristampata anche all'estero. Fu così che, un'edizione tedesca attirò l'attenzione del sempre vigile William Randolph Hearst, che decise all'istante di farla distribuire dal proprio sindacato, il King Features. Henry iniziò così come striscia giornaliera il 17 Dicembre 1934 e come tavola domenicale il 10 Marzo 1935. Disegnato secondo uno stile lineare, semplice come un cartone animato, Henry non è né un monello alla Katzenjammer Kids, né uno dei tanti azzimati ragazzini che infestavano le strisce dell'epoca, come Perry Winkle o Mush Stebbins. Henry è solitario e individualista, e la sua incapacità di comunicare — della quale non è mai stata spiegata la ragione — lo estrania dalla società circostante.. L'estraneità si riflette in una quasi assoluta libertà solitaria, ché egli non sembra avere né genitori né casa, e solo raramente frequenta la scuola. È una creatura impulsiva, che agisce d'istinto facendo tutto ciò che gli passa per la mente, e se qualcuno lo disturba gli rende imperturbabile pan per focaccia. Del resto, nelle sue avventure non c'è quasi altri che lui, e quei pochi personaggi secondari che di tanto in tanto si ripresentano come ricorrenti, sembrano avere solo la funzione di mettere in maggior risalto la sua immagine di piccolo eroe dell'assurdo. Nel 1942, costrettovi da una salute cagionevole, Anderson affidò *Henry*, ai suoi assistenti: Don Trachte si occupò delle tavole domenicali e John Liney delle strisce giornaliere. Essi sono riusciti a mantenere quasi inalterato il carattere del personaggio, ed *Henry* è tuttora la striscia più popolare nel genere della pantomima, un genere peraltro che sta ormai languendo. In Italia, è stato pubblicato nel 1935 da *I tre porcellini*, nel 1940 da *Topolino*, nel 1968 da *Sgt. Kirk* e da *Comicsrama* e nel 1970 e 1971 da *Eureka*.

M.H.

HERCULES (Stati Uniti) Nome di personaggio ricorso molte volte nella storia del fumetto

1. Personaggio di autori anonimi apparso in un albo a fumetti della Timely, in due uniche apparizioni nel Gennaio e nell'Agosto del 1940, nei numeri 3 e 4 di *Mystic*.

« *Hercules* », *Lou Fine.* © *Comic Magazines, Inc.*

Questo *Hercules*, era presentato semplicemente come « il figlio del dottor David », ma era un personaggio scarsamente interessante, e dall'esistenza effimera.
2. Presumibilmente ideato dal soggettista Joe Blair, un secondo Ercole apparve dal n. 4 al n. 8 (Giugno 1940-Gennaio 1941) di *Blue Ribbon*, della MLJ, dove veniva inviato sulla Terra da Zeus, per spazzare via dal pianeta il crimine e i criminali. Vestito ora in abito blu come un uomo d'affari, ora in pantaloni bianchi e stivali rossi, soleva tornare di tanto in tanto sull'Olimpo per chiedere consiglio al padre.
3. Un terzo Ercole apparve nel Luglio del 1940 sul n. 1 di *Hit*, della Quality, su testi di Gregg Powers e disegni di Dan Zolnerowich. Costui era un tale Joe Hercules, biondo e dotato di ultrapoteri, vestito da tipico supereroe. Nonostante le trame banali e l'infelice scelta dei suoi antagonisti, questo Hercules venne alternativamente disegnato dai migliori collaboratori della Quality, fra i quali Reed Crandall, Lou Fine, Matt Baker e George Tuska. La serie ebbe termine col n. 21 di *Hit*, nell'Aprile del '42.
4. Nel 1963 la Gold Key produsse due albi dal titolo *Adventures of Hercules*, dal tono avventuroso. Altri due intitolati *Mighty Hercules* erano invece parodistici. Entrambe le iniziative furono comunque un insuccesso di pubblico e di critica.
5. Fu la Marvel a presentare ancora una volta il semidio dell'Olimpo, nel 1967. Esiliato da Zeus, costui, come tutti i personaggi della Marvel, era carico di problemi esistenziali. Dal 1967 ad oggi esso è apparso a più riprese in diversi albi Marvel, come membro occasionale dei Vendicatori, come compagno e avversario di Thor, e dal 1975 come membro attivo del gruppo dei Campioni, sull'albo *The Champions*, un gruppo che comprende Angelo e Uomo-Ghiaccio, Ghost e la Vedova Nera.
6. Le storie scritte da Joe Gill per la Charlton, pur soffrendo di uno scarso approfondimento storico, furono l'unico serio adattamento della figura mitologica di Ercole. Sono comparse in 13 albi dal titolo *Hercules*, fra l'Ottobre 1967 e il Settembre 1969.
7. La Dell ha prodotto due albi con adattamenti dai film di Ercole nella serie intitolata Color, precisamente i numeri 1006 e 1121. Il secondo di essi era disegnato da Reed Crandall.
Questi non sono che i principali fra i personaggi con tale nome, poiché ovviamente esso è comparso svariatissime volte, e per indicare sia eroi che criminali. Una lista completa è quanto meno impossibile.

J.B.

HERGÉ
vedi Rémi, George.

HERLOCK, SHOLMES (Jugoslavia) Striscia creata da Jules Radilović e Zvonimir Furtinger, nel 1957 ma apparsa per la prima volta soltanto dieci anni dopo sul settimanale a fumetti jugoslavo *Plavi Vjesnik*. Se, Sir Arthur Conan Doyle, fosse stato ancora vivo, avrebbe certamente letto con piacere le avventure di Herlock Sholmes, una chiara trasposizione del suo famoso investigatore, perché in questa striscia il detective è presentato in un tipo di avventure del tutto diverse da quelle vissute dal suo eroe. Herlock, non ha nessuna difficoltà a trasformarsi completamente in un cavallo, un cane, una palma, una pietra, e perfino in un cartello pubblicitario, se solo ha a disposizione la sua valigetta dei trucchi. In tal modo l'infaticabile Sholmes salta da una avventura all'altra, sempre accompagnato dal suo aiutante, il fedele Dottor Watson. Nelle sue avventure, Herlock incontra spesso agenti della Pinkerton e di Scotland Yard, che a lui si rivolgono per avere aiuto nei loro casi. Nel primo episodio si vede Sholmes che da la caccia ad Anastasia, la ladra di gorilla, nel terzo finisce nel selvaggio West, nel quarto intitolato *Il fantasma di Baskervil*, uno dei più indovinati, ci si trova una buona dose di umorismo e di strani avvenimenti che accadono in un tradizionale castello scozzese, nel sesto è ospite della corte di « Re Artù » nel settimo incontra in Africa il vero Tarzan!
La serie è una affascinante creazione, piena di delizioso umorismo, di suspense, e di divertimento. Con questa opera, Furtinger e Radilović, si sono imposti nel mondo del fumetto come autentici maestri.

E.R

HERMANN
vedi Huppen, Hermann

HERNAN EL CORSARIO (Argentina) Serie creata dal disegnatore argentino José-Luis Salinas e pubblicata in uno dei primi numeri del periodico a fumetti *Patoruzú*, nel Novembre 1936. In *Hernan el Corsario*, striscia a carattere avventuroso, il valore storico è notevole perché rappresenta il primo tentativo di un disegnatore argentino di produrre materiale di qualità al di fuori del genere umoristico. Salinas, che a quell'epoca era solo agli inizi della sua carriera e quindi ancora senza esperienza, con Hernan, diede una dimostrazione delle sue capacità artistiche di notevole forza, già vi si nota il suo inimitabile stile che con l'andar del tempo si sarebbe sempre più migliorato e molte delle qualità che sarebbero state ancor più evidenziate in futuro in *Cisco Kid*, uno dei suoi capolavori, erano qui già individuabili, ogni vignetta può essere paragonata al fotogramma di un film, mai statica ma sempre piena di movimento.
Quando l'editore di Salinas decise di lanciare il nuovo

albo, *Patoruzito*, scelse ancora *Hernan el Corsario*, per il primo numero uscito l'11 Ottobre 1945. La nuova versione era di formato più piccolo e Salinas fece uso delle pipe in luogo delle didascalie della prima edizione, mantenendone però intatto lo stile e la qualità. La seconda serie terminò il 20 Agosto 1946 con Salinas proiettato verso più alti e ambiziosi traguardi.

L.G.

HERRIMAN, GEORGE (1880-1944) Disegnatore e soggettista americano, nato a New Orleans nel 1880 da genitori greci immigrati. Il padre era panettiere e si trasferì a Los Angeles quando George (« Garge ») ancora ragazzo, mentre studiava aiutava i genitori a mandare avanti il forno, e guidando il carro per le consegne del pane. Sempre in urto coi genitori, George ne combinava anche qualcuna delle sue, come ad esempio mettere troppo sale nel pane o infilare un topo morto nelle pagnotte. Uno scherzo del genere provocò il suo allontanamento da casa, sicché Herriman si ritrovò solo. S'impiegò allora come fattorino presso il *Los Angeles Herald*, coltivando nel tempo libero la sua passione per il disegno e riuscendo anche a vendere qualcuno dei lavori che aveva mandato in visione a riviste come *Life* e *Judge*. Non riuscendo a convincere chi comandava all'*Herald* a promuoverlo da fattorino a disegnatore, si trasferì a New York, trovandosi un impiego di venditore, ma la merce che gli interessava maggiormente vendere erano i suoi lavori ai direttori di giornali newyorkesi. Finalmente nel 1901 riuscì ad ottenere un impiego come disegnatore redazionale al *New York World*, dove produsse sia strisce giornaliere che tavole domenicali ma senza giungere alla produzione sistematica di veri e propri fumetti. Poco fiducioso nel proprio futuro presso il *World*, Herriman realizzò una mezza pagina domenicale da sottoporre al McClure Syndicate: il personaggio, un duro mandriano in visita ai parenti nell'Est, si chiamava *Lariat Pete*, ed apparve solo in sette episodi fra il 6 Settembre e il 15 Novembre 1903. Poi Herriman passò a fare il vignettista sportivo al *New York Journal* di Hearst, ufficialmente collaborando col famoso Tad Dorgan, ma in realtà disegnando un gran numero delle vignette di quel periodo firmate poi da Dorgan.
Non riuscendo a interessare ai suoi fumetti i direttori della Hearst, Herriman vendette quattro serie alla World Color Printing Co. di St. Louis, la quale distribuiva a diversi giornali un supplemento domenicale di quattro pagine a fumetti. Delle quattro serie, la meno interessante era *Grandma's Girl*. Quanto alle altre, *Major Ozone's Fresh Air Crusade*, era una striscia violentissima, incentrata su un individuo ossessionato dall'aria pulita: alcune delle sue pagine anticipavano, per la sfrenata immaginazione, il *Krazy Kat*, che sarebbe venuto in seguito rendendo celebre Herriman. *Rosy-Posy*, era una striscia umoristica su una « signorina » ottantenne, e *Bud Smith* aveva per protagonista un « ragazzo » un tantino più vecchio. Potendosi ora mantenere con quel che guadagnava, Herriman tornò a Los Angeles lasciando il *Journal*, ma vi fu richiamato per disegnarvi vignette generiche e una striscia giornaliera di breve durata, *Baron Mooch*, peraltro ripresa in seguito come *Baron Bean*. Ma il suo talento emerse definitivamente in una striscia giornaliera del 1910, *The Dingbat Family*, in essa vennero creati i suoi personaggi più famosi, la banda di animali che popolava la mitica contea di Coconino. *Krazy Kat*, il suo capolavoro apparve come striscia giornaliera nell'Ottobre del 1913, ed ebbe la tavola domenicale solo nel 1919. Nel Gennaio 1916, Herriman lasciò perdere *The Dingbat Family*, rimpiazzandola con *Baron Bean*, una divertente striscia giornaliera portata avanti fino al 31 Dicembre 1918. Seguirono due strisce dalla vita breve e dall'importanza secondaria: *Mary's Home from College*, che apparve nei primi mesi del 1919 per essere poi rimpiazzata da *Now Listen, Mabel*, che terminò alla fine del 1919. Da allora e fino al 4 Dicembre 1922, quando iniziò *Stumble Inn*, Herriman si dedicò solo a *Krazy Kat*. Stumble Inn, era una striscia brillante, sulle imprese dei coniugi omonimi gestori di un alberghetto, dei loro strani ospiti, e del poliziotto dell'albergo, fu un grosso successo degli anni venti, tanto che fu per essere tradotta in film. Terminò nell'Aprile del 1925, quando Herriman creò la sua ultima serie, una « domenicale » umoristica sulle beghe matrimoniali, intitolata *Us Husbands*, che iniziò il 3 Luglio 1926 per terminare sei mesi più tardi, come del resto *Mistakes Will Happen*, gags senza personaggi fissi che apparivano insieme ad Us Husbands. Finalmente Herriman poté dedicarsi completamente a Krazy Kat, fatta eccezione per una vignetta giornaliera intitolata *Embarassing Moments*, realizzata per alcuni anni verso la fine degli anni venti. Nel 1924, Herriman si trasferì a Los Angeles, dove s'era fatto costruire una casa in stile spagnolo sulle colline di Hollywood, e dove visse con la moglie, i figli e i suoi amati cani fino alla morte. Amava la poesia, soprattutto quella umoristica di Don Marquis, per il quale illustrò i tre libri di *Archy and Mehitabel*, con risultati eccezionali. Ma il classico di Herriman, *Krazy Kat*, testimonia più di ogni altra cosa il suo genio grafico e letterario, e una qualunque striscia di quel personaggio conferma nel lettore l'impressione di stare ammirando l'opera di un maestro del fumetto. Harriman si spense nel sonno dopo una breve malattia, il 26 Aprile 1944, nella sua villa di Los Angeles.

B.B.

HERRON, FRANCE EDWARD (1918-1966) Soggettista e direttore americano, nato nel 1918 a New York. « Eddie » Herron entrò nel mondo del fumetto nel 1939, alla Fox; e dopo un breve intervallo presso lo studio di Harry « A » Chesler, il 10 Ottobre 1940 divenne uno dei direttori della Fawcett.
Nel contesto di questa casa editrice, Herron realizzò degli eccellenti soggetti per *Captain Marvel*, sulla cui scia creò nel 1941 insieme al disegnatore Mac Raboy, *Captain Marvel Jr.* che apparve per la prima volta nel Dicembre dello stesso anno sul n. 25 di *Whiz*. Poco prima, nella primavera dello stesso anno, Herron insieme a Jack Kirby aveva dato vita a *Mr. Scarlet*, che venne pubblicato sul n. 1 di *Wow*. Il 1° Marzo 1942 venne licenziato dalla Fawcett per aver fatto acquistare dei soggetti che aveva scritto personalmente sotto uno pseudonimo e da quel momento collaborò con varie case editrici con le quali aveva già stretto rapporti in precedenza, tra le quali la Centaur, creando *The Rainbow*, insieme al disegnatore, Al Plastino e con la Timely, dando vita a *Red Skull* (Il teschio rosso), che apparve per la prima volta nel Marzo 1941 sul n. 1 di *Captain America*.
Dopo il servizio militare, Herron tornò ai fumetti scrivendo diversi soggetti per *Blackhawk* della Quality, per *Batman* e *The Boy Commandos*, della National, casa editrice per la quale continuò a produrre sporadicamente dei soggetti (*Challengers of the Unknown*, *Blackhawk*, *Tomahawk*) alternandoli alle storie per strisce sindacate fra le quali *Bat Masterson* e *Davy Crockett*. Herron morì il 2 Settembre 1966.

J.B.

HERSHFIELD, HARRY (1885-1974) Soggettista e disegnatore americano, nato a Cedar Rapids, Iowa, il 13 Ottobre 1885, da una famiglia di immigrati russi. Come molti altri suoi colleghi dell'epoca, ancora giovanissimo Hershfield cominciò a girovagare per il Paese, disegnando per diversi giornali. Iniziò nel 1899 col *Chicago Daily News*, disegnando la sua prima striscia, *Homeless Hector*,

Harry Hershfield, caricatura.

il cui protagonista era un cagnolino randagio in una metropoli. Passò poi al *Chronicle*, di San Francisco nel 1907 ed all'*Examiner*, di Chicago, della catena Hearst nel 1909, per il quale creò l'altra striscia canina *Rubber the Canine Cop*; infine al *New York Journal*, nel 1910, dove creò *Desperate Desmond*, la prima delle sue strisce famose. Desmond, il « cattivo » dal cappello di seta, fu quindi trasferito in una striscia similare dal titolo *Dauntless Durham of the USA*, dove le sue avventure ebbero fine nel Gennaio del 1914. Hershfield diede allora inizio per lo stesso giornale, alla più nota e longeva delle sue strisce, *Abie the Agent*, prodotta sia in versione giornaliera che domenicale, e portata avanti fino al 1940, quando fu sospesa col rimpianto generale di tutti i suoi affezionati lettori. Di tanto in tanto, mentre proseguiva con queste strisce, ripresentava anche il suo Hector, l'ultima volta fu quale completamento della tavola domenicale di Abie, negli anni venti. Durante il periodo della famosa contesa legale con il gruppo di Hearst, fra il 1933 e il 1935, Hershfield lavorò per *N.Y. Herald-Tribune*, disegnando una mezza tavola domenicale intitolata *According to Hoyle*, che raccontava le avventure del vecchio newyorkese Hoyle dai baffi di tricheco, e di sua moglie Hannah. Hershfield si fece inoltre anche la fama di scrittore umoristico, insieme a quella di disegnatore, infatti, sul finire degli anni dieci scrisse delle novellette, presumibilmente narrate da Abie, che apparivano su diversi giornali, in sostituzione della striscia. Nel 1932 divenne anche redattore del *N.Y. Daily Mirror*, redigendovi la colonna dal titolo « La mia settimana », e in seguito, negli anni trenta, fu anche critico teatrale, scrisse per gli studios hollywoodiani e partecipò allo spettacolo radiofonico intitolato *Can You Top This?* Le sue storie in gergo riguardanti soprattutto gli ebrei, gli irlandesi e i tedeschi, erano sempre brillanti e di buon gusto, scrisse anche un libro, *Laugh Louder, Live Longer* (Ridi di più vivrai più a lungo) che è sembrato nel suo caso, decisamente profetico. Si è infatti spento a New York, il 17 Dicembre 1974.

B B.

HERZOG, GUY (1923-) Disegnatore ed autore belga nato l'11 Luglio 1923 a Riga, in Lettonia. Herzog passò la fanciullezza girando vari paesi stranieri e suo padre, membro del servizio diplomatico belga, riportò finalmente la famiglia in patria nel 1940. Nel 1945 Herzog fondò un settimanale di arti e lettere, *Le Faune*, che fu costretto a chiudere dopo solo un anno per le conseguenti difficoltà economiche. Nel periodo compreso tra il 1946 ed il 1949, svolse le mansioni più diverse, da pubblicitario a tornitore in una fabbrica di motori di automobile, da giornalista sportivo a disegnatore. Nel 1949 divenne direttore di *Vivre*, e nel 1950 si trasferì a Parigi dove, sotto lo pseudonimo di « Bara », vendette moltissime vignette a diverse pubblicazioni francesi. Nel 1955, Bara creò la striscia pantomimica *Max l'Explorateur* (Max l'esploratore), successivamente semplificato in *Max*. La striscia, sindacata dal P.I.B. di Copenhagen, apparve per la prima volta il 1° Marzo 1955 sul quotidiano *France Soir*, e venne successivamente pubblicata su diversi quotidiani europei. Tra il 1960 ed il 1963. Bara, oltre ad occuparsi di Max, si dedicò a lavori di scenografia teatrale. Nel 1963 tornò in Belgio realizzando per *Spirou*, una nuova versione di Max, nel 1969 passò a *Tintin*, per il quale continuò a produrre Max e diede vita ad un'altra striscia umoristica *Ephémère*. Nel 1973 creò *Cro-Magnon*, ovvero le avventure di una tribù di cavernicoli preistorici. Bara è stato anche fondatore, editore e direttore di un mensile di letteratura medica, *L'Oeuf*, che uscì tra il 1971 ed il 1973. Bara è senza alcun dubbio uno dei più versatili disegnatori umoristici europei, capace com'è, con pochi ma efficaci tratti, di creare situazioni sempre più immaginifiche.

M.H.

HESS, SOL (1872-1941) Sceneggiatore americano, nato il 14 Ottobre 1872, in una fattoria di Northville Township, Illinois. Quando egli aveva otto anni, la famiglia si trasferì a Chicago, ma l'anno seguente il padre morì, per cui Sol si trovò un lavoro e fu assunto come fattorino in una gioielleria, diventandone in seguito rappresentante e venditore.

Seppe talmente valorizzarsi che poté fondare insieme a due amici la società Rettig, Hess & Madsen, che si occupava di orologi e diamanti. L'ingresso di Hess nel mondo dei fumetti avvenne più tardi e quasi per caso: come ebbe a raccontare John Wheeler, primo proprietario del Bell Syndicate, nella sua autobiografia « I've got News for You », Hess aveva il suo ufficio in un palazzo distante solo un isolato da Stilson, zona preferita dagli industriali della carta stampata ed « Hess era un gioielliere di Chicago cui piaceva tenersi a contatto con gli industriali della carta stampata, che a loro volta lo apprezzavano. Tra di essi, conobbe Ring Lardner, Clare Briggs, John McCutcheon ed un disegnatore Sid Smith ».

Sol Hess divenne molto amico di Smith, che aveva appena iniziato a disegnare *The Gumps* e per molto tempo gli scrisse i testi, considerando tale lavoro un vero e proprio hobby. Quando nel 1922, Smith firmò il celebre contratto che gli avrebbe fatto guadagnare un milione di dollari, chiese appunto ad Hess di continuare a scrivergli i soggetti per 200 dollari la settimana. Sentendosi offeso, Hess ruppe con Smith, ma propose a Wheeler l'idea di una nuova striscia, sempre su una famiglia. Wheeler accettò subito, ed i disegni furono affidati a W.A. Carlson, che già in precedenza aveva lavorato a una breve serie di cartoni animati sui Gumps. Nel Maggio del 1923 Hess e Carlson presentarono la nuova striscia, intitolata *The Nebbs*, alla quale se ne aggiunse più tardi un'altra intitolata *Simp O'Dill*, il cui protagonista era il proprietario di un caffè. The Nebbs incontrò un successo tale, che nel 1925 Hess poté abbandonare la propria attività alla gioielleria. Egli fu un uomo molto buono, generoso, e riuscì a creare una piccola ma fiorente industria. Morì il 31 Dicembre 1941 lasciando dietro di sé un enorme rimpianto.

M H

« Hi and Lois », Dick Brown e Mort Walker. © King Features Syndicate.

HI AND LOIS (Stati Uniti) Serie creata da Mort Walker per i testi e Dik Browne per i disegni, e pubblicata la prima volta nell'Ottobre 1954. Dopo tre anni di successo di *Beetle Baily*, alle spalle, Walker lo mandava di tanto in tanto in licenza, presso una sorella ed il cognato. Durante una di queste vacanze suggerì l'idea di creare una striscia autonoma al King Features, e ne sviluppò la idea base insieme a Sylvan Byck, uno dei direttori del Syndicate, mettendosi poi alla ricerca di un disegnatore. In una di quelle fortunate coincidenze che costellano la storia del fumetto, Byck notò il *Tracy Twins* di Dik Browne, su *Boy's Life* nella sala d'attesa di un dentista, mentre Walker ne notava un pannello pubblicitario, e fu così che egli divenne il n. 1 nella lista di entrambi. Gli offersero il lavoro, che egli accettò, e la prima storia apparve appunto nell'Ottobre 1954. La striscia suburbana familiare per antonomasia, ha progredito lentamente ma sicuramente sia in diffusione che in popolarità, tanto che oggi è una delle serie di maggior successo, pubblicata su oltre 600 quotidiani. La famiglia di Hi e Lois non ha subìto modifiche, salvo per il maggior rilievo conferito a Trixie, l'infante di sesso indefinibile che né cammina né parla, ma domina ormai su almeno il 50% delle situazioni. Hi e Lois Flagston sono i tipici abitanti dei sobborghi: Hi, si reca in ufficio tutte le mattine presso la Foofram, mentre Lois rigoverna invariabilmente la casa, pulisce, fa la spesa. È una vera casalinga, più di quanto non lo sia Blondie. Il figlio maggiore è un quattordicenne di nome Chip, dai capelli arruffati, pigro e goffo; nessuno salvo i suoi amici lo capisce, ma quel che è certo è che non sarà mai un hippie. I gemelli, Ditto e Dot sono in età scolare e il loro maggiore interesse sembra essere quello di emularsi reciprocamente. Trixie, infine, pensa e « conversa » coi raggi di sole ed è oggi il personaggio di maggior successo della striscia. Altri personaggi secondari hanno assunto maggior rilievo nel corso degli anni: Mr. Foofram, principale di Hi, Abercrombie e Fitch, spazzini del quartiere, Thirsty Thurston, il vicino ubriacone, e il padre di Hi, ospite saltuario dei Flagston. Le battute di Walker sono piacevoli e realistiche, forse la parte migliore della striscia, e i disegni di Browne, semplici e puliti. Molto spesso, per le ambientazioni egli si ispira alla cittadina di Wilton nel Connecticut, dove vive. Conosciuti in Italia col nome di *Pippo e Lalla* o anche *La famiglia de'Guai*, i personaggi sono apparsi nel 1969 su *Off-Side* e dal 1963 sul *Corriere dei Piccoli*, oltre che in un Oscar Mondadori nel 1975, col loro nome originale, « Il mondo di Hi e Lois ».

R.M.

HICKS, REGINALD ERNEST (1915-) Sceneggiatore e disegnatore inglese, nato nel Kent, in Inghilterra, nel 1915. I suoi genitori emigrarono però in Australia nel 1921, dove all'età di 14 anni, Hicks ottenne lavoro come cromista in una fabbrica, e vi trascorse i quattro anni successivi, diventando il responsabile del reparto artistico. Frattanto studiava anche musica e imparò a suonare il violino. Lasciata la fabbrica, si mise a insegnare musica, ma intanto frequentava le lezioni della National Gallery School, studiando sotto la direzione di Napier Waller e John Rowell. Divenne così uno degli espositori della Victorian Artists Society, ma intanto vendeva a diverse riviste vignette, caricature e interviste. Nel 1934 realizzò la prima

Reg Hicks, « Jungle Drums ». © The Herald and Weekly Times Ltd.

striscia avventurosa australiana, un adattamento di *Out of the Silence*, di Erle Cox, che apparve dal 4 Agosto al 21 Dicembre di quell'anno sul *Melbourne Argus*. Contemporaneamente disegnava una serie per bambini, *Kitty's Kapers*, firmandola « Hix » come molti dei suoi primi fumetti. Nei sei anni successivi creò un grande numero di strisce, sia per l'*Argus* che per l'*Age*: fra queste, *Robinson Crusoe* nel 1936, *The Deerslayer*, *Willy and Wally* e *Betty and Bob* nel 1937, *The Kings Treasure* nel 1938, *The Space Patrol* dal '38 al '40. Nello stesso periodo creò *The Adventures of Larry Steele*, che apparve su *Age*, dal 2 Ottobre 1937 al 30 Ottobre 1940, affermandosi come la prima striscia il cui successo fosse in grado di resistere per anni. Reg Hicks era un gran lavoratore, tanto che mentre le sue strisce comparivano su *Age*, al ritmo di due giornaliere e due domenicali contemporaneamente, riusciva pure a fare il libero professionista, come lettore per la Australian Broadcasting Commission e il creatore di sketch pubblicitari radiofonici. Nel 1940, Hicks entrò a far parte del Controspionaggio nella Marina, ma fu congedato dopo nove mesi. Si impiegò allora presso la Associated Newspapers, creando *Tightrope Tim*, che debuttò sul *Sydney Sunday Sun*, il 3 Agosto 1941 e continuò ad apparire fino al 29 Maggio 1949, stabilendo nel suo genere un record che sarebbe stato battuto solo con l'avvento di *Rod Craig* (1946-1955). Creò poi *Family Man*, che apparve per altri 12 anni. Inoltre Hicks, continuava a trovare il tempo per attività collaterali, collaborando a *Rydges*, al *Sunday Morning Herald*, a diverse agenzie pubblicitarie e realizzando 4 albi di *Kid Koals*. Lasciata la Associated Newspapers, si dedicò a un gran numero di attività commerciali nei più disparati settori, continuando però a far fumetti, creando *Debbie*, per *The New Idea*, scrivendo e disegnando storie per volumetti infantili pubblicati all'estero, e disegnando copertine per la Hodders. Dal 1963, Hicks è il grafico dello studio di Adelaide della ABC-TV, e dal 1965 tiene dei corsi alla scuola serale d'arte. È membro di diverse associazioni artistiche. Hicks, è un artista prolifico e versatile e può vantarsi di avere iniziato e di aver dato uno dei maggiori contributi all'affermazione della striscia avventurosa in Australia.

J.R.

HILL, ALBERT (1901-) Disegnatore inglese nato a Guernsey, nelle Channel Islands il 1° Dicembre 1901. Lasciata la scuola all'età di 13 anni per andare a fare l'assistente in una sala proiezioni alla Electric Cinema, rimase affascinato dai « disegni estemporanei » di G.E. Studdy, Hy Mayer e altri, che mostravano le mani degli autori mentre schizzavano disegni che poi animavano. Poiché a scuola era sempre stato il migliore in disegno ed interessatissimo ai fumetti, Hill ci si provò anche lui, e quando nel 1917 la Electric Cinema chiuse i battenti ed egli si impiegò in una stamperia, il suo principale lo incoraggiò a sottoporre il suo lavoro ad editori inglesi.

La sua prima cosa accettata e pubblicata fu una vignetta apparsa su *Merry & Bright*, il 5 Giugno 1920. In seguito le sue vignette apparvero in molti degli albi da un penny, e la sua prima sequenza di 5 vignette fu pubblicata su *Larks*, il 9 Marzo 1929. Il 5 Giugno 1931 la Provincial Comics di Bath pubblicò il suo primo settimanale, *The Midget Comic* : Hill, propose alcuni suoi disegni e gli fu immediatamente affidato il personaggio di prima pagina *Sammy Spry*. Quando l'albo cambiò formato e titolo divenendo *Merry Midget*, Hill creò una nuova striscia, *Frolics in the Far West*, e gli venne pure affidata la prima pagina dell'albo *Sparkler*, su cui apparve il 12 Settembre 1931 *Breezy Moments on Wurzel Farm*. Il rapido successo indusse Hill a fare il libero professionista, ma la Provincial Comics fallì senza pagargli molti disegni, per cui dovette tornare nell'industria grafica come compositore. Nel 1933,

Albert Hill, « Bobby Bubble ». © Guernsey Star.

interpellato dall'ex direttore della Provincial Comics, Louis Diamond, per la realizzazione di due nuovi albi che aveva in animo di pubblicare a Bath, Hill colse al volo l'occasione di riprendere la carriera di disegnatore e ben presto poté darsi alla libera professione. Ambedue i nuovi albi presentavano in prima pagina lavori di Hill ed iniziarono il 19 Agosto 1933: le storie, *Crazy Kink the Goofy Gangster*, su *Rattler* e *Charlie Chuckle*, su *Dazzler*, vennero poi rimpiazzate da *Willie Wart & Wally Warble* e da *Squirt & Squib*. Gli albi ebbero un successo notevole, per cui ne seguirono altri. Su *Chuckler* presentava il 31 Marzo 1934, *Tommy Trot the Tudor Tramp* e *Grizzly Gus the Tricky Trapper*, su *Target* il 15 Giugno 1935 aveva *Tom Tip & Tim Top the Tramps* e *Western Willie the Cowboy Coughdrop*, su *Rocket* il 16 Giugno 1938 *Freddie Freewheel*, su *Sunshine*, alla stessa data *P.C. Copperclock the Desert Cop*, su *Bouncer* l'11 Febbraio 1939 *Willie Scribble the Pavement Artist*. Tutti questi personaggi vennero interrotti col passaggio degli albi alla Amalgamated Press, alla quale si trasferì pure Hill, che dopo aver ripreso diversi personaggi da altri, creò per *Puck*, nel 1939 il suo *Puckville Pranks*. La guerra bloccò Hill più di ogni crisi editoriale, ma finito il conflitto egli riprese il suo lavoro. Disegnata la vignetta ufficiale della liberazione, creò nel 1946 per *Guernsey Star*, la striscia per bambini *Larry and Len*. Trasferitosi a Chichester nel 1947, mandò alcuni suoi lavori a un piccolo editore, Gerald G. Swan, dal quale venne immediatamente assunto e disegnò *Inspector Slop*, per *Colored Slick Fun*, nel Gennaio 1949, *Mike the Mule*, per *Cute Fun* e *Betty & Brian* per *Kiddyfun*.

Il suo stile, piacevole e divertente, come al solito, era migliorato con la sostituzione delle didascalie con le pipe. Fallito Swan, nel 1951, Hill tornò ancora una volta all'industria grafica, e ancora oggi, ritiratosi in pensione, lavora a realizzare materiale pubblicitario per i negozi della sua città.

D.G.

HI NO TORI (Giappone) Personaggio creato da Osamu Tezuka, che fece il suo debutto sul numero di Gen-

« Hi no Tori », Osamu Tezuca. © COM.

naio 1967 del mensile *COM*. *Hi no Tori* (= « La fenice ») è un uccello leggendario che vive dentro un vulcano, chi riesce a bere il suo sangue rimane giovane e immortale. Ma nessuno può uccidere Hi no Tori, che solo per volontà propria può morire bruciandosi, per poi risorgere dalle proprie ceneri. Hi no Tori comprende il linguaggio umano e con gli uccelli può comunicare per telepatia. Essa è il simbolo della vita eterna. Nelle sue storie, Tezuka affronta i temi eterni del significato della vita e della morte, dell'esistenza dell'uomo e delle sue mete: temi ciclopici, che lo fecero assurgere a nuove altezze artistiche ed emotive. La storia si sviluppa liberamente, senza limiti di tempo e di spazio, muovendosi fra passato e futuro, dalla Terra ai più remoti recessi dell'universo. Il filo conduttore erano gli uomini che venivano a contatto con Hi no Tori e le conseguenti influenze sulla loro vita. Nell'episodio intitolato « *Reimei-hen* » (Il capitolo dell'alba), la vecchia regina di yamatai Himido voleva, ad esempio, bere il sangue di Hi no Tori per ottenere l'immortalità, e ordinava ai suoi soldati di portarle la fenice. Hi no Tori veniva catturata, ma prima di poterne bere il sangue la regina moriva, mentre la fenice bruciava sotto i suoi occhi, dopodiché resuscitava volando via. Il tema di questa storia era dunque il pericolo mortale che l'uomo corre cercando di sfidare il mistero dell'eternità. *Hi No Tori* fu concepito da Tezuka come il capolavoro della sua vita, ma restò purtroppo incompiuto, quando *COM* sospese le pubblicazioni col numero di Agosto 1973. Molti rimpiangono la serie, che resta l'opera più ambiziosa di Tezuka, e sperano che un giorno la storia, come il leggendario uccello di cui racconta, possa tornare a vivere.

H.K.

HIRATA, HIROSHI (1937-) Autore e disegnatore giapponese nato il 9 Febbraio 1937 a Itabashi, Tokyo. Hirata cominciò ad interessarsi al fumetto quando incontrò Masahiro Miyaji che disegnava delle tavole a quattro vignette per la scuola che Hirata frequentava e che dovette abbandonare alla morte del padre per occuparsi degli affari di famiglia. Dopo qualche anno incontrò di nuovo Miyaji che gli consigliò di dedicarsi alla professione di disegnatore di fumetti ed egli ne seguì il consiglio pubblicando nel 1959 su *Mazō*, una breve storia di samurai intitolata *Aizo no Hissatsuken*. Nel corso della sua attività, Hirata ha dato vita a parecchi personaggi ed a parecchie storie, tra i quali *Jaken Yaburetari*, storia di uno spadaccino (1959), *Tsunde ha kuzushi*, una storia di una catena di vendette (1961), *Hishū no Tachi* (La patetica spada) e *Musō Ogidachi*, una tragica storia di samurai (1963) ed una serie di brevi storie e di riduzioni di romanzi a partire dal 1966, tra cui *Soregashi Kojikini Arazu* (Non sono un mendicante - 1970) e *Kubidai Hikiukenin* (1973). Oggi Hirata è senza dubbio uno dei migliori disegnatori del fumetto giapponese ed i suoi temi preferiti sono le avventure dei samurai appartenenti alla classe più povera.

H.K.

HISTOIRES EN ESTAMPES (Svizzera) Storie scritte e illustrate dal ginevrino Rodolphe Töpffer, pubblicate in anni diversi. Töpffer aveva dovuto rinunciare a diventar pittore a causa della vista troppo debole, divenendo invece un noto scrittore, studioso e conferenziere. Tuttavia non abbandonò mai i suoi sogni artistici traducendo in immagini i suoi ricordi di viaggio sulle montagne svizzere. Per propria soddisfazione, Töpffer disegnò una serie di storie illustrate chiamate « drammi in immagini », realizzate in numero di otto fra il 1827 e il 1846, anno della sua morte. In ordine cronologico, esse sono: Les amours de M. Vieuxbois, Les voyages et aventures du Docteur Festus, Monsieur Cryptogame, Histoire de M. Jabot, La véritable histoire de M. Crépin, L'histoire d'Albert, M. Pencil,

Hiroshi Hirata, « Katame no Gunshi ». © Hirata.

L'histoire de Jacques. Per sua stessa ammissione, Töpffer si ispirava ai disegni di Hogarth e di Rowlandson, ma le sue storie sono fresche e vibranti, e inoltre Töpffer aveva l'abilità di rivestire con grafico brio ineguagliabile l'umorismo dei testi, che sono spesso un po' ridondanti. Nel 1844, Goethe vide le immagini di Töpffer e, rimastone ammirato, gli consigliò di pubblicarle. Le prime due storie ebbero tiratura limitata, rispettivamente di 500 e 800 copie, ma nel 1845 ne uscì anche un'edizione tedesca, che fece dilagare la fama di Töpffer come narratore grafico. L'importante editore francese Garnier, decise allora di pubblicare tutte le storie in un'edizione in due volumi, che apparve però dopo la sua morte, nel 1846 e 1847. È questa l'edizione che portava il titolo col quale poi le storie sarebbero diventate famose, ossia *Histoires en Estampes*. La loro fama era talmente estesa nel 19° secolo, che nel suo monumentale studio del 1885 « Les moeurs et la caricature » John Grand-Carteret, affermò che esse erano troppo note per dover essere presentate. Ed Ellen Wiese, afferma nel suo studio *Enter the comics*, del 1965, che a Töpffer spetta il merito di avere inventato quella nuova forma d'arte che sarebbe poi diventata nota come fumetto. L'affermazione sembra esagerata: ché i lavori di Töpffer, indubbiamente ispirati, sono tuttavia troppo carichi di preoccupazioni letterarie estranee al fumetto. Né, segnano la nascita di una nuova forma artistica, bensì piuttosto il brillante tramonto di un modello artistico ormai superato. Le *Histoires*, di Töpffer sono state più volte ristampate, ma tutte le edizioni sono pressoché introvabili. Nel 1974, l'editore Garzanti ne ha raccolto l'opera omnia in una lussuosa edizione.

M.H.

HOBAN, WALTER C. (1890-1939) Disegnatore e soggettista americano, nato a Philadelphia nel 1890, figlio del direttore del Dipartimento Municipale degli Acquisti di quella città. Allevato in una famiglia di cattolici praticanti, Hoban studiò esclusivamente presso scuole cattoliche, diplomandosi al St. Joseph College e iscrivendosi poi alla Philadelphia School of Industrial Art. Studente precoce, Hoban era ancora ragazzo quando iniziò a lavorare come fattorino presso il *North American* della sua città, ma la sua ambizione era quella di diventare giornalista, e spesso gli accadeva di divertire coi suoi disegni, i vecchi giornalisti che a volte lo portavano con loro alle partite di calcio. Durante una di queste, disegnò uno dei soliti schizzi umoristici, che venne pubblicato sulla pagina sportiva quando ci si accorse che mancava la foto del momento cruciale della partita. La positiva, entusiastica reazione del pubblico, fece sì che i suoi disegni apparissero di frequente sul giornale. Convinto ormai che il suo futuro dipendeva dalla sua arte, Hoban accettò un impiego presso il *New York Journal*, di Hearst nel 1912, per il quale avrebbe creato la sua striscia più famosa sia giornaliera che domenicale dal titolo *Jerry on the Job*, sindacata dal King Features. Era la storia di un ragazzino precoce, esattamente come Hoban, che faceva un sacco di mestieri in una cittadina di provincia. Fin dall'inizio la striscia risultò interessante per i dettagli degli sfondi, che anticipavano il lavoro di disegnatori quali il Bill Holman di *Smokey Stover*, anche se le battute non erano particolarmente felici. La striscia di Hoban non era popolarissima fra i lettori, né del resto fu mai di primo piano fra quelle prodotte dal King Features; tuttavia era molto apprezzata dagli altri disegnatori: uno di loro, Cliff Sterrett elaborò i concetti di Hoban ed usò Jerry e la sua stazione come elementi delle sue eccezionali tavole domenicali di *Polly and Her Pals*, verso la fine degli anni '20. Negli anni trenta, il pubblico sembrò perdere per Jerry, anche quel poco d'interesse che rimaneva, cosicché Hoban iniziò nel 1932 per il *Mirror* di New York la nuova serie giornaliera *Needlenose Noonan*, fantastica storia di un poliziotto di una grande città, accompagnata la domenica, da una serie minore intitolata *Discontinued Stories*. Questa striscia era molto popolare e gradita ai lettori del *Mirror*, e per un certo tempo fu ospitata anche su *Puck*, ma non raggiunse mai il successo su scala nazionale, per cui Hoban abbandonò i fumetti per darsi alla pubblicità, resuscitando Jerry, per una serie di annunci apparsi verso la fine degli anni trenta.

Hoban viveva a Port Washington, New York, con le due figlie. Nel 1939 si ammalò e fu portato al Post Graduate Hospital di New York, dove durante i due mesi di degenza ricevette la dimostrazione di calda stima e amicizia dei suoi vecchi colleghi. Morì all'età di 49 anni, il 22 Novembre 1939.

B.B.

HOGARTH, BURNE (1911-) Disegnatore americano, nato a Chicago il 25 Dicembre 1911. Dimostrando fin da ragazzo spiccate attitudini artistiche, Hogarth studiò anatomia e storia dell'arte al Crane College, alla Northwestern University e alla Columbia University. Come molti altri artisti americani, imparò a disegnare al Chicago Art Institute. All'età di 15 anni, mentre ancora continuava gli studi, divenne assistente disegnatore all'Associated Editors Syndicate, che gli chiese subito di disegnare una serie di vignette, *Famous Churches of the World* (Chiese famose nel mondo), e di illustrare due rubriche sportive. Nel 1929 creò per la Bonnet-Brown Company, il suo primo fumetto, *Ivy Hemmanhaw*, che però non ebbe successo. L'anno seguente diede inizio per il Leeds Features a un'altra serie di vignette, *Odd Occupations and Strange Accidents* (Curiosi mestieri e strani incidenti). Nel 1935, il McNaught

Burne Hogarth, « Tarzan ». © ERB, Inc.

Syndicate lo ingaggiò per disegnare *Pieces of Eight* (Pezzi da otto), una storia di pirati del famoso scrittore Charles Driscoll. Ma la grande occasione di Hogarth arrivò nel 1936, quando Hal Foster, che disegnava *Tarzan*, per l'United Feature Syndicate, annunciò la sua decisione di abbandonare il personaggio ed egli si candidò con altri famosi disegnatori per prenderne il posto. In base al disegno di prova da lui inviato fu subito scelto, e la sua prima tavola firmata apparve il 9 Maggio 1937. Più di qualunque altro disegnatore, Hogarth ha conferito a Tarzan una sua impronta personale. Però nel 1945, scontento delle restrizioni impostegli dall'U.F.S., abbandonò Tarzan, per creare, per il Robert Hall Syndicate il personaggio *Drago*, che debuttò nel Novembre dello stesso anno, e durò solo fino al 1947, quando Hogarth, ottenute condizioni più favorevoli, tornò a *Tarzan*, col diritto di scrivere anche personalmente soggetti e sceneggiature. Contemporaneamente, egli creava per lo stesso U.F.S. anche *Miracle Jones*, una striscia di breve durata, l'unico suo tentativo nel settore umoristico. Ben presto però una disputa sulle vendite all'estero dei diritti guastò di nuovo i rapporti col Syndicate, sicché, a contratto scaduto, Hogarth si rifiutò di rinnovarlo. Preferì abbandonare i fumetti, dedicandosi alla School of Visual Arts, che aveva fondato egli stesso insieme a Silas Rhodes nel 1947 e che è oggi uno dei principali centri di insegnamento artistico negli U.S.A. Nel 1970, Hogarth lasciò anche la scuola, per dedicarsi completamente al disegno, alla pittura e allo scrivere.

I suoi quadri e disegni sono attualmente esposti in ogni parte del mondo, inoltre ha scritto tre volumi didattici (*Dynamic Anatomy, Drawing the Human Head, Dynamic Figure Drawing*) per la Watson-Guptill Publications, oltre a numerosi articoli e prefazioni. Definito in Europa e America Latina il « Michelangelo del fumetto », la gloria è stata lenta a raggiungerlo in patria. Tuttavia negli anni

recenti la sua notorietà ed influenza si sono enormemente accresciute anche in patria, ed egli è ora riconosciuto come il più grande disegnatore vivente di fumetti. Nel 1972, Hogarth è tornato a Tarzan, illustrando per la Watson-Guptill una nuova versione di « *Tarzan of the Apes* », al quale sta ora aggiungendo un secondo libro, basato sui « *Jungle Tales of Tarzan* » di Burroughs.

M.H.

HOGARTH, WILLIAMS (1697-1764) Pittore, incisore e disegnatore inglese, nato a Londra in Ship Court, Old Bailey, il 10 Dicembre 1697. Suo padre Richard, prima di trasferirsi a Londra per fare il giornalista, era maestro di scuola a Westmoreland. Fin da piccolo Hogarth mostrò una predilezione per il disegno, e chiese di diventare apprendista presso un argentiere. Finito l'apprendistato, divenne incisore. Pare che i suoi primi lavori fossero insegne per negozi e lettere per libri. Nel 1726 si fece una reputazione grazie alle lastre incise per l'*Hudibras* di Samuel Butler, e nel 1728 affrontò la pittura ad olio. Nel 1729, incontrata l'unica figlia di Sir James Tornhill, la sposò. Ne seguì un periodo di intensa creatività artistica, culminata in lavori quali « A Harlot's Progress », che è una serie di sei dipinti ad olio con le relative incisioni (1735) e « A Rake's Progress », serie di sei incisioni (1935). A causa di una serie di copie abusive di queste opere, Hogarth ottenne un decreto inteso a riservare all'artista il diritto sui propri lavori, limitandone l'uso da parte di altri: decreto considerato dagli studiosi come la prima moderna legge sul « copyright » (diritto d'autore).
Hogarth è il primo artista al quale si possa legittimamente attribuire il termine di vignettista, essendo stato il primo a disegnare delle scene umoristiche senza far ricorso a caricature: bastavano gli sfondi e i dettagli a far scaturire dalle sue composizioni l'umorismo. Gli effetti di Hogarth erano non tanto grafici quanto piuttosto emotivi, ed i suoi disegni si possono considerare i diretti progenitori dei fumetti. Come disse Alan Gowans nel suo studio *The Unchanging Arts*, « Applicando i princìpi teatrali della pittura barocca del 17° secolo, Hogarth ha creato distinti, piccoli palcoscenici ricchissimi di dettagli, pieni di attori, ognuno dei quali dà un singolare apporto alla composizione globale ». E questi sono, come si comprende, alcuni dei principi adottati in seguito dai disegnatori americani di fumetti, in particolare Outcault e Opper.

William Hogarth, « The Laughing Audience ».

William Hogarth si è spento a Chiswick il 26 Ottobre 1764.

M H.

HOKUSAI, KATSUSHIKA (1760-1849) Artista giapponese Ukiyo-e, nato a Edo (antico nome di Tokyo) il 23 Settembre 1760. Nel 1778, Hokusai divenne allievo del famoso artista Ukiyo-e Shunshō Katsukawa, e fece il suo debutto artistico nel 1779. Nel 1793 divenne allievo di Yūsen Kanō, che però abbandonò quasi subito per ragioni rimaste ignote. Nel 1794, espulso dalla famiglia Katsukawa, si unì a Tourin Tsutsumi. Oltre all'Ukiyo-e, studiò altre forme artistiche, quali la pittura Yamato-e, la pittura cinese kan, la pittura occidentale. Nel 1798 adottò lo pseudonimo Hokusai, col quale divenne famoso, mentre fino ad allora aveva usato il proprio nome, Souri. Hokusai si fece rapidamente una fama come illustratore di libri, settore che affrontò nel 1806 lavorandovi però attivamente fra il 1807 e il 1809. Le sue illustrazioni, piene di mostri e di violenza, erano realizzate in uno stile altamente drammatico. Nel 1812 egli realizzò il suo primo manuale di disegno, *Ryakuga Hayaoshie*, e nel 1814 il primo volume del suo monumentale *Hokusai Manga* (Vignette di Hokusai). Questa autentica enciclopedia della sua arte — il cui 15° volume apparve solo nel 1878, parecchio dopo la sua morte — evidenziava l'abilità di Hokusai nel ritrarre gente intenta ad ogni tipo di attività, animali, insetti, paesaggi, volti, mostri e così via. Altri famosi lavori di Hokusai sono: *Hyaku Monogatori* (Le 100 storie, 1830), *Fugaku Sanjūrokkei* (36 vedute del monte Fuji, 1831), *Shokoku Meikyō Kiran* (Famose cascate di molte regioni, 1834), *Fugaku Hyakkei* (100 vedute del monte Fuji, 1834) e *Ehon Musha Burui* (1841). Hokusai è probabilmente il più famoso degli artisti Ukiyo-e. Disegnò praticamente di tutto, dai paesaggi alle nature morte, alle scene d'azione. Diede nuovo impulso alla tradizione dell'illustrazione di libri con le sue composizioni ricche e forti. Anche nella paesaggistica egli fu un precursore. I suoi lavori sono pieni di vita e manifestano grande creatività e notevole senso del colore. Hokusai ha influenzato un incalcolabile numero di artisti giapponesi, potendosi annoverare fra i suoi allievi Gyōsai Kawanabe, Kuniyoshi Utagagawa, Yositushi Tsukioka, e i suoi lavori, presentati in Europa, esercitarono un'influenza notevole anche sugli Impressionisti. A lui va anche il merito di avere introdotto in Giappone la vignettistica di tradizione europea, preparando la strada alla accettazione dei fumetti di stile occidentale nelle pubblicazioni giapponesi. Si è spento il 18 Aprile 1849.

H.K.

HOLDAWAY, JAMES (1927-1970) Disegnatore e soggettista inglese, nato a Barnes Common, Londra, nel 1927. Studiò alla New Malden Secondary School, e vinse poi una borsa di studio per la Kingston School of Art. Richiamato alle armi nel 1945, girò per l'Italia, l'Austria e la Grecia al servizio dell'East Surrey Regiment. Nel 1948 tornò alla School of Art, rimanendovi fino al 1950, quando andò a lavorare per il Reed Paper Group. Nel frattempo cominciava a disegnare vignette come collaboratore esterno. Nel 1951 entrò a far parte dello staff artistico della Scion Ltd., una casa editrice specializzata in albi a fumetti e in tascabili di fantascienza, dove disegnò di tutto, fumetti, illustrazioni, annunci pubblicitari e copertine per libri. Quando la Scion, cominciò a modificare il suo stile, passando dai tipici albi inglesi, di otto pagine a due colori, a quelli di tipo americano di 24 pagine a 4 colori, Holdaway cominciò a specializzarsi in fumetti. Ammiratore della tecnica americana, ispirò il suo stile soprattutto a Will Eisner, Milton Caniff ed altri famosi maestri. Le sue prime storie complete, *Inspector Hayden* e *Lex Knight*, comparvero su *Gallant*

Jim Holdaway, « Romeo Brown ». © Daily Mirror Newspapers Ltd.

Detective, rispettivamente nel n. 1 e n. 2. Nel 1953 si diede alla libera professione, lavorando a casa propria per il nuovo gruppo Sports Cartoons, divisione della Man's World Publications. Per loro, Holdaway realizzò episodi dei personaggi *Captain Vigour*, *Dick Hercules* e *Steve Samson* e strisce per *Football Comic*. In seguito realizzò materiale più « adulto » per albi in formato tascabile *Tit-Bits Science Fiction Comics* e una serie western settimanale con il cowboy *Cal McCord*, per *Comic Cuts* (1953). Quest'ultimo lavoro, realizzato per albi di più alta qualità, lo portò a disegnare per *Swift*, nel 1955, *Cliff McCoy* e nel 1956 *The Red Rider*, oltre a un'eccellente pagina a colori per *Mickey's Weekly*, un adattamento del *Davy Crockett*, di Walt Disney, nel 1956. La sua prima striscia per quotidiani fu *Romeo Brown*, per il *Daily Mirror*, rilevato da Albert Mazure ma trasformato rapidamente in un personaggio suo. Di colpo, Holdaway era diventato il miglior disegnatore di donnne di tutta l'Inghilterra. Questa striscia segnò il suo incontro col soggettista Peter O'Donnell, col quale creò in seguito la superlativa *Modesty Blaise*, per l'*Evening Standard*, di Londra nel 1963. Jim Holdaway è morto tragicamente nel Febbraio 1970, ma il suo stile sopravvive tuttora nella Modesty Blaise disegnata da Romero.

D.G.

HOLMAN, BILL (1903-) Disegnatore americano, nato a Crawfordsville, Indiana, nel 1903. Fin da piccolo mostrò una naturale predisposizione per il grottesco e il caricaturale, tant'è vero che il suo primo lavoro, a 15 anni, fu quello di controllore alla macchine dei popcorn nella locale drogheria. Nel 1919 si trasferì a Chicago, dove studiò all'Academy of Fine Arts sotto la guida di Carl Ed. L'anno successivo fu assunto come apprendista redattore dal *Chicago Tribune*. La sua prima striscia, una parodia con protagonisti degli animali intitolata *Billville Birds*, fu distribuita dalla NEA nel 1922, ma non durò che pochi mesi. Holman si trasferì allora a New York in cerca di fortuna, ma non ci sono molti dati su questo periodo, si sa comunque che sul finire degli anni venti egli disegnava *G. Whizz Jr.* per l'Herald Tribune Syndicate, e distribuiva personalmente la sua striscia *Wise Quacks*, un papero che dava buffe risposte alle domande dei lettori. Visto però l'esito fallimentare di entrambe, Holman si dedicò ai periodici, realizzando innumerevoli vignette per il *Saturday Evening Post*, per *Collier's*, *Life*, *Judge* e per il londinese *Everybody's Weekly*. Gli sforzi di Holman furono alla fine premiati quando egli firmò un contratto col News-Tribune Syndicate, il 10 Marzo 1935 apparve sotto forma di tavola domenicale *Smokey Stover*, una serie incentrata sulle imprese di due buffi pompieri, accompagnata da *Spooky*, la storia di un folle gatto, seguiti da una vignetta quotidiana dal titolo *Nuts and Jolts*. L'arte di Bill Holman, se di arte si può parlare nel campo dei fumetti, è la più vicina al burlesco dai tempi di Opper e Herriman. I suoi strumenti sono la battuta pungente, dissacrante, capacità che non può essere sottovalutata. Holman, il cui stile di vita non differiva da quello dei suoi pompieri, ebbe una volta a dichiarare: « Disegno pompieri perché penso che siano buffi », un'affermazione semplice e onesta in un'epoca in cui pretenziose prese di posizione parevano essere la regola del disegnatore di fumetti. Nel periodo dal 1961 al 1963, Holman ha ricoperto la carica di Presidente della National Cartoonists Society.

M.H.

HOT ON THE TRAIL (Cina) Serie a fumetti pubblicata dalla People's Art Publications di Shanghai nel 1965, adattamento da una breve storia di An Chung-min e Chu Hsiang-chun, scritto da Hsin Sheng e disegnato da Hao Shih. La storia inizia come un giallo classico: nella borsa di una vecchia venuta da Hong Kong a visitare i parenti di Canton, viene scoperta una bomba. Ne segue un'indagine, condotta dall'agente della sicurezza Li Ming-kang e dall'ispettore della polizia di Canton, Hsia Huang, che seguono pazientemente la pista lasciata dalla vecchia fino a rintracciare un possibile indiziato, il misterioso viaggiatore Chien Chia-jen. In seguito i due poliziotti riescono a smascherare Chien, che si rivela un agente straniero intenzionato a far esplodere gli impianti energetici di Canton.

La storia è notevole sotto diversi aspetti: è innanzitutto una storia d'azione e di spionaggio completa di personaggi misteriosi, di strani avvenimenti e di un'atmosfera generale di suspense. Gli autori sanno ricorrere ad ogni possibile espediente narrativo, compresa l'inevitabile scena dell'inseguimento, svolto per l'occasione a bordo di un motoscafo nel porto di Canton. Inoltre non c'è traccia alcuna di propaganda politica diretta, mai nella storia è citata la nazione di provenienza di Chien, né si parla di nemici di classe o cospiratori internazionali. In effetti potrebbe benissimo trattarsi di un racconto scritto da un qualunque autore occidentale, solo che si modificassero i nomi. I disegni di *Hot on the trail* (Sulla pista), pur non eccezionali, sono comunque dignitosi e l'impressione generale derivante dalla mescolanza di didascalie, di nuvolette, la riconduce più ai fumetti inglesi degli anni venti che a quelli americani attuali. Tutto sommato, si tratta di una storia interessante e divertente. Assieme ad altre storie, essa è stata ristampata su « *The people's comic book* » (Doubleday, 1973). In Italia, è stata pubblicata nel volume « I fumetti di Mao » (Laterza, 1971).

M.H.

HOWARD THE DUCK (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1973 da Steve Gerber per i testi e da Frank Brunner per i disegni ed apparso per la prima volta nel Dicembre dello stesso anno sul n. 19 di *Fear*, della Marvel, nell'ambito di una storia di *Man Thing* (L'Uomo Cosa). Nel numero successivo, ovvero in *Man Thing* n. 1, Howard precipitava in un abisso cosmico, verso morte pressoché sicura. La reazione del pubblico nei confronti del personaggio fu però talmente clamorosa che la Marvel fu letteralmente costretta ad annunciare la ripresa delle avventure di Howard in una serie a lui dedicata. Il ritorno del papero avvenne nel Maggio 1975 sul n. 4 di *Giant Size Man Thing*, in una breve storia in cui si descriveva il modo in cui il papero si era salvato dalla sua incredibile caduta atterrando in un prato di Cleveland. Sul n. 5 della stessa serie apparve

« Howard the Duck », Steve Gerber e Frank Brunner. © Marvel Comics Group.

un'altra breve storia di Howard e finalmente, nel Gennaio 1976, al personaggio venne dedicato il primo albo della sua serie che iniziò con una periodicità bimestrale che passò rapidamente a mensile in seguito alla calorosa accoglienza del pubblico.

Howard the Duck (Howard, il papero) è un papero adulto, vestito di giacca, cravatta e cappello, fuma incessantemente degli enormi sigari e proviene da un imprecisato mondo, abitato solo da paperi raziocinanti e parlanti. Non è particolarmente coraggioso né portato all'eroismo ma quando le circostanze lo impongono, ovvero in ogni episodio, Howard affronta il pericolo e riesce, sorretto da una buona dose di fortuna, a risolvere problemi e situazioni. I disegni, nel corso delle varie storie, sono stati realizzati anche da Gene Colan. Al personaggio la Marvel ha dedicato anche un albo di grande formato, a colori, della serie *Treasury Edition*. In Italia il personaggio, ribattezzato Orestolo il Papero, è apparso nel 1976 in alcune storie sul mensile *Eureka*, della Editoriale Corno. Dal Giugno 1977, *Howard the Duck*, viene prodotto nella versione in striscia quotidiana distribuita dal Register and Tribune Syndicate e la Walt Disney Production, a due anni circa dal primo apparire del personaggio sul mercato, decise di far causa alla Marvel per « plagio » di *Donald Duck* (Paperino); dopo una serie di trattative verbali, la Marvel e la Walt Disney sono addivenute ad un compromesso, estromettendo di fatto le vie legali, per cui col n. 18 del Novembre 1977, il papero si trasforma in un uomo i cui tratti somatici ricordano quelli del palmipede e l'avventura che narra la vicenda di questa trasformazione si intitola « *A Duck no more* » (Non più papero).

Una ulteriore trattativa tra la Marvel e la Disney sortiva in un ritorno di Howard a palmipede, rivisionato e corretto con la approvazione della Disney.

L.S.

HOWARTH, F.M. (ca. 1870-1908) Disegnatore americano, nato nel 1870. Quello di Howarth è un nome indubbiamente importante nella storia del fumetto, in quanto le sue serie di disegni su *Puck*, negli anni '90 prepararono la strada per i fumetti veri e propri che erano ancora di là da venire, attirando l'attenzione del pubbico su questa nuova forma di espressione artistica. Howarth era ancora un dilettante ricco di talento, quando i suoi primi disegni cominciarono ad apparire sul finire degli anni '80 in *Puck*, *Judge*, *Life*, e su periodici umoristici secondari come *Truth* e *Tit-Bits*. A quel tempo i suoi disegni non differivano molto da quelli di altri disegnatori come Sullivant o Montgomery Flagg, ma in pochi anni Howarth trovò uno stile marcatamente personale e divenne il disegnatore ufficiale di *Puck*.

Il maggior contributo innovativo di Howarth — poco usato prima, ma molto invece dopo di lui — fu la narrazione in sequenza, con dialoghi e didascalie sotto le immagini ed una stilizzazione accuratissima e dettagliata. I suoi personaggi avevano grandi teste ed organi esageratamente marcati (occhi sporgenti, soprattutto), ma a parte ciò il resto era rigorosamente realistico nelle vignette. In un'epoca in cui la fotoincisione e l'eliografia davano maggiore libertà al disegnatore, Howarth raggiungeva il successo attraverso una rigida esattezza, non lasciando niente al caso. Di settimana in settimana, Howarth disegnava per *Puck*, le sue sequenze senza personaggi fissi, cosa che facevano invece gli imitatori della sua meccanica narrativa, come James Montgomery Flagg col suo *Nervy Nat* su *Judge*, o Louis Glackens con *Hans* su *Puck*. Però nel 1903 anche Howarth ebbe la stessa opportunità, essendo stato assunto da Hearst per disegnare sui suoi supplementi domenicali. Il risultato fu *Lulu and Leander*, che divenne serie fissa sull'*American*, sul *Journal* e sull'*Examiner*. Per curiosa ironia, il personaggio che divideva la pagina con quello di Howarth era *Foxy Grandpa* di Carl Schultze, il disegnatore che più di ogni altro negli anni '90 aveva imitato lo stile di Howarth, pur avendo ora uno stile personale. Di tanto in tanto, Howarth disegnava anche altre strisce, la più famosa delle quali fu *A Lad and His Lass*, una specie di Lulu and Leander medievale. Nel 1907 o Hearst o il suo pubblico si stancarono però dei disegni troppo minuziosi di Howarth e Lulu and Leander scomparve dalle pagine dei giornali. Ma Howarth ricomparve col suo immutabile stile di lì a poco sulle pagine del *Chicago Tribune* con *Ole Opey Dildock-the Storyteller*. La nuova striscia non poté tuttavia durare a lungo per la morte dell'autore nel 1908. Un disegnatore di nome Wells la continuò trasformandola.

Howarth, che era stato il precursore dei fumetti, non usò mai nelle sue sequenze di immagini, le nuvolette.

R.M.

HUBERT (Stati Uniti) Personaggio americano creato da Dick Wingert nel 1943 per *Stars and Stripes*. Quando il disegnatore presentò i suoi primi disegni alla rivista, questa era ancora un settimanale ai primi passi, pubblicato in Irlanda, dove Wingert si trovava con l'esercito. Accettati i disegni, la rivista si trasferì poco dopo a Londra, dove Wingert la seguì. Poiché la professione di disegnatore gli era nuova, per mantenere una certa uniformità di stile era costretto a rifarsi ogni settimana ai disegni della precedente, ma comunque a quel tempo disegnava vignette senza personaggio fisso. Soltanto in seguito ne introdusse uno, un soldato basso e dal grosso naso che i commilitoni gli battezzarono Hubert. Sotto forma di vignetta singola, esso divenne uno dei personaggi più famosi della seconda guerra

« Hubert », Dick Wingert. © King Features Syndicate.

mondiale: un personaggio non da prima linea, come *Willie and Joe*, di Mauldin, ma piuttosto da bordello, più ancora del *Wolf*, di Sansone. Al proposito, è rimasta famosa una vignetta in cui due ragazze parigine, guardando Hubert, dicono « Fai finta di niente! Arriva ancora il vecchio *couchez-avec!* ». Passato in Francia con l'armata di Patton, Wingert vi incontrò Bill Hearst, che gli promise di sindacare Hubert a guerra finita. Nel 1954 esso vestì quindi abiti civili, con striscia giornaliera e tavola domenicale. La trasformazione ebbe successo: oggi Hubert è sposato con una bella bionda di nome Trudy e combatte contro una suocera insopportabile che ha evidentemente sostituito i vecchi antagonisti, i superiori dell'esercito. Ha anche una figlia, di nome Elli, che ormai frequenta la scuola e un grosso e pigro cane da pastore, Freddy, sempre tra i piedi. Altri personaggi sono il lattaio Charlie, la segretaria di Hubert e Dexter L. Baxter suo capufficio. Hubert è rimasto l'omino basso dal gran naso, ma è un po' meno grottesco e le sue nemesi sono quelle tipiche della media borghesia americana. Il disegno e le battute di Wingert sono divertenti e piacevoli, ma la tavola domenicale è preferibile alla vignetta giornaliera, potendo meglio sviluppare le situazioni e dare maggior spazio all'animazione. In proposito, il King Features aveva suggerito a Wingert la divisione in due parti della vignetta quotidiana, ma la soluzione non si è rivelata felice. Il tratto di Wingert è grossolano e i disegni non sono particolarmente sofisticati, ma il suo umorismo, anche se un po' pesante, sopravvive nella tavola domenicale nonostante le restrizioni di formato imposte dalla crisi. In Italia, è apparso nel 1949 su *L'Avventura*, nel 1950 su *Storia d'America* e nel 1970/71 su *Eureka*.

R M.

HUBINON, VICTOR (1924-) Disegnatore belga, nato ad Angleur presso Liegi nel 1924. Conseguito il diploma, Hubinon si iscrisse all'Accademia di Belle Arti di Liegi, dove studiò pittura e disegno, vendendo già caricature e vignette a diversi quotidiani e periodici. Durante l'occupazione tedesca, Hubinon riparò in Inghilterra, dove si arruolò nella sezione belga della Marina Reale. Dopo la liberazione tornò in patria, impiegandosi come disegnatore pubblicitario presso il quotidiano *La Meuse*. Nel 1946 Hubinon fece la conoscenza con Jean-Michel Charlier, che lo presentò al settimanale a fumetti *Spirou*, per il quale realizzò prima una serie di illustrazioni e creò successivamente il personagigo *Buck Danny*, su soggetti di Charlier. Si trattava di una serie ambientata durante la guerra nel Pacifico, il cui protagonista era un pilota della U.S. Air Force. Il primo episodio fu pubblicato nel Gennaio del 1947. Gli aerei venivano disegnati dapprima dallo stesso Charlier, che li conosceva per essere stato pilota, ma in seguito anche Hubinon conseguì il brevetto di volo divenendo un esperto di velivoli. Oltre a Buck Danny, Hubinon disegnò per un paio d'anni *Blondin et Cirage* rilevato da Jijé, e illustrò, sempre per *Spirou*, una serie di biografie: *Surcouf*, *Mermoz*, *Stanley*. Nel 1959, ancora su testi di Charlier, realizzò *Le démon des Caraibes*, titolo che venne in seguito modificato in *Les Aventures de Barbe-Rouge et d'Eric*: si trattava di piacevoli avventure di pirateria pubblicate da *Pilote*, fino al 1967. Come autore di vignette e illustrazioni, Hubinon ha collaborato anche con *Moustique*, *La Libre Belgique*, *Pistolin* e *Junior*. Egli non è stato un grande innovatore nel fumetto europeo, però dopo essere stato inizialmente influenzato dallo stile di Caniff ha poi messo a punto uno stile piacevole e personale. Egli occupa quindi un posto di tutto rispetto fra i disegnatori europei d'oggi.

M.H.

HUNCKLEBERRY HOUND (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1959, per la realizzazione in cartone animato, da Hanna e Barbera ed apparso nello stesso anno in una serie di spettacoli televisivi a disegni animati.

Hunkleberry Hound (Braccobaldo o Archimede) è un cane ispirato chiaramente dal personaggio di *Mickey Mouse* (Topolino), che è un vero e proprio campione dell'arte di arrangiarsi. All'inizio di ogni avventura, difatti, lo si vede alla ricerca di un nuovo mestiere oppure dedito alla sperimentazione di qualche strano ritrovato e, a differenza di Topolino, non affronta malviventi e ribaldi, ma si limita ad affrontare con dignità la sua giornata. In Italia è stato pubblicato per la prima volta nel 1967 sul n. 1 di *Braccobaldo*.

L.S.

« Hunckleberry Hound ». © Hanna & Barbera Productions.

« *The Hulk* », *Stan Lee e Jack Kirby*. © *Marvel Comics Group.*

HULK, THE (Stati Uniti) Personaggio americano creato da Stan Lee, per i testi e da Jack Kirby per i disegni, comparso per la prima volta in un albo autonomo nel Maggio del 1962. *Hulk*, era il risultato del tentativo di sfruttare a fondo il nuovo mercato che si andava aprendo per la Marvel dopo il fenomenale successo dei *Fantastic Four*, tentativo del resto ottimamente riuscito. Le prime storie risentivano notevolmente l'influenza del *Frankenstein* di Mary Shelley, del *Dr. Jekyll e Mr. Hyde* di Stevenson, del *Gobbo di Notre Dame*. Come è spiegato nella prima storia, il dottor Bruce Banner aveva messo a punto per il governo americano una potentissima bomba a raggi gamma, però poco prima dell'esplosione sperimentale era costretto a precipitarsi nella zona di scoppio per salvare un ragazzo, Rick Jones, avventuratosi oltre i limiti consentiti. In tal modo Banner, investito da una massiccia dose di raggi, si trasforma in un mostro verde (grigio, nella primissima storia) furioso, che veniva chiamato Hulk, capace però come Jekyll di tornare di tanto in tanto ad essere Banner e dalla caratteristica, analoga al mostro di Frankenstein, di essere un incompreso, scambiato cioè per malvagio mentre in realtà è solo un essere spaventato. Ad Hulk venivano affiancati altri notevoli personaggi di contorno: Rick Jones, suo unico amico, anche se in seguito lo abbandona per seguire Capitan America prima e Capitan Marvel poi; Betty Ross sua fidanzata, che però gli preferisce in seguito il maggiore Talbot, sia pure con saltuari ripensamenti; e il generale Thunderbolt Ross, superiore di Banner e padre di Betty, che sarebbe diventato il nemico n. 1 di Hulk. Lee scrisse le storie del personaggio fino al 1969, passandolo poi a Roy Thomas, che ampliò sensibilmente il cast dei personaggi. I successivi passaggi nelle mani di Archie Goodwin, Harlan Ellison (uno scrittore di fantascienza), Gerry Conway, Gary Friedrich, Steve Englehart, Chris Claremont e infine Len Wein finirono per rendere troppo complessa e talvolta inconsistente la struttura delle storie. Anche il disegno ha cambiato mano, passando a: Steve Ditko, Gil Kane, John Buscema, Marie Severin e infine a Herb Trimpe, che lo disegna stabilmente ormai da diversi anni. L'albo di Hulk durò soltanto sei numeri, fino al Marzo 1963, ma ben presto il personaggio tornò a vivere sulle pagine di *Tales to Astonish*, a partire dal n. 59 dell'Agosto 1964 per riavere un albo nuovamente suo a partire dall'Aprile 1968, con *The Hulk* n. 102.
Hulk è stato anche uno dei membri fondatori del gruppo dei *Vendicatori*, uscendone però subito alla seconda avventura, ed è attualmente uno dei membri del nuovo gruppo dei *Difensori*. In Italia, le avventure di Hulk sono state stampate integralmente dall'Editoriale Corno, dapprima come appendice all'albo *Uomo Ragno*, a partire dal n. 55 del Maggio 1972, poi sull'albo *Hulk e i Difensori*, a partire dal Marzo 1975.

J.B.

HUMAN TORCH, THE (Stati Uniti) Personaggio creato da Carl Burgos, apparso la prima volta nel Novembre 1939 sul n. 1 di *Marvel Comics* della Timely, albo modificato poi nel titolo in *Marvel Mystery*. Il personaggio ebbe subito un successo incredibile, e fu il primo grosso supereroe della Timely. Nell'autunno 1940 apparve il primo numero dell'albo *Human Torch*, ma il personaggio cominciava a comparire anche su *Captain America*, *All Winners*, ed altre testate della Timely. Inizialmente si trattava di un androide, un uomo sintetico creato dal visionario Prof. Horton. Disgraziatamente però, appena liberata dal suo involucro protettivo, la creatura di Horton prendeva fuoco e doveva essere sepolta in una cassa di cemento. Ma l'uomo di fuoco riusciva ad evadere, uccidendo incidentalmente il suo creatore, ed imparava a controllare il suo potere sul fuoco. Mettendo a punto tecniche per il lancio di palle infuocate, imparando a volare e a controllare ogni genere di fiamme, diveniva un temibile nemico dei criminali. Dapprima vestito in costume blu e poi rosso. In seguito gli venne affiancato Toro, un orfano che lavorava in un circo ed era refrattario al fuoco. Col passare degli anni il personaggio diveniva sempre più umano finché non si fece più menzione della sua origine androide. Ormai era definitivamente uomo, sia pure col potere di infiammarsi e mandare arrosto i suoi nemici.
Le migliori storie della Torcia Umana furono quelle dei

« *The Human Torch* ». *Carl Burgos*. © *Marvel Comics Group.*

Hermann Huppen, « Comanche ». © Editions du Lombard.

primi numeri dell'albo omonimo, precisamente il n. 5, il n. 8 e il n. 10. In esse, la Torcia ingaggiava memorabili battaglie col personaggio « acquatico » della Timely *Sub Mariner* un mezzo-umano mezzo-atlantide. Grazie agli elementi drammatici insiti nello scontro acqua-fuoco, tali battaglie restano fra le più memorabili degli anni cinquanta.
Dal punto di vista del disegno, la serie non raggiunse mai livelli eccelsi. Abbandonata da Burgos, che si era dovuto arruolare nel 1942, vi si alternarono una lunga lista di disegnatori, fra i quali vanno ricordati Carmine Infantino, Syd Shores, Don Rico, Mike Sekowsky e Alex Schomberg.
La Torcia Umana fu un'altra delle vittime della recessione subito dal genere supereroico dopo la guerra, e il suo albo chiuse col 35° numero, nel Marzo 1949. Nel Giugno dello stesso anno il personaggio comparve per l'ultima volta sul n. 92 di *Marvel Mystery*. L'Atlas Comics Group, che aveva rilevato la Timely, tentò di rilanciare il personaggio nel Dicembre 1953, sul n. 24 di *Young Men*.
Dopo di allora apparve in diversi altri albi, compreso uno col suo nome, ma col n. 78 di *Captain America*, del Settembre 1954 veniva nuovamente abbandonato. Pur appartenendo al più potente triumvirato di supereroi della Timely — gli altri due essendo, Capitan America e Sub Mariner— la Torcia fu l'unico a non essere resuscitato col nuovo boom supereroico degli anni sessanta. I suoi poteri furono invece conferiti al giovane Johnny Storm, uno dei *Fantastici Quattro*. Questa volta la Torcia Umana era un uomo, ringiovanito, tanto da assomigliare più a Toro che alla Torcia originale. Solo di recente quest'ultima è tornata in azione sulle pagine di *The Invaders*, un albo scritto da Roy Thomas e disegnato da Frank Robbins, che presenta nuove storie della Torcia Umana, di Capitan America e di Sub Mariner ambientate nella seconda guerra mondiale.

J.B.

HUPPEN, HERMANN (1938-) Disegnatore belga nato il 17 Luglio 1938 a Beverce. Dopo essersi diplomato e aver passato un breve periodo in Canada, Herman tentò diversi lavori, progettatore di mobili, assistente di architetti, decoratore. Nel 1963 si affacciò nel mondo dei fumetti, realizzando alcune storie per un piccolo editore, firmando le sue tavole « Hermann ».
Nel Febbraio del '66, in collaborazione col soggettista e sceneggiatore Greg (Michel Régnier), creò una serie di avventura, *Bernard Prince*, per il settimanale *Tintin*, che risultò un successo e a partire dal 1967, la striscia divenne un personaggio fisso sul settimanale. Contemporaneamente, diede vita a una serie di carattere storico, *Jugurtha*, che però ebbe breve durata.
Hermann fu più fortunato nel 1971, quando diede origine, sempre in collaborazione con Greg, al suo famoso western *Comanche*, sempre per *Tintin*.
Oltre che per i suoi fumetti egli è noto per molte illustrazioni e copertine realizzate per *Tintin* e altri giornali. Disegnatore molto apprezzato, Hermann, è un artista scrupoloso, che dimostra sempre un alto grado di professionalità, anche quando l'ispirazione sembri abbandonarlo. Ha ricevuto molti premi e riconoscimenti per la sua opera in Belgio, Francia e Italia.

M.H.

HURTUBISE, JACQUES (1950-) Disegnatore, illustratore ed autore canadese nato il 5 Novembre 1950 a Montreal. Durante gli studi di ingegneria all'Università di Montreal, Hurtubise cominciò ad interessarsi al fumetto e, in collaborazione con un gruppo di compagni di corso e con l'aiuto economico dell'Università, nel Novembre 1971 diede vita al primo numero di un giornale a fumetti in lingua francese intitolato *L'Hydrocéphale Illustré*. Dopo un breve viaggio di studio a Parigi, Hurtubise si convinse ancor più della necessità di fondare una industria del fumetto franco-canadese e con un appannaggio del governo di Quebec, fu in grado di fondare nel 1973, una cooperativa di disegnatori ed autori del fumetto franco-canadese, « Les Petits Dessins ». Nel 1974 la cooperativa firmò una esclusiva col nuovo quotidiano di Montreal, *Le Jour*, per la realizzazione delle strisce del giornale. Fra le sei nuove strisce che apparvero il 28 Febbraio 1974, di cui solo tre proseguono tuttora la pubblicazione, vi era anche un personaggio creato da Hurtubise, *Le Sombre Vilain*, firmato con lo pseudonimo di « Zyx ». In questa striscia, l'autore descrive le ridicole cospirazioni da operetta di un criminale il cui obiettivo finale è la distruzione del mondo. Lo stile grafico di Hurtubise, molto stilizzato e moderno, ed il suo caustico umorismo hano fatto sì che *Le Sombre Vilain* rappresenti un fatto d'avanguardia nel fumetto franco-canadese. Nel 1975 Hurtubise è stato uno dei principali organizzatori, insieme a Pascal Nadon e Pierre Huet, del 1° Festival Internazionale del Fumetto di Montreal.

M.H.

IANIRO, ABEL (1919-1960) Disegnatore argentino nato a Buenos Aires nel 1919. Dopo una carriera di caricaturista di personalità politiche e dello spettacolo, Ianiro iniziò la sua collaborazione col periodico *Leoplan*, all'inizio degli anni '40, per cui creò il suo fumetto più famoso, *Tóxico y Biberón*, l'esilarante saga di una coppia di ubriaconi, e *Purapinta*.
Con quest'ultima creazione che racconta di un bulletto della periferia di Buenos Aires che vive sulle sue sopraffazioni ma che in realtà è un codardo, Ianiro assurge alla sua massima fama. Il personaggio venne pubblicato per un lungo periodo sulle pagine del settimanale *Rico Tipo*, diretto dal suo collega Guillermo Divito. Per tale settimanale, Ianiro realizzò anche un gran numero di caricature di famose stelle del cinema, un genere in cui era maestro indiscusso

L.G.

IBIS THE INVINCIBLE (Stati Uniti) Personaggio creato dal soggettista Bill Parker, nel Febbraio del 1940 ed apparso per la prima volta sul n. 2 di *Whiz*, della Fawcett. Vestito di nero con uno sgargiante turbante rosso, Ibis era uno dei numerosi maghi che proliferavano durante la cosiddetta « età d'oro » del fumetto, bisogna però dire che a differenza dei suoi colleghi *Ibis the Invincible*, non aveva nessun richiamo al *Mandrake* di Lee Falk. La serie che aveva una sua innegabile originalità, ebbe una vita piuttosto lunga.
Ibis ebbe due diverse origini anche se collegate tra loro, ma la più citata era quella scritta da Otto Binder, e che apparve sul n. 1 di *Ibis the Invincible* (1942). Prigioniero del malvagio faraone Nero, il Principe Amentep (Ibis) venne liberato grazie a una bacchetta magica chiamata Ibistik, che aveva poteri quasi illimitati, Ibis con il suo aiuto uccise il malvagio faraone, che però prima di morire riuscì a condannare ad un sonno di 4.000 anni la bella Taia, innamorata di Ibis. Egli allora compì lo stesso incantesimo su se stesso, svegliato negli anni '40, liberò la sua amata e assieme si imbarcarono in affascinanti avventure. Molte delle storie di Ibis the Invincible erano racconti dell'orrore e i protagonisti combattevano, aiutati dalla magica bacchetta, contro vampiri, licantropi, demoni alati e ogni tipo di esseri soprannaturali. Scene che mostravano sacrifici umani, cadaveri in decomposizione e ogni sorta di malvagità erano usuali.
La maggior parte delle storie vennero scritte dal « cavallo da tiro » della Fawcett, Otto Binder, ma anche Bill Woolfolk e Manly Wade Wellman, contribuirono a un buon numero di soggetti, Mac Raboy, Carl Pfeufer, Kurt Shaffenberger e Alex Blum si alternarono ai disegni, producendo sempre lavori di buon livello.
Il personaggio apparve su tutti i 155 numeri di *Whiz*, che interruppe le pubblicazioni nel Giugno del 1953. La serie uscì anche su sei numeri del proprio albo e su diversi altri titoli della Fawcett.

J.B.

IDÉE FIXE DU SAVANT COSINUS, L' (Francia) Serie creata dal disegnatore francese Christophe, *L'Idée Fixe du Savant Cosinus* apparve sulle pagine di *Le Petit Français Illustré*, dal 1893 al 1897. Christophe, che già aveva creato *La Famille Fenouillard e Le Sapeur Camember*, con *L'Idée Fixe du Savant Cosinus*, portò a termine la sua trilogia illustrata, e questa ultima parte è senza dubbio la più divertente di tutte.
Zephyrin Brioché, soprannominato « il coseno istruito » era il prototipo del professore con la testa perennemente tra le nuvole. Viveva una vita dedita alle più astruse ricerche e piena di formule algebriche fin quando non venne a conoscenza delle imprese del cugino Fenouillard, in giro per il mondo e della fama che da queste gliene veniva. Punto dalla gelosia decise di intraprendere a sua volta il giro del mondo, e così nasce l'idea fissa. La sfortuna però prese a perseguitarlo ed egli non riuscì mai a lasciare Parigi, i suoi tentativi di intraprendere il viaggio a piedi, a cavallo, in treno, in bicicletta o su folli mezzi messi a punto da lui stesso, sortivano immancabilmente in un fallimento. Su questo tema di base, Christophe costruì esilaranti variazioni, sfruttando abilmente gli inutili tentativi del professore e gli implacabili colpi del destino accanitosi contro di lui e che ogni volta frustravano le sue aspirazioni.
Le Savant Cosinus è stato ristampato in volume da Armand Colin e in albo dalla Hachette

M H.

IGAGURI-KUN (Giappone) Serie creata dal disegnatore giapponese Eiichi Fukui, ed apparsa per la prima volta sulle pagine del mensile *Bokeno*, nel Marzo del 1952, divenendo subito popolare. Igaguri-kun ; era in realtà Kurisuke Igaya c come Charlie Brown, era figlio di un barbiere, ma a differenza di questi, era alto e forte, capitano della squadra di judo del suo liceo, egli la guidava immancabilmente alla vittoria contro ogni avversario, sino alla conquista del titolo di campione.
La popolarità riscossa dalla striscia, in continuo aumento, obbligava Fukui a disegnarne un sempre maggior numero di pagine sino a quando un attacco cardiaco lo portò alla morte il 26 Giugno 1954. La serie passò allora nelle mani di Ippei Doya e poi in quelle di Asakazu Arikawa.
Si può dire che *Igaguri-kun*, diede origine in Giappone al boom delle serie a fumetti di soggetto sportivo come *Daruma-kun* di Yoshiteru Takai, *Inazuma-kun* di Chohei Shimoyama e *Bokutō-kun* di Yoshiteru Takano, tanto per citarne alcune. Da *Igaguri-kun* ebbe ispirazione anche un programma radiofonico. Il lavoro di Fukui era tecnicamente notevole e di facile comunicativa, se fosse ancora vivo potrebbe a ragione contendere a Osuma Tezuka, il titolo di « re del fumetto giapponese » sulla base del solo lavoro fatto per Igaguri-kun.

H.K.

IGER, SAMUEL MAXWELL (1903-) Disegnatore, soggettista e direttore americano, nato a New York City il 22 Agosto 1903. « Jerry » non ha avuto una tradizionale istruzione artistica, e ha debuttato nel settore come disegnatore per il *New York American*, nel 1925. Contemporaneamente realizzò anche annunci pubblicitari per la New York Telephone e per altre società. All'inizio degli anni '30 iniziò a lavorare per la Editors Press Service, dove creò serie quali *Sheena*, *The Flamingo* e *Inspector Dayton*, e fondava la sua agenzia Phoenix Features Syndicate. Iger fu uno dei primi ad entrare nel mondo degli albi a fumetti, le sue creazioni, *Bobby*, *Peewee*, e *Happy Daze* che apparve su *Famous Funnies* della Eastern nel 1935, sono tra le primissime ed assere state realizzate espressamente per gli albi. Nel 1936, fu direttore di *Wow Comics*, della Herle, e pubblicò i primi lavori di due disegnatori destinati a un grande successo, Bob Kane e Will Eisner. Nel 1937 fondò il S.M. Iger Studios; iniziando a produrre materiale per i nuovi editori di albi a fumetti, uno dei primi fu la realizzazione di *Jumbo*, per la Fiction House, un albo gigante che conteneva anche la sua creazione *Sheena*, disegnata da Mort Meskin. Iger fu anche direttore della Fiction House dal 1940 al 1955.
Molti disegnatori di talento passarono attraverso l'Iger Studios, tra i migliori sono da segnalare: Lou Fine, Reed Crandall, Al Feldstein, Mort Meskin, Will Eisner, Mort Leav e il sottovalutato Mart Baker.
Lo studio produsse materiale per molti editori degli anni '40, quali Fox, Quality, Harvey, MLJ, Holyoke, Crown, Farrell e molti altri.
Iger che fu sicuramente un pioniere nel settore, chiuse il suo studio nel 1955, per diventare direttore artistico della Ajax, dove rimase sino al '57. Attualmente insegna disegno e produce materiale per la pubblicità.

J.B.

INDIO, EL (Filippine) Serie scritta e disegnata da Francisco V. Coching ed apparsa per la prima volta su *Pilipino Komiks*, nel 1953.
Indio non è la storia relativa agli indiani d'America, gli spagnoli chiamarono indio la popolazione Malayan, indigena delle Filipppine.

« *El Indio* », *Francisco Coching*. © *Pilipino Komiks*.

La storia che faceva parte della serie con protagonista Barbaro, si protrasse per oltre 30 capitoli.
Il personaggio principale era Fernando che rappresentava una spina nel fianco degli spagnoli che governavano l'isola con pugno di ferro.
Usando con abilità la guerriglia, egli creava continui problemi ai suoi nemici e riusciva a sfuggire alla cattura grazie alla sua abilità di cavallerizzo e al suo coraggio, e altrettanto abile era nell'uso della spada e della pistola.
Gli facevano da contorno personaggi come Victoria, la sua ragazza, Capitan Castillo suo nemico, Blanquita, madre di Fernando ed amante di Castillo, il quale, a rendere più drammatica la vicenda era anche il padre dell'eroe, particolare che però lui ignorava. Castillo, pur sapendo che Fernando era suo figlio, gli era necessariamente nemico, data la sua condizione di spagnolo e fu impotente al susseguirsi degli avvenimenti che portarono alla cattura del ragazzo e alla sua inevitabile fucilazione. Uno dei momenti più drammatici si ebbe quando i due si affrontarono in duello. La serie era piena di sequenze del genere, dense di emozioni e di suspense che facevano presa sul lettore.
Coching seppe realizzare ogni scena con abilità e delicatezza senza cadere nel melodrammatico, qualità raramente riscontrabile negli albi a fumetti; dove il sensazionale è spesso usato come strumento atto a nascondere l'incapacità di ritrarre momenti difficili e delicati.
Coching può essere considerato un maestro del fumetto e *Indio*, rimane uno dei suoi lavori più notevoli.

O.O.

INFANTINO, CARMINE (1925-) Disegnatore ame-

ricano nato a Brooklyn, New York, il 24 Maggio 1925 Dopo aver frequentato fra le altre la School of Industrial Arts e la Art Students League, Infantino entrò nel mondo dei fumetti disegnando nel 1942 *Jack Frost*, per la Timely. Passò poi a diverse case editrici, approdando finalmente alla National nel 1946, dove illustrò le avventure della serie Ghost Patrol. Ammirato per i suoi lavori generalmente realizzati in coppia con Frank Giacoia il direttore della National, Shelly Mayer cominciò ad assegnare a Infantino un maggior numero di incarichi, come le storie dei personaggi *Flash*, *Johnny Thunder*, *Green Lantern* e *Black Canary*. Molti di questi lavori erano duri e spigolosi, grazie alla influenza dello stile di Chester Gould e Harold Gray, però negli anni cinquanta Infantino cominciò ad avere uno stile sempre più morbido, sotto l'influsso di disegnatori come Lou Fine e Edd Cartier. I suoi lavori, western e fantascientifici, dimostravano una sempre maggiore maturità. La migliore tra le sue opere fu però la nuova versione di *The Flash*. A cominciare da *Showcase*, n. 4 dell'Ottobre 1956, Infantino tenne la serie per 11 anni, e quantunque a volte il suo disegno anatomico lasciasse a desiderare, tuttavia i suoi artifici intesi a rendere graficamente il movimento, divennero esemplari per i suoi colleghi. Contemporaneamente, Infantino disegnava anche la serie fantascientifica molto seguita, *Adam Strange*. Qui, le sue illustrazioni pulite e le impeccabili composizioni ispirate ad Hal Foster raggiunsero i livelli più alti, soprattutto nel raffigurare i magnifici panorami di città futuristiche. Nel 1964, Infantino e il suo inchiostratore Murphy Anderson, furono incaricati da Julius Schwarz di rilanciare la serie di *Batman*. La nuova impostazione datagli da Infantino riuscì infatti a invertirne la parabola discendente ormai rilevabile da una decina d'anni e *Batman*, *The Flash* e *Adam Strange*, assunsero una dimensione classica e un rinverdito successo. Nel 1967, Infantino abbandonò il tavolo da disegno per la scrivania di Direttore Editoriale della National, iniziando così una serie di nuovi esperimenti: lanciò due albi illustrati da Steve Ditko e una serie basata sul film *Bomba*, del 1950, illustrata da Howard Post; inaugurò la notevole serie western *Bat Lash*, realizzata da Nick Cardy e Sergio Aragones, insieme a molte altre. Però la maggior parte di queste iniziative si rivelarono insuccessi commerciali. Nominato Presidente della National nel 1971, Infantino continuò a fare esperimenti. Sotto la sua guida la National rilanciò *Captain Marvel*, *The Shadow*, *The Avenger* e altri titoli, presentò gli albi giganti da 1 dollaro, produsse la celeberrima serie *Green Lantern - Green Arrow*, si assicurò la collaborazione di Jack Kirby, acquistò i diritti per la produzione di *Tarzan* in albi e produsse ristampe dei grandi classici dei comic books (albi a fumetti). Infantino ha vinto diversi premi, fra cui quello della NCS nel 1958, è stato uno dei fondatori della ACBA, l'Academy of Comic Book Arts. All'inizio del 1976, per motivi rimasti imprecisati, Infantino ha lasciato la National ed è tornato a disegnare, realizzando come suo primo lavoro di rientro alcune storie in bianco e nero per il gruppo Warren.

J.B.

INGAM
vedi Magni, Enzo

INGELS, GRAHAM (1915-) Autore, disegnatore e soggettista americano nato il 7 Giugno 1915 a Cincinnati, Ohio. Dopo aver realizzato dei lavori nel campo pubblicitario, Ingels si arruolò in Marina e nel 1946 iniziò a disegnare fumetti per *Heroic Comics*, della Eastern. Congedato nel 1947, Ingels si dedicò per breve tempo all'illustrazione di novelle prima di entrare nel gruppo Standard, conosciuto anche come Better and Nedor, dove si occupò in prevalenza di soggetti e sceneggiature trovando però anche il tempo di realizzare ottime copertine per *Startling Comics*. Nel 1948 decise di ritornare alla libera professione, collaborando per diverse case editrici, quali la M.E. e la Fiction House e la E C. Il meglio di se stesso, Ingels lo raggiunse nel 1950, quando l'editore della E.C , Bill Gaines, diede vita alla « nuova tendenza » della casa editrice nel contesto delle storie dell'orrore. Ingels, in tale fattispecie, divenne in breve tempo il miglior disegnatore realizzando molte storie per *Crypt of Terror*, *Vault of Horror* e *Haunt of Fear* e, con lo pseudonimo di « Ghastly » realizzò parecchie storie e copertine per altre testate della E.C. divenendo il più popolare disegnatore tra i lettori pur dovendo competere con talenti quali Reed Crandall, Al Williamson, Frank Frazetta e Jack Davis. Il suo disegno, quel suo tratto caratterizzato da segni sottilissimi, quel suo gusto per il gotico e per le atmosfere cupe, riuscivano ad evocare il vero orrore in cui, di tanto in tanto, insinuava delle vene umoristiche. Quando nel 1954 la E.C. dovette chiudere tutte le testate dell'orrore in seguito alla violenta campagna di stampa che si era scatenata contro di esse, Ingels realizzò parecchie storie per *Treasure Chest*, *Classics Illustrated* e per altri albi della E.C. Nel 1959 ha abbandonato il mondo del fumetto ed attualmente insegna pittura in Florida.

J.B.

INSPECTOR DAN, EL (Spagna) Personaggio creato nel 1947 da Rafael Gonzalez, per i testi e da Eugenio Giner per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine del settimanale *Pulgarcito*.
El Inspector Dan de la Patrulla Volante (L'Ispettore Dan della Squadra Mobile), come venne chiamato all'inizio, ebbe lunga vita sia sul settimanale su cui apparve per la prima volta che in albi e strisce realizzati per il mercato estero. Dan era un ispettore di Scotland Yard a cui il superiore, il Colonnello Higgins assegnava le missioni più pericolose; nel corso delle sue indagini, era aiutato dall'ispettore Simmons e da Stella, la sua bellissima assistente. Le storie si svolgevano nei bassifondi di Londra, incupiti dalla nebbia e popolati dai criminali, nel British Museum, dove le mummie tornavano improvvisamente in vita, in fumerie di oppio od in castelli abitati da scienziati pazzi. Giner traduceva con dovizia di dettagli e con estrema cura quanto veniva raccontato nei soggetti tanto da conferire sempre una particolare suggestione ad ogni tavola. I disegnatori che gli succedettero, Macabich, Vivas, Costa, Henares e Pueyo non riuscirono a mantenere intatta l'atmosfera tanto necessaria alle storie e la serie, dopo 38 numeri, venne terminata. Negli ultimi mesi, prima della definitiva sospensione, i soggetti vennero scritti da Victor Mora.

L.G.

« Inspector Wade », Lyman Anderson. © Marvel Comics Group.

INSPECTOR WADE (Stati Uniti) Personaggio creato, nella serie fumettata, nel 1934 da Sheldon Stark, che ne fece un adattamento dai romanzi del defunto autore inglese Edgar Wallace, che avevano per protagonista l'eroe che diede il nome alla striscia, e da Lyman Anderson per i disegni. La serie, prodotta per il King Features Syndicate, apparve per la prima volta il Dicembre di quello stesso anno caratterizzata da una serie di difficoltà contrattuali. Il *London Mirror*, infatti, pubblicava sulle proprie pagine una striscia intitolata *Terror Keep*, sempre basata sulle storie di *Mister Reeder*, di Edgar Wallace ed il King fece quindi di tutto perché la striscia cessasse di essere pubblicata e dopo una serie di scontri legali e di incontri d'affari, il *Mirror*, rinunciò a pubblicare *Terror Keep*, ed *Inspector Wade*, fece il suo debutto il 20 Maggio 1935. Mentre il King aspettava che il polverone legale si calmasse, gli agenti europei avevano venduto la striscia alla Mondadori e Wade apparve in Italia il 1° Maggio 1935, quasi tre settimane prima di « nascere » ufficialmente negli Stati Uniti.

Inspector Wade (L'ispettore Wade), di Scotland Yard, vestito di tweed, accanito fumatore di pipa, era un gentiluomo-investigatore che, con l'aiuto di Donovan, il suo assistente sempre provvisto di bombetta, risolveva i misteri più intricati. Le sue missioni lo portavano spesso in luoghi lontani, come ad esempio in Arabia, dove mise fine ad una catena di delitti commessi da un gruppo terroristico, ma il suo abituale luogo d'azione erano le strade di Londra e la tranquilla campagna inglese.

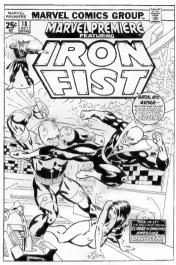
Lyman Anderson disegnò la striscia in maniera assai piacevole senza tuttavia riuscire a catturare l'interesse del grande pubblico e il 4 Luglio 1938 venne sostituito da Neil O'Keefe, che modificò l'impostazione della striscia, inserendovi una notevole dose di suspense. L'azione aumentò così, sia in ritmo che in violenza, avvicinando il personaggio più al gangsterismo dei film americani che all'urbana criminalità dei romanzi di Wallace. La striscia, nonostante il notevole apporto di O'Keefe, proseguì la sua fase discendente e venne infine interrotta il 17 Maggio 1941.

M.H.

IN THE LAND OF WONDERFUL DREAMS
vedi Little Nemo

INVIATI SPECIALI
vedi Dateline: Danger

INVISIBLE SCARLET O'NEIL (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 da Russell Stamm, che era stato l'assistente di Chester Gould nella realizzazione di *Dick Tracy*, ed apparsa per la prima volta nel Giugno dello stesso anno distribuita dal Chicago Tymes Syndicate.

Invisible Scarlet O'Neil presentata come « la nuova supereroina americana » era una bella ragazza dai capelli rossi che dopo essere stata esposta alle radiazioni di uno strano raggio nel laboratorio di suo padre, aveva acquistato il dono della invisibilità. Scarlet poteva quindi tornare visibile premendo un certo nervo sul polso sinistro e viceversa. Le sue prime avventure avevano un tono lacrimoso, forse per attrarre il pubblico femminile e ruotavano attorno a personaggi quali bambini sfortunati, orfani, ragazzine rapite e via dicendo, ma nel 1944, quando Stamm andò sotto le armi lasciando il personaggio nelle mani dei suoi assistenti, l'eroina aveva già subìto una trasformazione caratteriale e si era messa a combattere contro agenti stranieri, organizzazioni sovversive e cospirazioni su scala internazionale Quando Stamm tornò ad occuparsene nel 1946, le sue storie divennero sempre più sarcastiche e stravaganti e l'autore pareva quasi prendersi gioco delle sue improbabili avventure. Nel 1952 all'eroina venne affiancato un nuovo personaggio, Stainless Steel, un texano dai pugni d'acciaio

« Iron Fist », Roy Thomas e Gil Kane. © Marvel Comics Group.

e con un grande senso dell'umorismo.

Stainless, divenne il protagonista di punta tanto che nel 1954 la serie cambiò nome in *Stainless Steel*, solo per terminare dopo due anni. Russell Stamm disegnò Scarlett con uno stile abbastanza arioso con ben pochi punti di contatto con *Dick Tracy*, e se la condannò alla sospensione fu proprio per quel carattere eccessivamente umoristico che ovviamente toglieva spazio all'avventura.

M.H.

IRON FIST (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1974 da Roy Thomas per i testi e da Gil Kane per il disegno ed apparso per la prima volta nel Maggio dello stesso anno sul n. 15 di *Marvel Premiere*, della Marvel Comics Group. *Iron Fist* (Pugno d'acciaio), nato sulla scia del successo dei film sul kung-fu ed in seguito alla buona accettazione da parte del pubblico del primo personaggio prodotto dalla Marvel in questo contesto, *Shang-chi*, è in realtà un giovane americano, Danny Rand, allevato in un monastero tibetano dopo che il padre è stato assassinato dal socio e la madre è caduta vittima di un branco di lupi. Giunto all'età di diciotto anni, e padrone delle arti marziali, Danny fa ritorno in America per vendicare la morte dei genitori e si stabilisce a New York dove vive avventure che spaziano dal campo del kung-fu a quello del classico super-eroismo della Marvel. A partire dal Novembre 1975 la Marvel gli ha dedicato la sua propria serie e Iron Fist ha preso anche il posto di Shang-chi sulle pagine di *The Deadly Hands of Kung Fu*, un mensile in bianco e nero, di grande formato, edito sempre dalla Marvel. Alla sua realizzazione si sono avvicendati vari soggettisti e disegnatori, tra i quali Doug

Moench, Tony Isabella e Chris Claremont per i testi e Larry Hama, Pat Broderick e John Byrne per i disegni.
In Italia il personaggio, ribattezzato *Pugno d'acciaio*, è stato presentato sul mensile *Shang-chi, Maestro del Kung Fu*, della Editoriale Corno, a partire dal n. 24 del Marzo 1977.

M.G.P

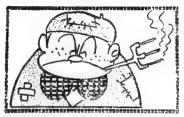
IRON MAN (Stati Uniti) Personaggio creato da Stan Lee, la cui prima storia scritta da Larry Lieber e disegnata da Don Heck è comparsa sul n. 39 di *Tales of Suspense*, nel Marzo 1963. Vi si racconta del playboy Tony Stark, inventore e industriale nel settore degli armamenti, che durante una missione governativa in Vietnam inciampa su una mina antiuomo e, gravemente ferito, viene catturato da un gruppo di terroristi. Questi lo costringono a lavorare per loro, in attesa che una scheggia infissa nel torace gli cammini fino al cuore, uccidendolo. Ma lavorando, con lo scienziato indigeno, il vecchio professor Yinsen, Stark riesce a costruire un'invincibile armatura dotata di ogni tipo di congegni compresi dei jet che gli consentono di volare ed una pila che permetterà al cuore di battere anche dopo l'impatto con la scheggia. Grazie all'armatura, Stark riesce a fuggire (mentre Yinsen muore) ed assume il nome di Iron Man, dedicandosi alla lotta contro il crimine. Nelle prime avventure, disegnate anche da Jack Kirby e Steve Ditko, il principale nemico di Iron Man è un orientale di nome Mandarino. I soggetti, opera di Stan Lee e Berns sono incentrati soprattutto sulla fabbrica di Stark e sugli attentati contro i suoi progetti segretissimi. Stark, sempre afflitto dalla sua ferita, continuava a sopravvivere grazie all'energia della piastra toracica. Don Heck, che per un certo tempo ne fu regolarmente il disegnatore, continuava ad aggiornare l'armatura, ma quando i disegni passarono nel 1966 nelle mani di Gene Colan si approfondì soprattutto la componente romantica costituita sul triangolo Stark — Pepper Potts sua segretaria — Happy Hogan suo aiutante. Oltre ai problemi di salute, Stark era costretto a risolvere anche quelli legali e di affari, non risolvibili dalla sua guardia del corpo, come veniva definito Iron Man per giustificarne la presenza presso Stark senza rivelare la sua doppia identità di supereroe e di playboy. Nel 1968, dopo un'apparizione in albo su un numero unico condiviso con *Sub Mariner*, *Iron Man* ebbe un albo col suo titolo, il cui primo numero uscì a Maggio, mentre Archie Goodwin diventava il soggettista fisso della serie. Il disegno, dopo alcuni numeri illustrati da Johnny Craig, passò regolarmente a George Tuska, sostituito solo di tanto in tanto da qualche altro disegnatore.
Goodwin ha abbandonato il personaggio nel 1970 e molti soggettisti si sono alternati prima che il personaggio passasse stabilmente a Gerry Conway e Mike Friedrich. Iron Man è stato uno dei membri fondatori del gruppo dei *Vendicatori* ed appare tuttora nell'albo loro dedicato. In Italia, il personaggio è stato pubblicato integralmente dall'Editoriale Corno sull'albo *Devil*, a partire dal n. 23 del 1° Marzo 1971. Alla fine della serie di *Devil*, avvenuta col n. 126 del 6 Marzo 1975, *Iron Man* è passato sulle pagine di *Uomo Ragno*, a partire dal n. 131 dell'8 Maggio 1975.

M.E.

« Iron Man », Stan Lee e Don Heck. © Marvel Comics Group.

IRVING, JAY (1900-1970) Autore, disegnatore e giornalista americano nato il 3 Ottobre 1900 a New York. Suo padre, Abraham Rafsky, era un capitano di polizia come lo era stato suo nonno. Dopo aver studiato alla Columbia University, Irving intraprese la carriera giornalistica divenendo cronista di nera del *New York Globe* e, in seguito, vignettista sportivo sempre per la stessa testata. Nel 1930 Jay creò per il King Features una striscia a carattere sportivo intitolata *Bozo Blimp*, che però ebbe vita molto breve. Scoraggiato, Irving entrò in pubblicità lavorandovi per due anni, prima di entrare nello staff del *Collier's Weekly*, dove rimase per 13 anni producendo una vignetta alla settimana, intitolata *Collier's Cops* e realizzando di tanto in tanto alcune copertine.
Nel 1946 Jay creò un'altra striscia, *Willie Doodle*, storia di un amabile poliziotto distribuita dal Tribune Syndicate, che non ebbe lunga vita ed in seguito Irving cercò di vendere un programma di cartoni animati per la televisione che aveva creato con Mel Casson, fallendo però in tale impresa. Nel Maggio 1955 diede vita, per il Tribune-News Syndicate, ad un'altra striscia incentrata su un poliziotto, *Pottsy*: un agente con una spiccata propensione all'umorismo ed alla poesia, fatti questi che lo mettevano in difficoltà con i propri superiori. Jay Irving, già a partire dal 1930, quando suo padre gli aveva regalato il suo distintivo e la sua tessera, aveva raccolto una incredibile collezione di più di 5.000 oggetti legati al lavoro ed al folklore della polizia ed egli veniva regolarmente consultato sull'argomento dalla Società Storica e dal Museo della città di New York. Irving era anche un membro onorario del Dipartimento di polizia di New York e di altri 200 dipartimenti sparsi nel Paese. Morì per un attacco cardiaco il 5 Giugno 1970 e Pottsy lo seguì poco dopo.

M.H.

ISHIMORI, SHŌTARŌ (1938-) Disegnatore ed autore giapponese nato il 25 Gennaio 1938 a Nakata-machi, nel distretto di Miyagi. Durante gli studi, Ishimori debuttò nel 1954 sulle pagine di *Manga Shōnen*, con un suo lavoro intitolato *Nikyū Tenshi* (Angelo di seconda classe). Dopo

Shôtarō Ishimori, caricatura.

aver conseguito il diploma, si trasferì a Tokyo con la segreta ambizione di diventare un romanziere, ambizione fallita, per cui decise di tornare al fumetto. Nel 1959 creò la sua prima serie di successo *Kaiketsu Harimao*, cui fecero seguito altre serie, tutte di soggetto fantascientifico, quali *Yūreisen* (La nave fantasma - 1960), *Mutant Sabu* (1961), *Shōnen Dōmei* (La lega dei ragazzi - 1962) e *Cyborg 009* (1964). Tentò poi il filone umoristico, con *Bon Bon*, ma non ebbe successo e tornò quindi alla fantascienza realizzando *Genma Taisen* (1967), storia di un gruppo di eroi provvisti di poteri extra-sensoriali che si battevano contro creature aliene che tentavano di conquistare il mondo. Shōtarō Ishimori è un artista estremamente versatile che ha disegnato centinaia di storie di tutti i tipi, per bambini, per ragazzi e per adulti. Come molti disegnatori giapponesi, agli inizi ha subito l'influenza di Osamu Tezuka ed in seguito ha sviluppato un suo stile personale, fluido ed arioso.

H.K.

ISPETTORE WADE, L'
vedi Inspector Wade

IWERKS, UB (1901-1971) Disegnatore ed animatore americano nato il 24 Marzo 1901 a Kansas City. Dopo aver svolto per diverso tempo l'attività di disegnatore di bozzetti pubblicitari ed aver studiato disegno con George Harrimann, entrò nello staff della Walt Disney ed insieme a Walter Lantz diede vita al personaggio di *Oswald the Rabbit*, che nel campo della animazione raccolse molto successo. Pare inoltre, nonostante la versione sia stata più volte contrastata, che fu proprio Iwerks ad inventare nel 1928 *Mickey Mouse* (Topolino), la cui paternità venne invece attribuita interamente a Walt Disney. Nel 1928, Iwerks fu il primo disegnatore delle *Silly Symphonies* (Sinfonie allegre) e nel 1930, in seguito a dei contrasti con Walt Disney, abbandonò i suoi studios e si dedicò all'attività di libero professionista quale animatore, dopo aver realizzato le prime storie a strisce di *Mickey Mouse*. Dopo aver fondato una propria casa di produzione, la Animated Pictures Co., Iwerks diede vita a *Flip the Frog* e a *Willie Whopper*. Nel 1934 per la Celebrity Production realizzò l'eccellente *Don Quixote*, una delle tantissime verisoni di Don Chisciotte della Mancia. Nel 1935 tornò ai Disney Studios dove gli venne affidato il settore degli effetti speciali a cui si dedicò per la maggior parte del suo tempo sino alla morte avvenuta il 7 Luglio 1971. Disegnatore di una certa abilità, dovette scontrarsi sin dagli inizi contro l'egemonia disneyana e nel suo paese d'origine è stato quasi completamente ignorato mentre in Europa è considerato, forse giustamente, il vero padre di *Topolino*.

L.S.

Ub Iwerks, « Flip the Frog ». © Iwerks.

Ub Iwerks, « Mickey Mouse ». © Walt Disney Production

JABATO, EL (Spagna) Personaggio creato e disegnato da Francisco Darnís nel 1958. Nonostante esso fosse ideato in un momento di declino per gli albi d'avventure, riuscì a guadagnarsi una notevole popolarità con la pubblicazione di ben 381 numeri fino al 1966. Poiché in quel periodo, grazie ai film dei vari Ercole e Maciste, erano assai di moda le storie ambientate nell'antica Roma, questo fu lo sfondo anche di *El Jabato*, al quale venne affiancato un personaggio denominato Taurus. Jabato, è un guerriero iberico catturato dai romani e portato a Roma per diventare gladiatore, come nel film *Spartacus*, il periodo di apprendistato era eguale. A Roma El Jabato incontra due suoi fedeli ammiratori, la giovane romana Claudia e il poeta Fiedo Mileto. Costui era però disegnato così umoristicamente da essere piuttosto fuori registro nella serie. Il successo del personaggio, comunque, indusse nel 1962 alla creazione di un albo dallo stesso nome, quantunque le avventure continuassero anche su altri settimanali dello stesso editore, come *Ven y Ven*, *Suplemento de Historietas del DDT*, *El Campeón* e *El Capitan Trueno Extra*. La serie fu ristampata nel 1965 e nel 1969, a colori. Quello di Francisco Darnís è uno stile vigoroso e personale, ed egli è il principale artefice del successo di *El Jabato*. Di tanto in tanto egli è stato aiutato o sostituito da Luis Ramos, Martinez Osete, Carregal e altri.

L.G.

JACOBS, EDGAR-PIERRE (1908-) Disegnatore e soggettista belga nato in uno dei sobborghi di Bruxelles nel 1908. La data esatta non la si conosce data la riservatezza di Jacobs al proposito e deducibile solo da un attento studio della sua carriera. Jacobs è solito affermare che egli stesso non ricorda il tempo in cui ancora non disegnava, ed in compagnia del suo amico Jacques van Melkebeke girava per i musei e le gallerie di Bruxelles. Già mentre si preparava agli esami d'ammissione all'Accademia Reale di Belle Arti di Bruxelles, Jacobs realizzava lavori artistici secondari, tipo le illustrazioni di cataloghi di vendite per corrispondenza Inoltre, sempre in questo periodo, e sfruttando la piacevole voce baritonale, si iscrisse al Conservatorio per divenire cantante lirico, tanto che per un certo tempo il « bel canto » ebbe il sopravvento sul disegno. Diplomatosi al Conservatorio trovò un ingaggio in Francia alla Lille Opera, dove cantò in ruoli da baritono per opere italiane, francesi e tedesche. Ma tornato in Belgio senza un quattrino e senza prospettive d'ingaggi, decise di tornare al disegno. Dopo aver realizzato vignette e illustrazioni per periodici quali *Bimbo*, *Stop*, *A.B.C.* e *Lutin*, nel 1942 trovò un posto presso il settimanale a fumetti *Bravo*, che all'epoca pubblicava ancora diverse strisce americane, compreso il *Gordon*, di Alex Raymond. Poiché alla fine del 1942 il settimanale rimase privo delle tavole in questione, Jacobs ebbe l'incarico di realizzare una logica conclusione per l'avventura in corso. Il suo lavoro si rivelò così eccellente che il direttore della rivista gli commissionò allora una nuova serie fantascientifica che rimpiazzasse Gordon. Nel Febbraio 1943, comparve allora *Le Rayon U* (Il raggio U). Poi, nel 1944, Jacobs divenne assistente di Hergé per *Tintin*, e questo segnò l'inizio di una lunga amicizia fra i due. Su raccomandazione di Hergé, infatti, Jacobs divenne nel 1946 uno dei primi disegnatori del nuovo settimanale *Tintin*, per il quale egli creò la sua serie più famosa, la notissima *Blake et Mortimer*, iniziata nel 1946. Ma oltre a questa serie, Jacobs ha realizzato per il settimanale numerose illustrazioni, le più notevoli delle quali rimangono quelle per la *Guerra dei Mondi* di Wells.
Fra i disegnatori europei, la fama di Jacobs come disegnatore è seconda solo a quella di Hergé. Gli sono stati attribuiti un'infinità di premi, le sue storie vengono costantemente ristampate e nel 1973 è stato pubblicato anche un poderoso studio su di lui, intitolato *Edgar-Pierre Jacobs: 30 ans de Bandes Dessinées* (E.-P.J.: trent'anni di fumetti).

M.H.

JACOBSSON, OSCAR (1889-1945) Disegnatore svedese nato a Göteborg il 7 Novembre 1889 e morto a Solberga il 25 Dicembre 1945. La sua prima illustrazione fu pubblicata sul quotidiano *Naggen* nel 1918, ma soltanto due anni dopo Hasse Zatterström, gli suggerì di creare una striscia per il settimanale *Söndags-Nisse*, del quale era direttore. Il risultato fu *Adamson*, comparso su *Söndags-Nisse* n. 42 del 17 Ottobre 1920, personaggio che piacque

e divenne subito popolarissimo grazie alle divertenti disavventure del protagonista. Adamson è un piccoletto completamente calvo, salvo per tre capelli che gli spuntano dal cranio, e raramente compare senza l'immancabile sigaro, ciò che letteralmente lo affumica ogni volta che s'impegna in qualcuna delle sue imprese, come ad esempio ridurre a zero una sedia a forza di accorciare le gambe zoppicanti, o tagliare pezzetti di filo dopo aver attaccato un bottone, col risultato di farlo staccare di nuovo. In *Adamson*, Jacobsson sfruttò al massimo le possibilità offerte dalla pantomina, e i suoi sforzi furono premiati allorché la sua striscia fu la prima di origine scandinava ad essere pubblicata negli Stati Uniti, dove il personaggio fu battezzato *Silent Sam* (Sam il silenzioso). In seguito, ebbe successo anche in Europa, Cina, Giappone; e dal 1921 vide la luce anche in volumetti annuali. La striscia sopravvisse al suo creatore, per opera del disegnatore danese Viggo Ludvigsen, ma poi si diede inizio anche alla ristampa di materiale originale. Jacobsson, pur afflitto da un male incurabile, creò anche per il quotidiano *Vi* (Noi), *Abu Fakir*, striscia sulle magie di un fachiro che nel 1945 venne stampata anche in albo.
Jacobsson lavorò anche per i quotidiani quali *Dagans Nyheter*, *Exlex* e *Lutfisken*, ed espose i suoi quadri alla Galleria Gummeson di Stoccolma nel 1930. Un'esposizione di sue opere ebbe luogo nel 1946 a Göteborg, dove Jacobsson era membro del locale club degli artisti. Il Museo Artistico di Göteborg è uno dei molti in cui sono esposte le sue tele.

W.F.

JACOVITTI, BENITO (1923-   ) Disegnatore e soggettista italiano, nato a Termoli (Campobasso) il 19 Marzo 1923. Trasferitosi all'età di quindici anni a Firenze, ebbe i primi contatti col mondo della carta stampata collaborando con diverse vignette al settimanale satirico *Il Brivido*. Esordisce nel settimanale *Il Vittorioso*, nel n. 40 del 5 Ottobre 1940, creando *Pippo*, nella storia « Pippo e gli Inglesi », poco dopo il personaggio veniva affiancato da Palla e Pertica, creando così il famoso terzetto chiamato dei *3 P*. Attorno a questi personaggi ruotano l'ispettore Cip col suo aiutante Gallina e il furbissimo delinquente Zagar, maestro del travestimento.
Sempre nel suo stile grottesco e caricaturale, nettamente personale, Jacovitti produce parecchi personaggi, sostenuti da una vena umoristica fresca e piena di idee. Tra le parodie più riuscite c'è quella di *Mandrago il Mago* e *L'Onorevole Tarzan*, apparsi sempre sul *Vittorioso*, per poi essere raccolti in albi come quasi tutta la sua produzione per questo settimanale.
Nel 1957, crea per il supplemento dei ragazzi del quotidiano, *Il Giorno*, *Cocco Bill*, una saporita satira del Western tra le più azzeccate, *Gionni Galassia*, storia di fantascienza e *Tom Ficcanaso*, disavventure di un reporter impiccione.
Nel 1968, scaduto il contratto col *Giorno*, trasferisce il suo, *Cocco Bill*, sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*, per il quale crea un altro personaggio parodistico *Zorry Kid*, ispirato al celebre Zorro.
Nel 1973, ridà vita a *Jack Mandolino*, da lui creato nel 1967. Tra le sue collaborazioni saltuarie c'è un albo della serie *Costellazione*, realizzato nel 1946 con *Ghigno il Maligno*, un altro personaggio della sua innumerevole schiera che compare in varie storie è la terribile signora Carlomagno.
Jacovitti, che si firma anche Jack è senza dubbio il più popolare disegnatore umoristico in Italia ed è il più conosciuto all'estero dove i suoi personaggi hanno incontrato largo favore. I suoi lavori sono stati ristampati in libri cartonati dalle Edizioni Piero Dami e dalla Milano Libri, e Zorry Kid nella serie « I giganti del fumetto » della Bur di Rizzoli. Jacovitti disegna anche per la pubblicità. Ha eseguito disegni per la televisione nella serie « Gulp, fumetti in TV ». Ha collaborato inoltre al *Travaso*, *l'Europeo*, *Eureka* e *Linus*.
Jacovitti vive e lavora a Roma.

L.S.

JAFFEE, ALLAN (1921-   ) Disegnatore e soggettista americano, nato a Savannah, Georgia, il 13 Marzo 1921. Dopo aver studiato alla High School of Art and Design, « Al » Jaffee iniziò la sua carriera nel 1941 come soggettista e disegnatore della serie *Inferior Man*, della Quality. Nel 1942 passò alla Marvel, dove produsse prevalentemente albi umoristici non particolarmente validi.
Nel 1955, continuando a curare per la Marvel due albi umoristici per ragazzi, realizzò il suo primo lavoro per il *Mad*, di Harvey Kurtzman, affascinato dalla possibilità di allargare i suoi orizzonti umoristici e decidendo di dedicarvisi per intero lasciando la Marvel. Frattanto, anche Kurtzman aveva lasciato la direzione di *Mad*, e Jaffee lo seguì collaborando con lui a due periodici dalla vita breve ma molto apprezzati dalla critica: *Trump*, pubblicato da *Playboy*, e *Humburg*. I due giornali furono fallimenti in senso commerciale, tanto che in tutto sommarono solo tredici numeri. Jaffee guadagnava con Kurtzman la metà che alla Marvel, ma fu qui che egli ebbe l'occasione di sviluppare le sue capacità umoristiche. I suoi testi erano graffianti e brillantemente satirici, i suoi disegni diretti, forse poco enfatici nella perfezione anatomica ma di grande effetto umoristico generale. I due giornali proiettarono Jaffee nell'olimpo dei disegnatori umoristici ed egli venne riconosciuto come uno degli innovatori del settore. Nel 1958, poco dopo la chiusura di *Hamburg*, Jaffee entrò in pubblicità, tornò a *Mad* e diede inizio alla vignetta sindacata *Tall Tales*. Furono tre successi artistici e commerciali.

Benito Jacovitti, « Oreste, il Guastafeste ». © Jacovitti.

« James Bond ». Pubblicità da film.

Il suo lavoro pubblicitario è uno dei più efficaci dell'intero settore, tanto che nel 1973 la NCS, lo ha premiato come il migliore artista nel settore « Pubblicità e illustrazione ». A *Mad* divenne in breve tempo uno dei collaboratori più prolifici e riconoscibili ed i suoi lavori sono stati raccolti in diversi pocket, particolarmente pregevole *Snappy Answers to Stupid Questions* (Risposte brillanti a domande idiote). La vignetta *Tall Tales* proseguì fino al 1965, dopo di che Jaffee ha scritto *Debbie Deere* (1966) e *Jason* (1971). Jaffee continua tuttora a realizzare una notevole quantità di annunci pubblicitari e di illustrazioni per bambini. Ha inoltre collaborato a *Little Annie Fanny*, dal 1964 al 1966. Su di lui ha diffusamente scritto Nick Meglin nel suo « Art of Humorous Illustration » edito da Watson-Guptill nel 1973.

J.B.

JAMBO
vedi Novelli,Enrico

JAMES ALFRED
vedi Andriola.Albert

JAMES BOND (Gran Bretagna) Personaggio inglese creato da Ian Fleming sotto forma di romanzo e tradotto in fumetto da un redattore del *London Daily Express*, che lo pubblicò per la prima volta nel 1957 con i disegni di John McLusky. La prima storia dell'agente segreto contraddistinto dal più famoso numero del mondo — 007, « licenza di uccidere » — ad essere ridotta in fumetti fu *Casino Royale*, lunga 139 strisce. Ad essa seguì poi *Live and Let Die* (Vivi e lascia morire), seguendo pari pari la cronologia dei romanzi originali. I testi furono affidati a Henry Gammidge, mentre McLusky modificava i tratti del suo personaggio per renderlo somigliante all'attore Sean Connery, interprete cinematografico di 007. Nel 1963, per mancanza di materiale originale da adattare, la striscia venne interrotta, ma fu ripresa nel 1964 con l'adattamento di *The Man with the Golden Gun* (L'uomo dalla pistola d'oro). Disegnatore e sceneggiatore erano nuovi. I testi erano affidati a James Lawrence, un americano che ne aveva già scritti per *Joe Palooka*, *Captain Easy* e *Buck Rogers*, e furono tanto buoni che Lawrence ebbe il permesso di scriverne di originali da parte del Fleming Trust, l'organizzazione che detiene e cura i diritti sul materiale Fleming. La prima storia originale fu *The Living Daylights*, del 1965, e da allora l'unico adattamento fu quello di *Colonel Sun*, il romanzo di James Bond scritto da Kingsley Amis. Il nuovo disegnatore era invece Yaroslav « Larry » Horak, un russo-cecoslovacco nato in Manciuria ma naturalizzato australiano. In Australia, Horak ha cominciato a lavorare come ritrattista, divenendo poi illustratore per i periodici. A Sydney, cominciò a scrivere e disegnare fumetti in albo, arrivando anche a produrli personalmente. Passato poi alle strisce per quotidiani, creò per il *Sydney Morning Herald* una serie avventurosa dal titolo *Mike Steel*.

D.G.

JANE (Gran Bretagna) Personaggio creato dal soggettista e disegnatore Norman Pett e pubblicato il 5 Dicembre 1932 sul *Daily Mirror*. La famosa striscia è nata grazie a un divertente episodio accaduto alla moglie del disegnatore, che aveva ricevuto un telegramma secondo il quale doveva prendersi cura del Conte Fritz von Pumpernickel, in arrivo dal continente. Al suo arrivo, il gentiluomo si rivelava essere nient'altro che un bassotto! Ispirato dal fatto, Pett, lo tradusse in una striscia, che mandò in visione al *Mirror*, e che andò in mano al responsabile del settore Harry Guy Bartholomew. Costui che desiderava appunto

« Jane », Norman Pett. © Daily Mirror Newspapers Ltd.

realizzare delle strisce inglesi « all'americana », ne colse al volo il potenziale, cosicché nacque la serie *Jane's Journal, the Diary of a Bright Young Thing*, che per alcuni anni apparve come striscia umoristica autoconclusiva, coi testi scritti a mano per simulare un diario. Nel Dicembre 1938, Bartholomew suggerì di passare a storie continuative, e Pett fu affiancato dallo sceneggiatore Don Freeman Per disegnarla, Pett usava come modella la propria moglie, ma in seguito, poiché Jane subiva incidenti che la costringevano a spogliarsi sempre di più, la signora fu sostituita da modelle

Durante la guerra, Jane fece il giro dei music-halls con un numero di spogliarello interpretato dall'attrice Christabel Leighton-Porter, che nel 1949 interpretò Jane, anche sullo schermo, nel film prodotto dalla New World intitolato *The Adventures of Jane*. Il suo successo durante la guerra fu eccezionale, e quando si spogliò del tutto, per la prima volta, ebbe l'onore della prima pagina in *Roundup*, il giornale delle forze armate americane in Estremo Oriente. Jane è sempre stata la striscia più seguita sul *Daily Mirror*, dall'86% dei lettori nel 1937 era arrivata al 90% nel 1946, e poteva contare ancora sul 77% nel 1952.

La striscia fu rilevata il 1° Maggio 1948 da Michael Hubbard, già incaricato di disegnare gli sfondi e i personaggi maschili per Pett, mentre costui passava al *Sunday Dispatch*, per crearvi *Susie*, un personaggio simile a Jane. La versione di Hubbard era però meno divertente di quella di Pett, con testi troppo impregnati di romanticismo; e il 10 Ottobre 1959 Jane e il suo eterno fidanzato Georgie Porgie si allontanarono verso il tramonto su una fragile barchetta a remi. Con grande stupore dei responsabili del *Mirror*, la cosa suscitò articoli commemorativi e necrologi da parte di altri giornali. Essa venne rimpiazzata da una ragazzina più moderna, *Patti*, disegnata da Bob Hamilton, che durò dal 12 Ottobre 1959 all'8 Aprile 1961. Seguì poi *Jane Daughter of Jane* (Jane figlia di Jane), disegnata da Albert Mazure, dal 28 Agosto 1961 al 30 Agosto 1963. Ma Jane era insostituibile. La striscia di Norman Pett è apparsa anche in una serie di Pocket con la ristampa delle strisce del periodo migliore; che pure in Australia furono oggetto di un albo intitolato *Jane*. In Italia, è stata a lungo pubblicata sul quotidiano *Il Giorno*, negli anni '50, e successivamente ha fatto fugaci apparizioni su un supplemento di *Linus*, sul mensile *Sorry*, in un pocket della Dardo e in un altro della BUR.

D.G.

« Jane Arden », Monte Barrett e Russell Ross. © Register and Tribune Syndicate.

JANE ARDEN (Stati Uniti) Personaggio pubblicato il 26 Novembre 1928 dal *Register and Tribune*, di Des Moines, disegnato da Frank Ellis e sceneggiato da Monte Barrett, da un'idea di Henry Martin che era direttore dello stesso giornale. Fu una delle prime strisce ad essere vendute da un'apposita organizzazione creata dal giornale. Jane è una giornalista, ora detective ora inviato speciale, ha poco più di vent'anni e non si sposerà mai, perché ha sposato il suo lavoro, in un giornale di una grande città. L'unico personaggio fisso della striscia oltre a lei è Tubby, un allegro addetto di redazione, mentre i direttori cambiano di frequente, come succede nella realtà. Dopo qualche anno il Syndacate si trovò nei pasticci a causa della scomparsa di Ellis, che non consegnava più i disegni. Per continuarlo fu allora prelevato dalla divisione grafica del giornale, Russel Ross, che aveva già disegnato una striscia tratta da una storia di Zane Grey, *Bullet Benton*, successivamente denominata *Slim and Tubby*, che era poi lo stesso Tubby divenuto in seguito addetto di redazione in *Jane*. Il western fu invece continuato da Jack McGuire, che già disegnava la tavola domenicale di *Jane Arden*. A Ross seguirono poi il disegnatore toledano Jim Speed e infine Bob Schoenke, al cui arrivo corrispose il ritiro di Walt Graham, il soggettista che era succeduto a Barrett. Con Schoenke, Jane subì un curioso cambiamento, poiché egli aveva disegnato una striscia intitolata *Laredo*, sotto la sua direzione Jane divenne *Jane and Laredo*, e a un certo punto Jane, documentandosi sulla storia della propria famiglia, scoprì che sua madre era stata a sua volta giornalista per un giornale di una cittadina del west, sicché la striscia divenne un lungo flash-back (racconto a ritroso), con Jane che divenne sua madre, nell'epoca attorno al 1880. Alla fine, Jane Arden e lo sceriffo Laredo Crockett se ne andavano a cavallo verso il tramonto, mettendo fine alla striscia verso lo scorcio degli anni cinquanta. Il periodo migliore per il personaggio fu però quello degli anni quaranta, caratterizzato da soggetti basati su intrighi spionistici bellici e dal semplice e piacevole disegno di Ross.

Per anni, la tavola domenicale venne completata dalla striscia umoristica *Lena Pry* e da modellini d'abito da ritagliare.

R.M

JANSSON, LARS (1926-) Disegnatore e soggettista finlandese, nato l'8 Ottobre 1926. Come sua sorella Tove Jansson, è stato allevato nell'amore per l'arte e la letteratura dalla madre, Signe Hammarsten-Jansson. Terminati gli studi, Lars ha lavorato indipendentemente come disegnatore e soggettista prima di iniziare a collaborare con sua sorella per produrre l'eccezionale striscia *Mumin* (Moomin). Nel 1957, infatti, Tove si sentiva troppo assorbita da *Mumin*, che le impediva di realizzare altri suoi progetti artistici, cosicché dal 1958 affidò al fratello la stesura dei soggetti. Dal 1961, inoltre, Lars rilevò anche i disegni, cosa che ha fatto fino al 1974. Considerata la assoluta singolarità di Mumin è sorprendente che Lars abbia potuto sostituirsi alla sorella senza che si notasse alcuna differenza. È ben vero che egli aveva avuto tre anni di tempo per familiarizzarsi col personaggio scrivendone i testi, ma questo è uno di quei rari casi in cui i disegni continuano ad avere lo stesso sapore di favola conferito dalla creatrice originale. Pur libero di fare con la striscia quel che voleva, Lars l'ha continuata esattamente come l' avrebbe fatta

Tove. I membri della famiglia Mumin non vivono in un'epoca precisamente moderna, eppure nelle loro avventure Lars Jansson è riuscito a toccare temi e problemi attuali come l'ecologia, la rivolta giovanile, la vita cittadina e altri problemi quotidiani d'oggi. Nella lunga storia della striscia, egli è sempre stato fedele all'ideale dei Mumin, espresso da queste sue parole: « Il messaggio essenziale di *Mumin* è che la gente dovrebbe essere gentile coi propri simili. È terribilmente ingenuo, ma è così. Tutti i membri della famiglia Mumin sono liberi di andare dove vogliono e di fare quello che vogliono, ma essi restano sempre legati fra loro e si interessano tutti a quello che ciascuno fa ». Da quando ha iniziato la serie, Lars ne ha realizzato quattro avventure l'anno, dapprima scritte in svedese, ma poi direttamente in inglese, poiché un Syndicate inglese la distribuisce in tutto il mondo. Lars Jansson ha un grande amore per il mare, gli piace leggere romanzi gialli fra i quali preferisce quelli di Simenon, ed ha chiamato Sophia sua figlia, come augurio perché diventi bella come Sophia Loren. In Italia, *Mumin* è sempre stato pubblicato da *Linus* e dai suoi supplementi.

W.F.

JANSSON, TOVE (1914-) Soggettista, disegnatrice e pittrice finlandese, nata a Helsinki il 9 Agosto 1914. Figlia di artisti, si è a sua volta dedicata spontaneamente a una carriera artistica, studiando arte alle Accademie di Helsinki, Stoccolma e Parigi. Si è rivelata in seguito sia disegnatrice che scrittrice di successo. Il suo primo romanzo, pubblicato nel 1945 ma scritto nel 1939, s'intitolava *Kometjakten* (Il viaggio della cometa) ed era destinato soprattutto ai ragazzi. Esso raccontava di gnomi dall'aspetto animale, i *Mumin*, il suo successo incoraggiò Tove a proseguire su questa strada, realizzando dei libri illustrati con la famiglia Mumin. Nacque così tutta una serie di tali libri, che procurarono alla scrittrice una serie di premi e riconoscimenti. Nel 1953, l'Associated Newspapers di Londra le chiese di realizzarne una versione a fumetti, da pubblicare sull'*Evening News*, il più diffuso quotidiano della sera del mondo. Nonostante i dubbi espressi da un amico disegnatore che già lavorava nel settore, Tove Jansson si impegnò con un contratto di sette anni, e la striscia debuttò nel 1954. Dal 1956, l'Associated Newspapers intraprese una notevole campagna promozionale, il cui esito fu la pubblicazione di Mumin in 20 lingue. Nel frattempo, Tove continuava a realizzare libri illustrati che le procurarono ulteriori riconoscimenti, ebbe nel 1956, 1958, 1962 e 1964 il premio Andersen e nel 1966 la Medaglia Hans Christian Andersen, una specie di Nobel per gli scrittori di favole, riconoscimento ottenuto in Scandinavia solo da Astrid Lindgren oltre a lei. Tove Jansson, continuò a disegnare *Mumin* fino al 1960, pur avendo affidato dal 1958 la stesura dei testi a suo fratello Lars. Allo scadere del contratto, nel 1961, Lars passò anche al disegno della striscia, mentre sua sorella si dedicava ai libri e ad altri progetti artistici.
In seguito, Tove e Lars Jansson sono tornati in possesso dei diritti di Mumin, ed hanno fondato la Mumin Characters, un'impresa che si occupa dello sfruttamento commerciale di tutti i prodotti basati sulla saga di Mumin.

W.F.

JAPHET AND HAPPY (Gran Bretagna) Striscia creata da « H » (James Francis Horrabin), illustratore, disegnatore di mappe e diagrammi, che aveva cominciato la serie con *The Adventures of the Noah Family*, iniziata sul *Daily News*, nel 1919. Originariamente era un racconto a puntate illustrato da un'unica vignetta, ma gradualmente si sviluppò fino ad assumere la struttura della striscia in quattro vignette, abbandonando le didascalie per le nuvolette. Si trattava delle avventure di un tradizionale giocattolo, un'arca di Noè in legno. Il signor e la signora Noah erano due bambole di legno abitanti nell'« Arca », in via Ararat, coi loro figli Ham, Shem e il birbaccione di famiglia, l'occhialuto Japhet. Curiosamente, tutti gli animali dell'« Arca » erano invece reali, dal pappagallo Polixenes ad Horatio il cavallo, fino all'orsacchiotto Happy. Questo cucciolo, arrivato in scena circa alla duemillesima striscia, ne divenne in breve il protagonista, sicché dopo breve tempo essa venne ribattezzata *Japhet and Happy*, (pur essendosi per un po' chiamata col nome del club dei ragazzi fondato dal giornale, cioè « The Arkubs »).
Quando nel 1930 il *Daily News*, si fuse col *Daily Chronicle*, la striscia proseguì sul *News-Chronicle*. Dal 1935 al 1939 la serie fu pubblicata con due strisce al giorno, ma negli anni di guerra si ridusse a tre vignette. Dal 1920 al 1951 le avventure della *Noah Family* e quelle di *Japhet and Happy* furono ristampate sotto forma di albi a cadenza annuale e la striscia diede origine a tutta una serie di prodotti commerciali, dalle decalcomanie alle cartoline, alle bamboline di legno.

« Japhet and Happy », J.F. Horrabin. © News Chronicle.

D.G.

JEAN DES FLANDRES (Belgio) Personaggio creato nel Febbraio 1950 dal prolifico scrittore e illustratore Marcel Moniquet per la serie d'albi piuttosto mediocri intitolata *Heroic-Albums*, che non ha mai attirato l'attenzione degli studiosi del fumetto, eccetto per qualche eccezione. Jean des Flandres era un giovane nobiluomo fiammingo allevato dalla Contessa di Hainaut, in quelli che all'epoca (1563) erano definiti i Paesi Bassi Spagnoli. Le avventure iniziano in Spagna, dove Jean libera la pura e bellissima Doña Flor Della Torres dalle grinfie dell'infame Don Cesar

Blasco de Lopez, riconducendola nella natìa Firenze, dove il nostro eroe diventa uno dei capi della rivolta contro la Corona spagnola. Aiutato dal fedele Claas Platzak e dalla sua banda di guerriglieri, Jean riesce a resistere a Don Blasco e ai suoi uomini, inviati dalla Spagna allo scopo principale di distruggerlo. Dopo un gran numero di cacce, imboscate, combattimenti e massacri attraverso l'Europa e fino al Nord Africa, Jean des Flandres e Doña Flor (da lui frattanto sposata) conoscono finalmente un po' di pace, dopo 52 episodi di tutta azione (Maggio 1955).
Jean des Flandres si fa apprezzare più per i testi e le trame ben sceneggiate che per lo stile grafico di Moniquet. Inoltre la striscia fornisce una versione romanzata ma divertente di uno dei periodi più vivi della storia europea

M.H.

JEFF ARNOLD (Gran Bretagna) Personaggio creato dal disegnatore inglese, Frank Humphris, ed apparso per la prima volta su *Egle*, il 14 Aprile 1950.
Con questo lavoro va riconosciuto a Humphris il merito di aver cercato di ristabilire la verità storica su alcuni personaggi realmente esistiti e che assurti a mito sono stati da questo deformati nella loro realtà. *Jeff Arnold*, è una storia western, ed il protagonista vive le sue avventure accanto al generale Custer, Sam Bass, Toro Seduto ed altri eroi, reali protagonisti della storia d'America. Oltre alla riuscita analisi storica dei personaggi e degli avvenimenti, la striscia ha anche il merito di essere stata disegnata con una particolare tecnica, Humphris ha saputo infatti usare magistralmente il pennello per realizzare i protagonisti a colori, e la penna per gli sfondi.

B.P.

JEFF HAWKE (Gran Bretagna) Personaggio pubblicato sulle pagine del *Daily Express* il 15 Febbraio 1954, disegnato da Sydney Jordan, aiutato nella stesura del soggetto da Willy Patterson, divenutone poi il soggettista ufficiale, e al quale si deve la venatura ironica presente in molte storie.
Le prime strisce sono state ridisegnate per *Junior Express*, a partire dal 4 Settembre 1954, e dal 18 Febbraio 1956 sono state realizzate anche sotto forma di tavole a colori per l'*Express Weekly*. Col titolo originale di *Jeff Hawke, Space Rider*, è stato concepito da Jordan — uno scozzese che aveva fatto il suo apprendistato fumettistico con *Dick Hercules* e altri personaggi della Man's World — come un eroe fumettistico di nome « Orion », ispirato a Flash Gordon, ma il personaggio cambiò nome e personalità su raccomandazione del direttore dell'*Express*, che voleva un aggancio con la RAF. Nella sua prima avventura, egli è dunque ai comandi dell'aereo sperimentale X.P.5, l'aereo più veloce del mondo, non tanto veloce però da riuscire a inseguire il suo obiettivo, un disco volante. Morto nell'inevitabile distruzione dell'aereo da parte di alieni provvisti di tentacoli, Hawke viene resuscitato a 3000 miglia oltre la luna dai Signori dell'Universo, responsabili dell'incidente, e gli vengono offerte due alternative: tornare sulla Terra sano e salvo ma con la memoria di quell'eccezionale esperienza completamente cancellata, oppure vivere come il « primo cittadino dell'era spaziale ». Hawke accetta la seconda, diventando così il personaggio che per vent'anni ha maggiormente allargato i limiti della fantascienza.
Suo compagno in quasi tutte le avventure è il comandante McLean, detto Mac, un canadese, mentre il suo avversario più pericoloso è Chalcedon, un fuorilegge nemico giurato di Sua Eccellenza il Signore della Federazione Galattica. La scomparsa di *Jeff Hawke* dalle pagine dell'*Express*, il 18 Aprile 1974 è stata fantastica quanto le sue avventure, né a nulla son valse le vibrate proteste dei suoi lettori per farlo riapparire. (In compenso, al suo posto è apparsa *Isometrics*, una striscia di educazione sessuale...) In Italia, Jeff Hawke è stato diffusamente presentato su quotidiani

« Jeff Hawke », Sydney Jordan. © Sydney Jordan.

quali *Il Giorno* e *Stampa Sera*, è apparso regolarmente su *Linus* e i suoi supplementi fino ad *Alterlinus*, ne è stata proposta un'accurata edizione cronologica integrale da parte dell'editore alternativo Camillo Conti ed è stato oggetto di una serie, pure cronologica, di volumi cartonati della Milano Libri, oltre che di un Oscar Mondadori edito nel 1976.

D.G.

JEFF COBB (Stati Uniti) Serie creata sia per i disegni che per i testi da Pete Hoffman nel 1954. *Jeff Cobb* è la storia di un investigatore con una personalità e caratteristiche, che seguendo l'orma precedentemente tracciata da Raymond con il suo *Rip Kirby*, si distaccano dalla tradizionale figura dell'investigatore a cui ci aveva abituato tutta una folta schiera di eroi del mondo fumettistico del passato. Hoffman fece del suo personaggio addirittura un orbo, egli infatti portava una fascia di cuoio nera per nascondere l'occhiaia vuota. Aitante, biondo, alto, intraprendeva le sue avventure con spirito spavaldo. Il disegno caricaturale di Hoffman ben si amalgamava con il ritmo delle storie. La striscia si conquistò un buon successo e continua tuttora seguita con interesse dai patiti del genere. In Italia il personaggio è stato pubblicato nel 1968 sul supplemento del mensile Eureka, *Eureka Natale* dell'Editoriale Corno.

B.P.

JERRY ON THE JOB (Stati Uniti) Striscia giornaliera e tavola domenicale creata da Walter C. Hoban, iniziata come giornaliera sperimentale sul *New York Journal*, il 29 Dicembre 1913. Jerry un ragazzone suppergiù diciassettenne — ma che in seguito sarà ringiovanito — dai capelli color stoppa, ottiene fin dal primo episodio un lavoro di aiutante in un ufficio di Frederick Fipp, un soave datore di lavoro baffuto. Ma viene immediatamente coinvolto in tutta una serie di situazioni umoristiche. Fortunatamente per Hoban, la sua esperienza di vignettista sportivo che s'era fatto lavorando insieme al famoso Tad Dorgan, la sua immaginazione e la piacevole resa grafica delle figure e degli ambienti gli accattivò a prima vista la simpatia e l'interesse del pubblico. In pochi mesi, Jerry diventò una delle strisce fisse del *Journal*, distribuito inoltre in tutti gli Stati Uniti dalla catena dei quotidiani di Hearst. Frattanto era nato un intero cast di comprimari: Fred Blink, giovane rivale per soffiare il posto a Jerry; il fratello minore di

Jerry, Herman; una stenografa di nome Myrtle; e Pinkie McJunk, un contabile effeminato dallo strano naso rettangolare che insieme a Jerry e al suo principale costituisce il terzetto attivo nella striscia. A partire dal 17 Febbraio 1914, Hoban inserì nella striscia parodie di films in trenta vignette, con titoli quali « The Dog Hero », « Jake the Scout » e « The Country Youth », anticipando in tal modo un'idea ripresa in seguito da Merrill Blosser della NEA e da Wheelan della stessa Hearst, col suo *Midget Movies*. Insoddisfatto però del cast e dell'ambientazione, dopo circa un anno Hoban trasferì Jerry in una stazioncina, dove faceva di tutto, dal bigliettaio al facchino, dal giornalaio allo spazzino; agli ordini di un uomo di mezza età, il canuto Mr. Givney, qui Jerry è regolarmente perseguitato da una sequela di passeggeri e bagagli sempre diretti a una località chiamata New Monia. Salvo per una vacanza nel 1917-18, quando Jerry si trovò nelle file dell'esercito, questa occupazione rimase quella definitiva, conservata fino alla fine della striscia nel 1932. Dal 1921, Hoban ne realizzò anche una versione domenicale proseguita pure fino al 1932, quantunque nel 1931 essa fosse ridotta a riempitivo di un'altra tavola domenicale di Hoban intitolata *Rainbow Duffy*, il cui protagonista era un giovane cassiere di banca con la mania del culturismo. Ma nel 1932 anch'essa fu eliminata per dare spazio a una nuova serie dal titolo *Discontinued Stories*, abbinata a *Needlenose Noonan*, divertenti avventure di un poliziotto umoristico che sostituivano *Rainbow Duffy*. Ambedue le nuove serie, soltanto domenicali, terminarono nel 1935, quando Hoban lasciò il King Features per dedicarsi alla pubblicità e ad altro. A suo modo, *Jerry on the Job* è una delle strisce più innovatrici e graficamente interessanti di tutto il settore umoristico. Gran parte delle sue gags non sono di livello eccelso, tuttavia una parte di esse e soprattutto quelle dei primi anni, sono spumeggianti e intelligenti.

B.B.

JERRY SPRING (Belgio) Personaggio creato da Jijé (Joseph Gillain) nel 1954 per il settimanale *Spirou*, su testi propri, di suo fratello Philippe, Lob, Acquaviva e Goscinny. *Jerry Spring* è l'equivalente western del cavaliere errante, l'indomita figura folkloristica e leggendaria. Col senso di giustizia e la decisione come unico bagaglio e con le fide colts ai fianchi, egli erra incessantemente per le pianure del West, dormendo spesso sotto le stelle e sempre fedele a se stesso. Jijé ha il merito di aver affrontato questo frusto tema, traendone un'opera notevole e significativa. Sotto il pennello di Jijé, i magnifici paesaggi western si animano, le scene d'azione acquistano diversa dimensione e significato, i personaggi si elevano dal rango di stereotipi a quello di incarnazione dei miti. I racconti, al di là delle limitazioni imposte dalle trame e dalle situazioni, diventano un'allegoria sulla vita e la morte, incentrata sull'amicizia fra il duro e inflessibile Jerry Spring e il suo giovane compagno messicano, il gioviale pragmatista Poncho. Fin dal suo apparire, *Jerry Spring*, è stato favorevolmente accolto dai circoli artistico-fumettistici europei, costituendo la base per il rilancio del western nel fumetto europeo. Interrotto nel 1967, *Jerry Spring* è stato ristampato in volumi dalle Editions Dupuis, ed è stato ripreso, sempre da *Spirou*, nel 1974.

M.H.

« Jerry Sping », Jijé. © Editions Dupuis.

« Jerry on the Job », Walt Hoban. © King Features Syndicate.

JETSON , THE (Stati Uniti) Serie creata da Hanna & Barbera nel 1959, e che si rifà alla già nota serie dei cavernicoli *Flintstones*, anche se ambientata in situazioni nettamente opposte. Infatti la famiglia *Jetson* (I pronipoti) vive in un futuro di tutta fantasia e che nonostante le trovate tecniche che dovrebbero facilitare la vita in modo per noi inimmaginabile si trova a dover affrontare quotidianamente

« *The Jetson* ». © *Hanna & Barbera Productions.*

gli stessi nostri problemi e che già furono appannaggio dei « cavernicoli ».
I protagonisti sono: George e Jane, i loro figli Judy e Elroy, ed il cane Astro che certamente non brilla per intelligenza, altri personaggi sono di contorno.
La serie non presenta niente di particolarmente valido, i dialoghi senza pretesa e senza alcun mordente, il disegno privo di forza, le situazioni banali.
È un fumetto che si rifà ai prodotti nati per la televisione.

L.S.

JEVA, LINO (1923-) Disegnatore italiano nato ad Ancona il 1 Maggio 1923. Interrotti gli studi di ragioneria viene assunto dalle Ferrovie, dove trascorre il suo tempo a riempire di schizzi blocchi da disegno, nel 1945 si trasferisce a Milano dove spera di trovare lavoro nel campo dell'editoria.
I suoi disegni sono respinti da Zucca direttore dell'*Intrepido*, ma trovano credito presso Giurleo, un editore che gli commissiona alcuni episodi di *Tom Mix*.
Dopo questa serie gli viene affidata la riduzione di grandi classici.
Illustra così *Robinson Crosue*, *Il Conte di Montecristo*, *L'Isola del tesoro* e *Ventimila leghe sotto i mari*.
Vince poi un concorso indetto dalle Editions Mondiales, che gli commissionano *Buffalo Bill*, il suo primo personaggio importante, nel 1948 disegna su testi di Giuseppe Fina, ora regista, *Il Piccolo Cow Boy*, un albo a strisce edito da Piero Berretta. Nel 1949, per Tea Bonelli, realizza alcuni episodi de *L'Uomo Ombra*, che vengono raccolti in due volumetti e sostituisce Galeppini nella realizzazione di alcuni episodi di *Tex*.
Nel 1951, viene convocato da Zucca, che gli affida la serie *Alan del Circo*, che appare in appendice a *Forza John*. Tra il 1951 e il 1956, disegna numerosi *Albi dell'Intrepido*, nel 1956 dà vita alla sua seconda importante opera disegnando *Forza John*, iniziato da Erio Niccolò, poi proseguito saltuariamente da Lina Buffolente e Leo Cimpellin e che tenne sino al 1964 quando lo passò a Ferdinando Corbella. Nel 1964, disegna *Jimmy Jet*, su testi di Antonino Mancuso, pubblicato prima su *Il Monello*, e poi con testata propria sino al 1969. Nel frattempo, collabora con la Mondadori a *Superman*, fa copertine per i Classici dell'Audacia, per la Aster, realizza alcuni episodi di *Diabolik*, per la Cenisio, disegna *Tarzan* e su testi di Luigi Grecchi, *Kid Roy* pubblicato su *Rintintin* e *Henry Sprint*, che esce come testata dal 1970 al 1971.
Dal 1972, lavora esclusivamente per la Casa Editrice Universo, per la quale ha realizzato *Ghibli*, per il *Monello*, ed in albi tascabili, *Dopo il Rolleball*, e *Stry Dog*, sempre in tandem con Mancuso.
Molte le sue collaborazioni con l'estero, dalla Francia con *Mister Ko*, all'Inghilterra con storie rosa per ragazzine e altre in costume specialmente per *EGLE* come la serie *Black Axe*, o *Iron Man*, e per il periodico *Bunty*, con la serie *Lorna Drake*.

G.B

JIM BOUM (Francia) Personaggio creato da Marijac nel 1934 per il settimanale cattolico *Coeurs Vaillants*. Questo personaggio, uno dei primi western francesi, era un Galahad delle praterie nella tradizione degli anni trenta, e viveva le situazioni tradizionali del genere con freddezza e risoluzione. Le avventure prevedevano la rituale distruzione di bande di ladri di cavalli, la guida di carovane attraverso innumerevoli pericoli nonché attacchi di indiani, il salvataggio di candide maestrine da cavalli imbizzarriti o l'inseguimento di fuorilegge fino ai confini del Messico. Nonostante l'incapacità di Marijac di disegnare i cavalli — bell'ostacolo per un western! — le avventure erano piacevoli e ben sceneggiate. Del resto, forse per la consapevolezza del suo limite o forse stanco dell'ambientazione western, nel 1939 Marijac spedì il suo eroe in Africa. Infatti, memore della sua origine francese, allo scoppio della seconda guerra mondiale Jim Boum si arruolò in aviazione, mettendosi a combattere i tedeschi con lo stesso impeto impiegato prima nel combattere i fuorilegge. La sconfitta della Francia nel 1940 mise fine alle avventure belliche di Jim Boum, che se ne tornò nel West per rimanervi fino al 1944, fatto abbastanza sorprendente, visto l'ostracismo decretato dalle forze d'occupazione tedesche contro tutto ciò che, sia pur vagamente, ricordasse l'America. Dopo la liberazione della Francia, Jim Boum rivestì i panni di pilota dell'aviazione americana nel Pacifico, riapparendo nell'Ottobre 1944 sul primo numero di *Coq Hardi*. Poi tornò ancora nel West e infine terminò la sua carriera vivendo le sue avventure migliori su Marte, dove gli toccò affrontare mostri preistorici e marziani assetati di sangue. Scomparso nel 1950, riappare tuttavia ancora oggi su qualche pubblicazione con occasionali ristampe di vecchi episodi. La cosa più sorprendente di *Jim Boum* è stata la bassa qualità del disegno di Marijac, con una resa dei personaggi così povera e un'ambientazione così imprecisa da far tenerezza ai lettori. D'altra parte però soggetti e situazioni, che pure possono oggi sembrare trite, erano ben concepite e scritte brillantemente. Marijac era un notevole conoscitore del West e con Jim Boum seppe trattare la mitologia western con amore e pienezza. Sono senza dubbio queste le qualità che stanno alla base del duraturo successo della serie. Tutti i suoi episodi sono stati ristampati in album e diversi giocattoli e articoli « Jim Boum » sono stati venduti con successo nel corso degli anni.

M.H.

JIJÉ
vedi Gillain,Joseph

JIM DELLA GIUNGLA
vedi Jungle Jim

JIM ERIZO (Spagna) Serie umoristica creata da Gabriel Arnao (« Gabi »), apparsa sul n. 433 del settimanale *Chicos* il 20 Aprile 1947 col titolo *Jim Erizo y su Papá*. Jim aveva caratteristiche fisiche precise: corporatura enorme e faccia da pugile suonato, il suo aspetto era quello del ragazzo cresciuto troppo in fretta, e la sua condizione

mentale era quella di un adorabile ma inguaribile idiota. Le sue avventure, nelle quali era accompagnato dal padre, durarono solo quattro lunghi episodi, terminando all'inizio degli anni cinquanta.
Il padre, señor Pop, era un nanerottolo che aveva debuttato sullo stesso settimanale come padre di un altro personaggio, il pugile Rak Tigre. Jim Erizo, suo padre e il gemello di costui, cioè l'altro tappetto señor Jules Pas, combattono streghe, criminali e sadici, soprattutto una banda chiamata « gli intermittenti resuscitati ». Nel suo lavoro, Arnao proseguiva una sua sperimentazione di umorismo folle, nel quale il linguaggio giocava un ruolo primario nei confronti del disegno. Egli dava pure grande rilievo alla composizione delle tavole e al colore, ottenendo effetti « cinematografici » anche grazie al suo stile arioso ed essenziale. In seguito allargò il campo delle sue sperimentazioni facendo giocare un ruolo importante alla raffigurazione grafica dei suoni onomatopeici, riuscendo a rompere coi canoni tradizionali.

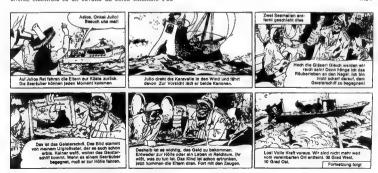
L.G.

JIM HARDY (Stati Uniti) Personaggio creato da Dick Moores, distribuito dall'United Feature nel Maggio 1936. Moores, che nel 1935 era assistente di Chester Gould in *Dick Tracy*, aveva ideato una striscia poliziesca con protagonista un « duro » sperimentalmente chiamato *Jim Conley*, spediti dei campioni ai vari Syndicates, fu appunto l'U.F. ad acquistare la striscia, che fu pubblicata — dopo una serie di false partenze e considerevolmente modificata ed attenuata — col titolo di *Jim Hardy*. Costui era inizialmente un ex-carcerato che tentava di rifarsi una vita e cambiava diversi mestieri diventando alla fine giornalista. Come tale era un crociato che denunciava politicanti corrotti, smascherava capi del racket e riabilitava il nome di cittadini innocenti ingiustamente accusati. Jim Hardy era disegnato in uno stile ispirato — ma in peggio — a *Dick Tracy*, mostrando però una sua rustica piacevolezza. Le storie, altrettanto valide di quelle del modello, non ne avevano però il violento compiacimento. Questo fu probabilmente il punto debole della serie, in quanto i lettori non dimostrarono di gradire storie di criminali nelle quali il fattore violenza era decisamente stemperato. In ogni caso, la serie, venne considerata un cattivo investimento dai responsabili dell'U.F., e venne così sostituito da una serie diversa, incentrata su un cavallo da corsa chiamato Paddles e sul suo cow-boy di nome Windy. Ma anche *Windy and Paddles* ebbe vita breve e fu cancellato nell'Ottobre del 1942

M.H.

JIMMY DAS GUMMIPFERD (Germania) Personaggio creato nel 1953 da Roland Kohlsaat, apparso per la prima volta su *Sternchen*, supplemento per bambini del famoso settimanale tedesco *Stern*. La serie gode di una vasta popolarità, tanto che un'indagine condotta nei primi anni settanta fra i lettori della rivista ha rivelato che oltre ai giovani, che ne sono i naturali destinatari, essa è seguita regolarmente anche dal 30% degli adulti. La premessa del racconto è abbastanza fantastica: Jimmy, il cavallo del gaucho Julios è fatto di gomma gonfiabile, ma contemporaneamente vive, respira e accompagna il suo padrone in numerose avventure. Non deve quindi sorprendere se, nonostante vivano abitualmente nella pampas, Jimmy e Julius sconfinano spesso nella fantasia o addirittura nella fantascienza. Si potrebbe dire che, ovunque arrivi il « carro degli dei » di Erich von Däniken, Julios e Jimmy ci son già stati grazie all'inesauribile fantasia del suo creatore. Gli eroi di Kohlsaat sembrano ritrovare, templi perduti, gallerie segrete, civiltà scomparse e dischi volanti ad ogni angolo della loro « odissea pop », come la chiama lo stesso autore, andando alla ricerca della soluzione di ogni tipo di suggestivo mistero in un viaggio interminabile. Nel mondo fantastico di Kohlsaat ogni cosa è credibile, anche un cavallo fatto di gomma eppure vivente. In effetti, il suo mondo di sogno scoppierebbe come una bolla di sapone, se Jimmy non fosse di gomma. In pratica, ciò che ha fatto Kohlsaat è stato mettere un sogno sulla carta. Il suo stile letterario e quello artistico, cioè i testi e i disegni, si fondono armoniosamente bilanciandosi alla perfezione. La calma e la serenità, d'altra parte, controbilanciano la suspense delle storie. Il disegno a tratto fine e l'uso dei grigi, assai sapiente per una serie pubblicata in bianco e nero, sono graficamente soddisfacenti, riuscendo a fondere a dovere gli elementi realistici e quelli umoristici. Anche se ciò tende a eliminare una certa spettacolarità grafica, esso sembra tuttavia essere il modo migliore per mantenere inalterata la magia di questa serie. Attualmente ribattezzata *Julios abenteuerliche Reisen* (Gli avventurosi viaggi di Julios) non è mai stata ristampata sotto forma di libri, nonostante il suo successo inalterato per oltre vent'anni.

W.F.

« Jimmy das Gummipferd », Roland Kohlsaat. © Kohlsaat.

JIMMY OLSEN (Stati Uniti) Personaggio ideato da Bob Maxwell — responsabile del programma radiofonico di Superman — comparso sull'albo a fumetti *Superman* n. 13 del Novembre 1941. Per anni il ragazzo dai capelli rossi e dalla cravatta a farfalla è stato il « cucciolo giornalista » del *Daily Planet*, con le sue lentiggini che lo situavano su un piano diverso da quello degli altri personaggi di Superman, cioè per lungo tempo unico elemento umoristico dell'intera serie. Quando Mort Weisinger, fanatico di strumenti elettronici divenne responsabile della « famiglia Superman », Jimmy Olsen fu uno dei primi ad esser dotato di un simile marchingegno: un orologio con segnale d'allarme incorporato, che Olsen suonava ogni qual volta ritenesse necessaria la presenza di Superman. Venne poi fidanzato alla sorella di Lois Lane, Lucy; e per anni i due portarono avanti una relazione platonica e asettica. Jimmy aveva inoltre una sua « Stanza dei trofei », in cui erano conservati alcuni dei cimeli fondamentali del suo amico Superman. Nel Settembre 1954, Jimmy Olsen ebbe un albo tutto per sé, sul quale il personaggio cominciò a sviluppare una propria individualità. Nel n. 31 egli diventò il « ragazzo elastico », riprendendo di tanto in tanto tali sembianze e poteri per catturare i criminali. Diventò anche un eroe della città in bottiglia di Kondor, e fu eletto membro onorario della legione dei Supereroi. Quando nel 1970, Jack Kirby fu riassunto dalla National, *Jimmy Olsen*, fu la sua prima assegnazione. Immediatamente egli lo fece capo della Newsboy Legion, cominciando subito a intaccare il legame fra Jimmy e Superman. Alla mistica di *Superman*, del resto, Kirby portò le prime importanti modifiche, come ad esempio l'introduzione di Morgan Edge e la distruzione del globo-insegna del *Daily Planet*.

J.B.

JIMPY (Gran Bretagna) Personaggio creato da Hugh McClelland, pubblicato sul *Daily Mirror*, il 5 Gennaio 1946. Non avendo superato gli esami per il diploma di Mago, Jimpy veniva espulso dal Reale Collegio della Magia, ma nonostante sei anni di attività non superò nemmeno l'esame dei lettori, finendo per essere espulso anche dal *Mirror*, non essendo infatti il suo gradimento giunto a livelli accettabili, *Jimpy*, chiudeva i battenti nel 1952.

« Jimpy », Hugh McClelland. © Daily Mirror Newspapers Ltd.

Ambientato in un mondo di magie medievali, che però non funzionavano, o che si ritorcevano contro il malaccorto mago a causa degli studi mal digeriti, le sue storie erano raccontate in vignette quadrate e col testo inserito a mo' di didascalie. La sua seconda avventura, *Jimpy e il drago dal buon cuore*, presentò un miglioramento rispetto alla prima, con la presentazione dei cavalieri rivali di Jimpy, Sir Clueless e Sir Binder. Successive avventure trovarono Jimpy impegnato in Arabia, o rivale di Merlino alla corte di Re Bonedome. Nel 1948 Jimpy incontrò il lama Poco, che sarebbe poi diventato suo compagno, oltre che mezzo di trasporto. Quasi immediatamente i due si spostarono in Spagna, nell'avventura *Jimpy, Poco e l'Ammiraglio dell'Oceano*, dove incontravano Colombo. Del personaggio sono stati realizzati due libri a colori, *Jimpy*, nel 1952 e *Jimpy Paintbook*, nel 1953. In Australia è stato ristampato in albi.

D.G.

JODELLE (Francia) Personaggio creato da Guy Pellaert su testi di Pierre Bartier, in un volume a fumetti pubblicato nel 1966 da Eric Losfeld. In tal modo il movimento Pop, che tanto deve all'iconografia del fumetto ispirava a sua volta un personaggio. Jodelle è una giovane affascinante che viene coinvolta in una serie di fantastiche avventure. L'azione si svolge in un'antica Roma che assomiglia inequivocabilmente a New York e Las Vegas, ma con le Cadillacs tirate dai cavalli e le insegne al neon che invitano la gente allo spettacolo dei cristiani dati in pasto alle belve. A parte Jodelle, i principali protagonisti sono la Proconsolessa, sadica cospiratrice che trama per rovesciare l'Imperatore Augusto, che a sua volta è rappresentato come un effeminato fannullone; e la lesbica comandante delle donne-spia, sempre circondata da uno stuolo di disponibili giovanette, fra le quali si è infiltrata anche Jodelle. Quando comparve, *Jodelle*, fu un successo incredibile e il libro fu tradotto in diversi paesi, compresi gli Stati Uniti. Pellaert passò alla realizzazione di un'opera simile, *Pravda* (1968), ma ormai il sapore della novità era perduto. Lo stile di Pellaert, un misto di manierismo Pop, di tratti decadenti e di colori sgargianti, finì per rivelarsi una meteora.

M.H

JODLOMAN, JESUS M. (1925-) Disegnatore e sceneggiatore filippino, nato il 5 Febbraio 1925. Ammiratore del *Tarzan* e del *Prince Valiant* di Hal Foster, e del *Flash Gordon* di Alex Raymond, imparò a disegnare come autodidatta, iniziando come ritrattista sino a quando non ebbe l'occasione di illustrare un testo scolastico per la Abive Publishing House. Il suo primo lavoro nel campo del fumetto data dal 1954, quando per Terry Cinco, editore di *Luz-vi-minda Klasiks*, realizzò una breve storia scritta da Flor Afable Olazo intitolata *Ang Rosas na Itim* (La rosa nera). A partire dal 4 Gennaio 1955 scrisse e illustrò il racconto epico eroico *Ramir*, pubblicato su *Bulaklak*, un settimanale prevalentemente a fumetti scritto nel dialetto tagalog. Fino al 28 Agosto 1957 Jodloman ne realizzò 83 capitoli, facendola diventare una storia tanto popolare che ne venne tratto anche un film. Da allora, Jodloman ha realizzato copertine e storie per svariate pubblicazioni, come *Hasmin*, *Paraluman*, *Maharlika*, *Top Komiks*, *Zoom Komiks* e *Pilipino Komiks*.

Ha scritto e disegnato altre storie d'azione, la più famosa delle quali è *Los Pintados*, ed ha collaborato col noto romanziere tagalog Clodualdo del Mundo, realizzando una storia di fantascienza il cui protagonista è l'astronauta filippino Brix Virgo. Oltre alla sua attività fumettistica, Jodloman ha disegnato costumi e scenografie cinematografici, materiale pubblicitario, calendari e illustrazioni bibliche.

In seguito ha anche disegnato brevi storie del terrore per la National e *Kull*, per la Marvel. Le sue illustrazioni sono piene e corpose ed i suoi personaggi, uomini o donne che siano, sono sensuali e fisicamente ben dotati, mentre i protagonisti sono muscolosi, letteralmente trasudanti potenza e vitalità. Le eroine, voluttuose e indipendenti, manifestano grazia felina. Lo stile di Jodloman è arioso e ricco del dettaglio, molto efficace specialmente per le storie che predilige. Vive a Quezon City con la moglie e sette figli. Anche un suo fratello minore, Venancio jr., lavora nel mondo del fumetto.

O.J.

JOE AND ASBESTOS (Stati Uniti) Striscia creata nel 1925 per il *Baltimore Sun*, da Ken Kling, allora assistente di Bud Fisher. Il disegnatore, andando per la prima volta a vedere una corsa di cavalli, aveva accompagnato il suo principale all'ippodromo di Saratoga, dove si era lasciato indurre a scommettere sul suo cavallo « Cartoonist », che però disgraziatamente arrivò soltanto quarto. Dal fatto, Kling trasse lo spunto per una striscia, il cui protagonista Joe Quince scommetteva sempre, sistematicamente perdendo, tutti i suoi soldi alle corse. Mentre Kling usava i veri nomi di cavalli locali, con suo grande stupore essi cominciarono a vincere, ciò che favoriva la diffusione del *Sun*, ed anche *Joe Quince*, fu ospitata da un sempre maggior numero di quotidiani, ad esempio, il *Mirror*, di New York la ospitò per 25 anni. Nel 1926 Kling aggiunse un personaggio di nome Asbestos, che era uno stalliere negro, ed anche la striscia cambiò nome divenendo *Joe and Asbestos*. Alla scadenza del contratto — fine del 1926 — Kling si prese un anno di vacanza, ma dal 1928 riprese il lavoro, aggiungendo una nuova striscia, *Windy Riley*. Data la natura di Joe and Asbestos, essa non poteva essere distribuita capillarmente, però la sua clientela, costituita soprattutto dai grandi quotidiani metropolitani, era abbondantemente remunerativa, tanto che il guadagno di Kling nel 1947 si aggirava sui 100.000 dollari. E allorché egli decise di ritirarsi in pensione nel 1966, ponendo fine alla striscia, era milionario e poté vivere di rendita fino alla sua morte, avvenuta a New York il 3 Maggio 1970. *Joe and Asbestos* non è stata una striscia particolarmente brillante o innovatrice, soprattutto per il fatto che le battute, legate ai cavalli o alle corse, finirono per essere monotone. Tuttavia essa rimane la striscia più famosa del suo genere, e merita di essere ricordata a dimostrazione della duttilità dei protagonisti e della capacità di Kling di impiegarli nel migliore dei modi nonostante la tematica scelta, ed i conseguenti limiti.

M H.

JOE JINKS (Stati Uniti) Serie creata da Vic Forsythe, meglio nota col titolo *Joe's Car*, col quale era apparsa sul *New York World* nel 1918, era incentrata sulle automobili e sulle passioni che esse riuscivano a provocare in uomini altrimenti miti e sereni, tema non dissimile dal primo *Gasoline Alley* di Frank King. A differenza di quest'ultima, però, *Joe's Car* non riuscì mai a raggiungere un approfondimento di personaggi e ambiente.
Dalle automobili, Joe passò successivamente agli aerei, fino a diventare poi un procuratore pugilistico, nel quale ruolo fu maggiormente conosciuto. All'inizio degli anni trenta Forsythe lasciò la striscia per dedicarsi a *Way Out West*, per il King Features (ma successivamente vi ritornò) e fino al 1936 la realizzò il disegnatore sportivo Pete Llanuza, poi Moe Leff, che disegnò sia le giornaliere che le domenicali e fu il migliore disegnatore tra tutti, lo sostituì Henry Formhals, per le domenicali, e per le giornaliere, in rapida successione, Harry Homan fino al 1939, George Storm, Al Kostuk, Morris Weiss e Al Liederman. Questa girandola ebbe fine nel 1944, con Sam Leff (fratello di Moe), che presto introdusse nella striscia il giovane pugile chiamato Curly Kayoe, il suo personaggio destinato a diventare più famoso. Il 31 Dicembre 1945, la striscia venne infatti ufficialmente ribattezzata *Curly Kayoe* (ma la tavola domenicale continuò per un po' a chiamarsi Joe Jinks). Per un po' la serie riprese fiato, ma poi la sua popolarità cominciò a declinare, per cui gli anni cinquanta videro la sua fine e pur non essendo mai stata una serie particolarmente brillante, merita di essere menzionata almeno per la sua lunga carriera.

M.H.

« Joe Palooka », Ham Fisher. © McNaught Syndicate.

JOE PALOOKA (Stati Uniti) Personaggio creato da Ham Fisher nel 1928, anno nel quale apparve in date diverse su una ventina di quotidiani, ai quali l'autore l'aveva venduta personalmente. Infatti i primi episodi mancavano di date di riferimento e potevano iniziare in qualunque momento, come in effetti avvenne. Ma l'attenzione del grande pubblico le si rivolse solo quando venne pubblicata su un quotidiano ad alta tiratura, il *New York Mirror*, dal 1° Gennaio 1931. Dato che all'inizio degli anni venti il pugilato non godeva di buona reputazione, soprattutto a causa del campionato di Jack Johnson e della mancata apparizione di una « grande speranza bianca », una striscia basata sul pugilato era possibile, in realtà, solo quando Fisher pubblicò la sua. Infatti, alcune strisce precedenti come *Moon Mullins* o *Smitty*, avevano bensì trattato temi pugilistici, ma non utilizzandoli come ambiente fisso I soggetti di Fisher e l'innata simpatia di Joe Palooka, un pugile che controbilanciava l'innata durezza del suo cinico

manager Knobby Valsh, decretarono il successo della striscia. Nonostante il suo disegno abbastanza povero, una volta che il pubblico cominciò a seguirlo regolarmente il successo del personaggio era ormai delineato. I lettori più acuti apprezzavano soprattutto i divertenti personaggi di contorno, come ad esempio il senatore Weidebottom, il franco-canadese Bateese e Jerry Leemy, mentre lo stesso Palooka era ritenuto la cosa peggiore della striscia, con tutto il suo terribile bagaglio di buoni sentimenti, di ingenue esaltazioni dei valori domestici, o del combattimento leale. Per il grande pubblico, è ovvio, le cose stavano esattamente all'opposto, lo affascinava ad esempio la relazione platonica di Joe con Ann Howe, la fidanzata del tutto asettica, tanto che il loro matrimonio fu nel 1949 uno degli avvenimenti dell'anno. Fisher affidò spesso ad altri il disegno di *Joe Palooka*, Al Capp e Moe Leff — che aveva disegnato in precedenza per l'United Feature la valida *Peter Pat*, ne realizzarono la gran parte fin dai primi anni trenta. Costoro erano entrambi ottimi disegnatori e narratori, e Capp ideò addirittura un gruppo di personaggi come Big Leviticus, Mammy e Pappy, tanto spassosi che li riutilizzò in seguito egli stesso per lanciare la sua striscia *Li'l Abner*, nel 1934. Comunque, erano i soggetti e le sceneggiature di Ham Fisher che contribuivano maggiormente a mantenere inalterata la popolarità della striscia, tant'è vero che quando Fisher si suicidò nel 1955 e fu completamente affidata a Moe Leff, essa cominciò lentamente ma inesorabilmente a declinare. Affidata in seguito a Tony Di Preta, egli ha saputo lavorarvi con intelligenza rimettendola a galla, ma ormai a un livello di popolarità nettamente inferiore a quello che ne ha caratterizzato i giorni del suo massimo splendore. Da *Joe Palooka* è stato tratto un film nel 1933, con Stuart Erwin nella parte di Joe e Jimmy Durante in quella di Knobby. Negli anni quaranta ha avuto il suo programma radiofonico e successivamente la sua serie di telefilm. Pure degli anni quaranta è una lunga serie di albi a colori. In Italia, è stato pubblicato su *L'Avventura*, nel 1947 e su *Eureka Magnum*, nel 1969.

B.B.

JOE'S CAR
vedi Joe Jinks

JOHNNY HAZARD (Stati Uniti) Personaggio creato nel Giugno del 1944 per il King Features Syndicate da Frank Robbins, allora all'apice della popolarità come disegnatore di *Scorchy Smith*. Nel primo episodio il pilota americano Johnny Hazard fuggiva da un campo di concentramento militare tedesco, riunendosi alle forze alleate, non senza aver prima inflitto ingenti perdite al nemico. Subito dopo però, visto che come stratega da tavolino anche Robbins pensava che la guerra in Europa stesse per finire, con tipica logica fumettistica e militare Johnny fu spedito sul fronte del Pacifico, dove combatté contro una schiera di spie, di sabotatori e di assi dell'aviazione giapponesi. Alla fine della guerra, egli divenne, nella tradizione di Scorchy, un pilota civile direttore di una compagnia privata, utilizzando i suoi talenti in missioni ai quattro angoli del mondo. Le cose cambiarono con l'avvento della Guerra Fredda e della guerra in Corea, che diedero a Johnny un indefinito ruolo di agente segreto in un'incredibile serie di operazioni che andavano dalla caccia alle spie alla raccolta d'informazioni, oltre ai salvataggi che lo portavano da Parigi a Rio, dalla Groenlandia alla Cina. A volte Johnny era accompagnato da « spalle » quali Snap il reporter o da Gabby Gillespie, ma in genere lavorava solo. Come un James Bond ante-litteram, Johnny portava immancabilmente a termine le sue missioni, incurante delle innumerevole bellezze bionde brune o rosse che gli si buttavano ai piedi, coi loro nomi esotici tipo Brandy, Gloria, Ginny, o — guarda caso! — Lady Jaguar, e coi loro volti intercambiabili. Negli ultimi anni Johnny ha ancora una volta cambiato marcia, sicché ora è investigatore per una compagnia aerea, in nome della quale rimedia guai d'ogni genere. I disegni di Frank Robbins sono sempre stati esemplari. Non ha mai smesso di essere un maestro, sia che il successo gli arridesse o no (come ora, ché la striscia compare ormai su un limitato numero di quotidiani). I testi però non si sono mantenuti all'altezza del mutare dei tempi, e sono probabilmente il tallone d'Achille della striscia, che tuttavia rimane una delle più notevoli fra quelle avventurose del dopoguerra, ed una delle maggiori meritevoli di studio. Pubblicato in Italia su *L'Italo-Americano*, nel 1946/47, sugli *Albi Urrà*, nel 1948, nella serie *Assi dell'Avventura*, dal 1961 al 1966 e in tre periodici della Corno : *Smack!*, nel 1968, *Tommy*, nel 1969 ed *Eureka Magnum*, del 1969. È apparso anche in un libro della serie « L'Olimpo del fumetto » edito dalla Sugar.

M.H

« Johnny Hazard », Frank Robbins. © King Features Syndicate.

JOHNNY-ROUND-THE-WORLD (Stati Uniti) Serie scritta da William La Varre, membro della Royal Geographical Society, illustrata da un anonimo disegnatore e apparsa nel Febbraio 1935 sotto forma di tavola domenicale, il King Features con tale serie ripeté un tentativo didattico nei confronti dei lettori. L'eroe del titolo era un ragazzino, che il padre, il Maggiore Jupiter, portava con sé in una spedizione nelle giungle di quella che allora era la Guyana Britannica e nel Surinam. L'azione si snodava assai lenta, mentre al lettore venivano mostrate le danze degli indigeni, le inondazioni, un paio di incendi delle foreste e diverse lotte fra animali, il tutto sottolineato da vere fotografie, che nella finzione del racconto sarebbero state scattate dalla macchina di Johnny, e accompagnate da testi noiosi ed edificanti. Un minimo di divertimento veniva assicurato da Peppy, il cane di Johnny che si ficcava regolarmente in un mare di guai; e dai portatori indigeni, i cui commenti dimostravano quanto poco sul serio essi prendessero le imprese di Johnny e di suo padre. Questo viaggio non durò comunque a lungo, ché nel 1938 era già terminato. La sua fine fu accolta con malumore dai sostenitori del ruolo educativo dei fumetti. « È strano che il pubblico sia tanto spaventato da tutto ciò che possa dargli un minimo d'istruzione o allargargli un attimo la visuale », scrisse Coulton Waugh. Ma il pubblico la sapeva lunga, e rifiutò Johnny, non tanto come genuino tentativo di una velleitaria istruzione, quanto per quel che era in realtà, cioè una cosa noiosa.

M.H.

JOHNNY THUNDER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1940 dal soggettista John Wentworth e dal disegnatore Stan Asch per il n. 1 di *Flash*. Nato come parodia dei mortalmente noiosi supereroi dell'epoca, esso è uno dei più strani supereroi mai apparsi. Secondo quanto si apprende in questa prima storia, Johnny Thunder, vestito di verde, ha al suo servizio un « potere », cioè « un cucciolo di fulmine » di color rosa, con una testa triangolare sul corpo a forma di fulmine. Esso era di origine « badhnisiana » e Johnny non sapeva che farsene. Comunque, quando il « potere » era in funzione durava un'ora per volta e ogni cosa obbediva al suo minimo desiderio. Le parole segrete che Johnny doveva pronunciare per avere il controllo del suo fulmine erano « cei-u », situazione complicata però dal fatto che esso compariva ogni volta che Johnny pronunciava le normalissime parole « say you » (= tu dici).
Dati come premessa il potere deliberatamente assurdo di Johnny e la sua incredibile dabbenaggine, la parodia aveva buone possibilità di successo, ma raramente era sofisticata o intenzionalmente satirica. Di solito, Johnny si infilava involontariamente in avventure d'ogni genere, dalle quali doveva poi salvarlo il suo fulmine. Tutto sommato in confronto al severo *Superman* o al tetro *Spectre*, *Johnny Thunder* era delizioso. Asch e Wentworth ne portarono avanti la serie fino al 1947, passandola poi al soggettista Bob Kanigher e al disegnatore Carmine Infantino. Però a quell'epoca era già apparso *Black Canary*, e ben presto Johnny fu estromesso dalla sua stessa serie e comparve su tutti i numeri di *Flash*, fino al n. 91 del Gennaio 1948. Nei primi dieci episodi si intitolava però *Johnny Thunderbolt* e negli ultimi due *Johnny Thunder and The Black Canary*. Johnny era anche colui che assicurava il tocco brillante nella *Justice Society*, sicché apparve spesso anche in *All-Star*, fra il n. 2 dell'autunno 1940 e il n. 39 del Marzo 1948. Quando alla metà degli anni sessanta la National riesumò i suoi personaggi anteguerra, pure Johnny e il suo tuono vennero resuscitati, ma quantunque ora egli si controllasse un po' meglio e comandasse un po' di più al suo « potere », tuttavia era un inguaribile pasticcione. Il soggettista Gardner Fox, che lo introdusse diverse volte nella *Justice League*, ne fece un fumetto brillante, infinitamente più divertente di quello originale.
Sul n. 100 di *All American*, la National diede inizio a un altro *Johnny Thunder*, un personaggio western uscito nell'Agosto 1948. Creato dal soggettista Bob Kanigher e dal disegnatore Alex Toth, esso va ricordato unicamente per l'ottima realizzazione grafica di quest'ultimo. La serie non è durata a lungo, ma nel 1973 ne sono stati ristampati tre numeri.

J.B.

JOHNSON CROCKETT
vedi Leisk, David Johnson

JOHNSON, FERD (1905-   ) Disegnatore statunitense nato il 18 Dicembre 1905 a Spring Creek, Pennsylvania. Fin da bambino cominciò a disegnare, vincendo all'età di 12 anni un concorso indetto dall'*Erie Dispatch-Herald* e guadagnandosi un orologio d'oro in un secondo concorso l'anno successivo. Diplomatosi nel 1923, nell'autunno dello stesso anno si iscrisse all'Accademia di Belle Arti di Chicago, più che altro per avere la scusa di bighellonare fra i tavoli da disegno degli autori di fumetti del *Chicago Tribune*. Stufo di avere un ragazzo che gli sbirciava alle spalle, un bel giorno Frank Willard gli diede da colorare una tavola domenicale di *Moon Mullins*. Il risultato gli piacque, sicché Willard fece assumere il ragazzo come cromista, a 15 dollari la settimana. Ma il talento grafico di Johnson era così evidente che ben presto Willard lo assunse come assistente, e alla fine di Agosto del 1925, col passaggio del supplemento domenicale da quattro a otto pagine, Johnson debuttò con una tavola domenicale tutta sua, *Texas Slim*. Questa riscosse successo sul proprio supplemento, ma per trovar posto su altri supplementi nazionali doveva competere con altre serie del *Tribune*, molto più affermate, sicché dopo due anni e mezzo Johnson dovette interromperla. Continuando a lavorare con Willard, nel 1932 diede inizio ad una seconda serie domenicale, una mezza pagina dal titolo *Lovey-Dovey*, inserendovi anche *Texas Slim* come completamento umoristico. Ma anche questa serie terminò rapidamente, e negli anni trenta Johnson si diede all'attività di pubblicitario. Il successo arrivò col secondo rilancio di *Texas Slim and Dirty Dalton*, intrapreso dal *Tribune*, nel 1940. Finalmente molto seguita dal pubblico, questa brillante commedia western fu assai apprezzata per 18 anni. Quando nel 1958, morì Willard, Johnson, passò alla prosecuzione diretta di *Moon Mullins*, giornaliera e domenicale, attività che continua tuttora assistito dal figlio Tom, dopo essersi trasferito nel 1969 a Sud della California.

B.B.

SYDNEY JORDAN (1931 -   ) Sydney nasce a Dundee in Scozia nel 1931. Rivela ben presto una spiccata predisposizione per il disegno ed un vivo interesse per la fantascienza (risale al periodo adolescenziale un fumetto fantascientifico « La minaccia del mondo d'acciaio ») l'aeromodellismo e la missilistica. Si diploma alla Aeronautical Technical School di Reading e compie il servizio militare nella RAF. Ritornato a Dundee nel 1951 lavora per 4 anni in uno studio pubblicitario. Nel 1953 sposa una neo-zelandese da cui ha una figlia. L'anno successivo si reca a Londra dove incontra due suoi amici della RAF: Erich Souster e Jim Gilbert. Insieme a loro dà vita al personaggio di Jeff Hawke che il Daily Express acquista in esclusiva. Le prime strisce compaiono a partire dal 15 Febbraio 1955. Al gruppo si unisce più tardi William Patterson che sceneggia dapprima le storie e poi ne scrive anche i soggetti. Jordan finisce tuttavia per prendere completamente in mano il personaggio rimanendogli fedele per un ventennio. Nel 1976 crea un nuovo eroe fantascientifico *Lance Mc Lane* le cui avventure si susseguono per oltre un anno. Accordatosi nel 1977 con una agenzia americana per la distribuzione delle avventure di Jeff Hawke negli Stati Uniti, resuscita il personaggio attribuendogli — almeno inzialmente — le sembianze e l'ambientazione di Lance McLane, che è terminato con la striscia n. 351. Tutta la produzione di questo personaggio è stata raccolta in un volume della serie *Comics in Avventura* edito nel 1978 dalla Editoriale Corno.

L. S.

JUDGE PARKER (Stati Uniti) Personaggio creato nel Novembre 1952 da Nicholas Dallis per i testi e da Dan Heilman per i disegni e distribuito dal Publishers Syndicate di Chicago. Dallis si era trasferito a Toledo, nell'Ohio, dove aveva conosciuto Allen Saunders e dove aveva creato quattro anni prima *Rex Morgan, M.D.* Il personaggio del Giudice Parker era ispirato a un illuminato giudice del tribunale dei minorenni di Toledo, il dott. Paul Alexander, che Dallis aveva conosciuto prestandovi la sua consulenza di psichiatra giovanile. Il suo personale interesse per la professione e l'operato del giudice Alexander lo portarono a ideare il suo personaggio. All'inizio della serie, Parker era un vedovo cinquantenne, ma successivamente si è risposato. Oggi ha addirittura un aspetto più giovanile di allora, ma ormai è diventato un personaggio di secondo piano, poiché gran parte dell'azione è sostenuta dal giovane e affascinante avvocato Sam Driver, fidanzato alla bella ere-

ditiera Abbey Spencer. Gli altri personaggi sono un po' fluttuanti. La striscia è abbastanza sofisticata, ma generalmente si astiene da argomenti di autentico interesse sociale, tranne che per l'anno 1975, quando furono affrontati casi coinvolgenti l'etica della professione legale. Nel corso degli anni, la striscia sembra essersi trasformata in un'eterna proiezione di vecchi films di Perry Mason. Per quanto riguarda i casi legali, Dallis si ispira a quelli autentici che ricava da riviste professionali cui è abbonato, e si consulta regolarmente con amici e parenti che fanno gli avvocati. Lo stile di Heilman, semplice e diretto, era abbastanza consono alle storie piane di Dallis, e riusciva a dare un certo taglio cinematografico alle sue scene. Alla morte di Heilman, avvenuta nel 1965, la striscia è stata rilevata da Harold Le Daux, che lo aveva assistito fin dal principio. Il suo disegno è più stilizzato e meno rifinito di quello del suo predecessore. Pur essendo un importante articolo nel catalogo del Publishers Syndicate, purtuttavia *Judge Parker* è prevedibile e asettico quanto i romantici telefilm pomeridiani cui assomiglia. Ha ottenuto premi dall'American Bar Association, dalla Freedom Foundation e da altre organizzazioni. In Italia, è apparso su *Smack!* della Corno, nel 1969.

R.M.

JUDGE WRIGHT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1945 da Bob Brent per i testi e da Bob Wells per i disegni, distribuito dall'United Feature Syndicate. Wright era un magistrato propenso più a risolvere personalmente i casi polizieschi che a giudicarli, in un modo o nell'altro finiva infatti per essere coinvolto nelle investigazioni in corso e spesso risolveva personalmente il caso, pur ostacolato dallo scettico procuratore distrettuale di turno (che è del resto la medesima rituale figura che finiva per perdere anche di fronte a Perry Mason). Le avventure del Giudice erano ad ogni modo fuori dall'ordinario, visto che si trovava ad avere a che fare con uxoricidi disperati, padroni di nightclub assassini e politicanti corrotti, se non addirittura invischiato in complicate cospirazioni o bizzarri intrighi. Una schiera di personaggi infoltiva le diverse avventure, scritte in maniera « difficile » e disegnate in uno stile cupo e oscuro. Nonostante i suoi aspetti positivi, come gli intrighi appassionanti, i moventi fantasiosi e l'ottima suspense, *Judge Wright* non ebbe il successo sperato. Del resto, pur avendo effettuato tentativi a più riprese, l'U.F.S. non è mai riuscita a lanciare sul mercato una striscia poliziesca di sia pur modesto successo. Nel 1947 Bob Wells fu sostituito da Fred Kida, ma senza apprezzabili risultati di aumento di diffusione, come non valsero allo stesso scopo la sua ulteriore sostituzione con George Roussos, sicché la striscia venne interrotta nel 1949. In Italia il personaggio, conosciuto come *Giudice Morris*, è apparso nel 1947 sugli *Albi Costellazione* e su *L'Avventura*, nel 1948, su *Eureka Vacanze*, nel 1969, *Eureka Seltz*, nel 1970 ed *Eureka Vacanze*, nel 1970. La casa editrice alternativa E.G.A. ne ha curato nel 1976 la serie cronologica integrale sotto forma di albi.

M.H

« Judge Wright », Bob Brent e Bob Wells. © United Feature Syndicate.

JUGE TI (Francia) Serie creata per i testi dallo scrittore olandese Robert van Gulik e per i disegni da Frits Kloezemann, ed apparsa per la prima volta l'11 Maggio 1967, su *Spirou*. Striscia a sfondo poliziesco, Juge è infatti un investigatore sullo stile di Holmes, ma di nazionalità cinese, intelligente, analitico, dall'aspetto tranquillo, parla elegantemente con intercalate di aforismi, usa più la mente che il braccio. Gulik, esperto di letteratura e storia orientale, prima di creare *Juge Ti*, aveva già scritto una serie di racconti gialli ambientati nella Cina del 600-700 e gli è stato pertanto congeniale ambientare il suo poliziotto orientale in avventure avvincenti, d'altra parte i disegni di Kloezemann, eleganti e suggestivi, hanno contribuito con pari merito a fare di Juge un fumetto di successo, che ha una sua originalità di situazioni e di grafica, infatti le pipe scritte in corsivo sono poste all'esterno delle vignette.

B.P.

JUKES, JOHN L. (1900-1972) Disegnatore inglese nato a Birmingham nel 1900 e morto a Looe, in Cornovaglia, il 31 Ottobre 1972. Dopo aver passato alcuni anni della sua infanzia in Australia, tornò in Inghilterra, dove collaborò agli albi dell'Amalgamated Press con vignette umoristiche. Le sue prime storie con personaggi originali apparvero nel 1931: *Merry Mike's Ice Cream Bike* e *Heap Big Beef* su *Comics Cuts*; *Jim Jam* su *Joker*; *Jollity Farm* su *Funny Wonder*. Fin dall'inizio il suo tratto era pulito ma corposo, più sicuro di quello di molti dei suoi contemporanei, nella tradizione di Roy Wilson e di altri noti maestri.
Nel 1932 arrivarono *Ben & Bert the Kid Cops* (Ben & Bert, ragazzi poliziotto) su *Funny Wonder*; nel 1933 *Dutchy & Dolly* su *Comic Cuts* e *The Wonder Zoo* (Il circo delle meraviglie) — una grande serie di vignette — su *Funny Wonder*. Nel 1934 realizzò alcune strisce per la sezione fumetti del *Bristol Evening World*, ciò che indusse la A.P. a dargli dei lavori più importanti. Oltre a *Sam Scatterem* e a *P.C. Easy*, che creò per *Comic Cuts*, gli venne affidata anche la prima pagina di *Joker*. Qui c'era un popolare personaggio, *Alfie the Air Tramp* (Alfie, il vagabondo del cielo), creato da « Charlie » Pease, fin dal 1931, ma è quello realizzato da Jukes, che si ricorda ancora oggi, col grasso Alfie, il suo monoplano « Flying Fea » (Moscerino volante) e il suo cucciolo Wagger nel ruolo di passeggero. Le pagine più notevoli furono quelle intere che Jukes realizzò in occasione di Natale o feste simili. Anche l'altro suo personaggio da lui disegnato lo aveva ereditato: si trattava di *George the Jolly Gee Gee* (George, il cavallino felice), creato da Roy Wilson per *Radio Fun*, ma proseguito da Jukes trasportato sulle pagine di *Funny Wonder*. A Jukes fu inoltre affidata anche *Mike, Spike & Greta*, un'altra serie con protagonista un cavallo che egli trasformò in una cosa

« sua ». Questa era una serie western a colori, iniziata sulla prima pagina del *Pilot*, nel 1937 e proseguita su *Knockout* nel 1939. Dopo la guerra, Jukes lavorò come libero professionista per la serie *Big*, pubblicata dalla Scion, ma poi si dedicò completamente a *Radio Fun*, per disegnarvi *Tommy Trinder*, nel 1945, *Archie Andrews* nel 1949 e *Norman Wisdom* nel 1952, oltre ad altre stelle del cinema e della radio. Quando nel 1957 il lavoro cominciò a scarseggiare perché il tradizionale stile inglese passava di moda, Jukes accettò un lavoro per la North Atlantic Treaty Organisation, disegnando materiale didattico sotto forma di fumetto. Ritiratosi nel sud dell'Inghilterra, tornò a lavorare fino alla sua morte, producendo una pagina settimanale per *Whizzer & Chips* nel 1971 e *Dinah Mite*, ancora una volta un personaggio ereditato da altri.

D.G.

JULES
vedi Radilovic,Julio

JULET JONES
vedi hearth of Juliet Jones, the

JULIOS ABENTEURLICHE REISE
vedi Jimmy das Gummipferd

JUNGLE JIM (Stati Uniti) Personaggio creato da Alex Raymond per il King Features Syndicate, comparso il 7 Gennaio 1934 come completamento della tavola domenicale di *Gordon Flash*, che debuttava lo stesso giorno. Jim era la risposta al *Tarzan* di Hal Foster, che a quel tempo dominava la scena dell'avventura pura, come del resto Gordon era la risposta a *Buck Rogers*. Jungle Jim Bradley era inizialmente un esploratore e cacciatore nella tradizione del *Bring'em Back Alive* (Riportateli vivi) di Frank Buck, ma ben presto sarebbe diventato un vero e proprio avventuriero di professione, ruolo per il quale è ricordato. Lo sfondo delle sue avventure è la vasta e indefinita regione « a Est di Suez », dove Jim, aiutato dal suo fedele compagno Kolu, combatte contro i predoni, i sobillatori internazionali d'ogni risma e i pirati. Nel 1935 incontra e redime Lil'deVrille, della Shanghai Lil, la ragazza destinata a diventare sua compagna. L'ispirato pennello di Raymond descrisse le avventure ricche d'azione di Jim con grande eleganza di linee, tratteggiando magnificamente ambienti e atmosfere e creando un insieme visivamente eccitante che dava alle tavole un notevole splendore. Esso rimane una delle più acclamate serie avventurose, il cui tono e stile furono abbondantemente imitati nel corso degli anni trenta e quaranta. Verso l'inizio degli anni quaranta, Alex Raymond cominciò ad occuparsi sempre meno di *Jungle Jim*, affidandolo a mediocri assistenti, fra i quali anche suo fratello Jim. Nel Maggio del 1944, quando Raymondo fu arruolato nei Marines, la striscia passò, come del resto *Gordon*, nelle mani di Austin Briggs, il quale realizzò un lavoro notevole. Ma quando anche Briggs abbandonò il personaggio nel 1948, le tavole di Jim furono affidate a Paul Norris — che a quell'epoca ne disegnava la versione per gli albi — e che lo portò fino alla fine della serie, nel 1954. Jungle Jim ebbe anche una sua serie d'albi e fu protagonista di un programma radiofonico. Ne furono tratti anche diversi film, negli anni quaranta e cinquanta, Johnny Weissmuller ne interpretò almeno una decina per la Columbia e successivamente fu il protagonista di una analoga serie televisiva. In Italia il personaggio è stato pubblicato su *L'Avventuroso*, nel 1934/36, su *Il Piccolo Avventuroso*, nel 1936/37, *Il Giornale di Cino e Franco-Giungla*, nel 1937/38, *Il Contastorie*, nel 1945/46, *L'Avventura*, nel 1946/50, gli *Albi Furore*, nel 1954/55. Tornando nel 1940 sulle pagine de *L'Avventuroso*, cambiò il suo nome in Geo.

M H.

« Jungle Jim », Alex Raymond. © King Features Syndicate.

JUNGLE TATEI (Giappone) Serie creata da Osamu Tezuka, pubblicata la prima volta nel numero di Ottobre del 1950 del mensile *Manga Shōnen*. *Jungle Tatei* (L'imperatore della giungla) racconta di Leo, il leone bianco, figlio di Panja, primo Imperatore della giungla. Panja viene ucciso dai cacciatori bianchi e Raga, sua « moglie », viene inviata a uno zoo londinese, durante il viaggio dà alla luce il leone bianco. Liberato dalla madre, Leo fugge dalla nave ad Aden, e viene adottato da un ragazzo giapponese chiamato Kenichi, crescendo fra gli uomini. In seguito, tornato in Africa, Leo è combattuto fra il suo istinto animale e i suoi condizionamenti quasi umani. Come re degli animali egli cerca di costruire una società civilizzata fra le belve della giungla, tentando di opporsi al numero sempre crescente di cacciatori e predoni che affliggono il regno animale. Su questo tema di base, Tezuka innesta diverse trame che coinvolgono gli animali e gruppi di esploratori alla ricerca della misteriosa Pietra Lunare, una straordinaria fonte di inesauribile energia. Con *Jungle Tatei*, Tezuka rompe nettamente con la tradizione statica, lenta e unidimensionale, dei racconti a fumetti giapponesi, introducendo nei suoi lavori nuove e stimolanti tecniche cinematografiche. Essa è stata la prima serie di successo di Tezuka ed apparve fino all'Aprile 1954. Dal fumetto fu tratto il primo cartone animato a colori prodotto per la televisione giapponese, e nel 1967 gli fu assegnato il Leone d'Argento al Festival Internazionale del Cinema per Ragazzi di Venezia.

H.K.

JUNIOR (Italia) Serie creata per i testi da Luigi Grecchi e per i disegni da Loredano Ugolini, ed apparsa nel 1960 su *L'Intrepido*.
Junior è una storia di fantascienza, il protagonista come i suoi colleghi d'oltreoceano è dotato di poteri eccezionali anche se è personalmente vulnerabile, egli infatti riesce a

« Jungle Tatei », Osamu Tezuka. © Manga Shōnen.

volare, può captare i pensieri dei nemici, possiede una macchina straordinaria che gli permette di trasferirsi in altri mondi popolati da creature dall'aspetto orrendo, distanti dalla Terra migliaia di anni-luce, senza per altro invecchiare. Junior è l'eroe che combatte sempre per la causa giusta e che nonostante i suoi poteri ha mantenuto inalterate le qualità del bravo ragazzo di famiglia, infatti ama farsi viziare dalla sua seconda madre, venera il padre, un ingegnere nucleare che è il suo confidente, è gentile e affettuoso con la sorellina e con Marzia una bambina con la pelle verde venuta sulla Terra da un pianeta. Le sue avventure si svolgono nella nostra epoca e sono ambientate nell'America dei viaggi interplanetari, e delle scoperte scientifiche che malamente usate potrebbero distruggere il mondo.

L.S.

JUST BOY
vedi Elmer

JUST JAKE (Gran Bretagna) Personaggio creato da Bernard Graddon e pubblicato la prima volta l'8 Giugno 1938 sul *Daily Mirror*. Con *Just Jake*, il fumetto inglese dei quotidiani trovava finalmente la sua più autentica espressione, non tanto per il titolare della striscia, quanto piuttosto nel ribaldo e spregevole signorotto di campagna del quale egli era un semplice servitore. Infatti nell'introduzione alla prima striscia Jake era definito dallo stesso Graddon « il nuovo grande personaggio del fumetto britannico », ma ben presto quest'eroe zoticone veniva spedito in guerra per il re e per la patria, lasciando che della striscia stessa si impadronisse il suo signore, tutto mento e dall'eterno sigaro, che tuttavia non sarebbe mai riuscito a impadronirsi di Hazel Nutt, l'eroina dalle guance a mela e dai seni a melone, eternamente fedele al suo rozzo Jake come si conveniva a una brava campagnola. Questo « usurpatore », chiamato Capitano A.R.P. Reilly-Ffoul, era un signorotto di Arntwee Hall nei dintorni di Much Cackling nel Gertshire, pure leguleio, che compariva fin dalla prima striscia. « Per il carbonato di zodiaco! » egli esclamava venendo svegliato da un gran fracasso; che svegliava del resto anche il suo untuoso fattore Titus Tallow, sbottante a sua volta in un « Aaaah! Rieccolo con le citazioni! »; e Eric detto Buttle by Bottle, un servo tutto ganasce che scattava in un plebeo « Ma boia! Cossa gh'èèèè?! ». E quel che c'era, era appunto Jake, l'eroe di ritorno dall'Australia con la sua macchina lava-pecore. A parte il disegno, peraltro assai brillante, Bernard Graddon ha scritto un dialogo così delirante, becero e distorto da potersi paragonare solo a quello di Li'l Abner. Steve Dowling, che in quel periodo lavorava al *Mirror*, disse di Graddon che era « un maledetto genio, ma sfortunatamente sempre in balla », tanto che spesso lui lo doveva sostituire, quando era troppo sbronzo per tenere in mano un pennello. Oppure scompariva nel bel mezzo di una avventura e allora doveva subentrare qualche altro, toccava talvolta a Ron Gibbs o a Tony Royle lavorare sulle sue scalette, ma naturalmente mancava la scintilla. Graddon morì di polmonite contratta a un party un po' troppo allegro, tenuto per festeggiare il Natale del 1951. E la striscia finì il successivo 14 Aprile 1952. Il *Daily Mirror*,

« Just Jake », Bernard Graddon. © Daily Mirror Newspapers Ltd.

« Just Kids », Ad Carter. © King Features Syndicate.

ha ristampato la saga del 1945 *Educating Eric*, in un volume intitolato *The Sly Sinister Scurvy Adventures of Captain Reilly-Ffoul*. Alla sua memoria, inoltre, è stata dedicata la prima storia del fumetto inglese per quotidiani, scritta nel 1971, che dalla sua tipica esclamazione ha preso il titolo *Stap Me! The British Newspaper Strip*.

D.G.

JUST KIDS (Stati Uniti) Serie creata da Ad Carter per il King Features Syndicate, apparsa il 24 Luglio 1923, come striscia giornaliera e seguita dalla versione domenicale il 20 Agosto dello stesso anno. Ad Carter, incoraggiato da Clare Briggs a creare la sua *Just Kids* (Appena ragazzi), la riempì di personaggi e ricordi della sua infanzia. Mush Stebbins e i suoi amici, dal vorace Fatso Dolan all'ingenuo Pat Chan, erano coinvolti in avventure tipicamente infantili. Le loro imprese più rischiose non andavano al di là del marinare la scuola — facendo arrabbiare l'agente Bluenose — o dallo scroccare qualche dolce o qualche pezzo di cioccolata a Mr. Trumbull, padrone del bar. L'azione aveva per teatro la cittadina di Barnsville, dove abitavano pure gli altri personaggi della striscia, da Mr. Branner al poliziotto, allo spazzino patito delle canzonette, al vecchietto sui pattini e a tanti altri tipi non meno stravaganti e dove non sarebbe mai successo gran che, se la piccola banda di ragazzini non vi avesse creato un po' di movimento. Improvvisamente, verso la metà degli anni trenta, la versione giornaliera di *Just Kids*, cambiò completamente atmosfera, Mush e i suoi amici si trovarono coinvolti in avventure sinistre, violente, imprevedibili e piene di suspense. C'erano società segrete e banditi mascherati, ma i ragazzi le prendevano come un divertente gioco di guardie e ladri: fu probabilmente il periodo più felice della serie, che infatti dalla fine degli anni quaranta in avanti la striscia perse progressivamente mordente, per finire senza colpo ferire nel 1957, alla morte del suo autore. Just Kids non ha un aspetto particolarmente sofisticato, e molta parte del suo gradimento è dovuto all'atmosfera e alle trame. Non fu mai un successo di portata eccezionale In Italia essa è conosciuta col nome dato al suo protagonista, *Annibale*, che fu pubblicato da *Il Giornale di Cino e Franco*, nel 1935/37, da *Pisellino*, nel 1941, ripreso poi da *Linus*, nel 1966 e da *Kirk* nel 1968.

M.H.

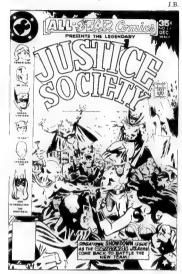
JUSTICE LEAGUE OF AMERICA (Stati Uniti) Serie apparsa per la prima volta sul numero 28 di *Brave and Bold*, edito dalla National nel Febbraio 1960, da un'idea di Julius Schawartz elaborata dal soggettista Gardner Fox e disegnata da Mike Sekowsky. Essa nasceva dalla consapevolezza che i supereroi stavano per tornare ad essere dei best-sellers, pertanto la *Justice League of America* (Lega della giustizia d'America), era un gruppo che comprendeva Flash, Green Lantern, Aquaman, Wonder Woman, J'onn J'onzz, Superman e Batman, e certamente influenzato dalla precedente esperienza della *Justice Society of America* (Società della giustizia d'America). Il gruppo ebbe poi un albo col proprio titolo a partire dall'Ottobre del 1960. Nel corso degli anni, la fisionomia del gruppo è considerevolmente cambiata, essendone entrati a farvi parte Green Arrow, Black Canary, Elongated Man, Sargon e Phantom Stranger; Hawkman è entrato nel gruppo per poi lasciarlo, percorrendo il cammino all'inverso di Wonder Woman; J'onn J'onzz è tornato al natìo pianeta Marte e infine Metamorpho s'è rifiutato di farne parte. Ma non sono stati questi continui cambiamenti a far delle storie della JLA le migliori degli anni sessanta. Il suo asso nella manica era il soggettista Gardner Fox, un uomo dotato di notevoli conoscenze scientifiche e che usava i supereroi per creare storie altamente significative. *Uomo, il tuo nome è fratello* è considerata da molti la migliore storia anti-discriminazione mai pubblicata in un albo a fumetti, mentre *Le creature dell'Isola Incubo* e *L'enigma della Lega della Giustizia dei Robot*, sono fra le migliori storie del mistero realizzate nel campo dei supereroi. Quando verso la fine degli anni sessanta Gardner Fox lasciò l'albo, e nonostante gli fossero subentrati Len Wein e Denny O'Neil, due fra i migliori soggettisti della nuova generazione, la serie cominciò a declinare. Per quanto riguarda il disegno, Mike Sekowsky — un disegnatore troppo sottovalutato — realizzò le prime cinquanta storie in modo notevole, dando loro un ritmo quasi cinematografico. Le vignette, armonicamente composte, erano ricche di eroi e di criminali ottimamente disegnati, grazie anche all'apporto di ottimi inchiostratori. Tuttavia negli ultimi numeri la qualità del suo disegno si fece notevolmente più povera, ed egli venne infine sostituito da Dick Dillin e da Dick Giordano. Come era già accaduto in precedenza con la *Justice Society*, il nuovo gruppo dovette battersi contro i criminali più originali della sua epoca, fra

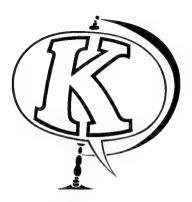
i quali sono da ricordare Felix Foust, una specie di mago, e la Royal Flush Gang, un gruppo di criminali travestiti da figure delle carte da gioco.

J.B.

JUSTICE SOCIETY OF AMERICA (Stati Uniti) Serie creata da Sheldon Mayer, uno dei direttori della National, e dal soggettista Gardner Fox, e comparsa la prima volta sul n. 3 di *All Star* , nel Dicembre 1940. Questo gruppo diede inizio a una nuova tendenza negli albi dei supereroi, cioè al raggrupparsi degli eroi di una sola casa editrice in un'unica avventura, concetto che ebbe molte imitazioni e che è tuttora valido. Il gruppo annoverava inizialmente otto membri — Flash, Green Lantern, Hawkman, Hourman, Sandman, Dr. Fate, Spectre e Atom — ma nel corso degli anni molti altri si sono alternati, Batman e Superman fecero la loro prima apparizione contemporanea, mentre vi fecero fugaci apparizioni o ne divennero membri anche Black Canary, Dr. Mid-Nite, Red Tornado, Starman, Wildcat e Wonder Woman. Gardner Fox scrisse 35 dei 57 episodi della serie. Per necessità, la loro struttura venne standardizzata, in un primo capitolo i componenti del gruppo si riunivano, nel secondo capitolo venivano individualmente sconfitti dai loro avversari, e infine nel terzo capitolo si riunivano per sconfiggere i criminali. Nonostante la standardizzazione, le storie furono fra le migliori prodotte, e affermavano principi di democrazia, fratellanza e tolleranza. Comprese le 19 storie di Bob Kanigher e di John Broome, la serie è forse la più sensibile e la più idealistica degli anni quaranta.

Fra i diversi ottimi disegnatori che si sono alternati alla sua realizzazione, sono degni di menzione: Irwin Haen (1947-49), Alex Toth (1947-48), Carmine Infantino (1947-1948), Jack Burnley (1942) e Frank Giacoia (1950-51). La serie sopravvisse a diverse delle serie individuali dedicate ai vari personaggi che componevano il gruppo, apparendo fino al n. 57 di *All Star* , del Febbraio 1951, che cambiò successivamente titolo divenendo *All-Star Western.* Quando arrivò il secondo boom dei supereroi negli anni sessanta, era inevitabile che Gardner Fox resuscitasse la JSA, che infatti fece la sua ricomparsa nel n. 21 di *Justice League of America*, dell'Agosto 1963. Attualmente, appare in un albo speciale annuale, dove la *Justice Society*, combatte a fianco della *Justice League*.

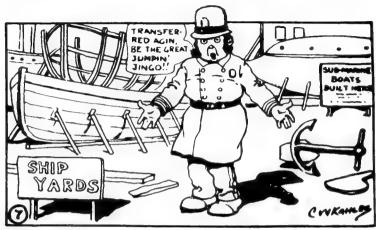
J.B.

« Justice Society of America », Gardner Fox e Frank Giacoia. © D.C. Comics, Inc.

« Justice League of America », Gardner Fox e Mike Sekowsky. © D.C. Comics Inc.

KAHLES, CHARLES WILLIAM (1878-1931) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Lengfurt, in Germania, il 12 Gennaio 1878 e morto per un attacco cardiaco il 21 Gennaio 1931. Kahles arrivò negli Stati Uniti a 6 anni, insieme alla famiglia che vi emigrava. Stabilitosi a Brooklyn, egli studiò al Pratt Institute e alla Brooklyn Art School, iniziando la sua carriera come grafico presso il *New York Recorder* e il *New York Journal*. Nel 1898 passò al *New York World* di Pulitzer, per il quale creò numerose strisce. La prima fu *Little Red Schoolhouse* (1899), seguita a breve distanza da *Butch the Butcher's Boy* e *Clarence the Cop* (1900), da *The Perils of Submarine Boating* (1901), *Sandy Highflier, the Airship Man* (1902), e *Billy Bounce, Pretending Percy, The Merry Nobles Three* (tutti del 1905), *Clumsy Claude* (1906), *Optimistic Oswald* (1912) e *The Kelly Kids* (1919). Inoltre, Kahles collaborò regolarmente con *Life* e *Judge*, dove creò nel 1905 *Captain Fibb*, e realizzò infine una quantità di illustrazioni per libri. Nel 1906, Kahles iniziò il personaggio per il quale è maggiormente noto, ossia la tavola domenicale *Hairbreadth Harry* per il *Philadelphia Press*, e nel 1923 si aggiunse la striscia giornaliera omonima tralasciando ogni altra. Egli fu un grande innovatore, che lasciò però ad altri il noioso compito di sviluppare a fondo le sue trovate. La sua più acuta esegeta fu la figlia Jessie Kahles Straut, che scrisse fra l'altro: « Come pioniere del fumetto americano, Kahles è stato un grande innovatore, creando ad esempio la prima serie di "suspense" e di supereroi - *Hairbreadth Harry* - la prima con protagonista un poliziotto - *Clarence the Cop* - e con protagonista un aviatore - *Sandy Highfier* - e infine la prima di avventure sottomarine, *The Perils of Submarine Boating* ». L'eccessivo numero di strisce prodotte ha in qualche modo danneggiato Kahles, ma negli anni più recenti c'è stato un rinnovato interesse critico per tutta la sua opera.

M.H.

KALENBACH, DIETER (1937-) Disegnatore e grafico tedesco, nato a Düsseldorf il 29 Agosto 1937. Essendosi scoperto predisposto al disegno, decise di sviluppare al massimo questo suo talento iscrivendosi all'Hamburg College of Commercial Arts and Crafts. Conclusi gli studi, lavorò come coreografo per il teatro e la televisione, interrompendo di tanto in tanto il suo lavoro con lunghi viaggi, recandosi più volte nei Balcani ed anche in Africa dove soggiornò per lunghi periodi. Da un viaggio nella regione artica, tornò col progetto di un fumetto sui Lapponi, gli ultimi nomadi d'Europa, la cui comunione con la natura lo aveva affascinato. Con l'aiuto dello scrittore Erka creò nel 1972 *Turi e Tolk*, i cui protagonisti erano il giovane lappone Turi, la sua aquila Tolk, e il nonno di Turi, Pavva-Troms. Lo stile del disegno si avvicinava a quello del *Bernard Prince* di Hermann. Diversi episodi di *Turi e Tolk*, sono apparsi in *Zack* e nel tascabile *Zack-Parade*. Infatti *Zack*, un periodico di grande formato nato nell'Aprile del 1972, pubblicava materiale tradotto dai periodici a fumetti francesi, italiani e belgi (soprattutto *Pilote*, *Corriere dei Piccoli*, *Tintin*) e solo col n. 17 del 1973 introdusse fumetti originali, lanciando *Barracuda* e *Kai Falke*, oltre a *Turi e Tolk*, che era il solo disegnato da un tedesco. La rivista *Zack* fu introdotta con grande battage pubblicitario nel mercato tedesco, nel quale l'editore Axel Springer voleva sfruttare un mercato ancora praticamente vergine. Ma nonostante l'indiscussa qualità del materiale, *Zack* fu accusato di fascismo, ed eccessiva violenza, critiche il cui fine era quello di attaccare il gruppo Springer, considerato ultra-conservatore. Esse naufragarono però miseramente nel 1973, quando *Zack*, vinse a Lucca il premio « Yellow Kid » quale migliore periodico a fumetti straniero. Producendo materiale originale, *Zack* diede un soffio di vita nuova al fumetto tedesco.

W.F.

KAMUI DEN (Giappone) Serie creata da Sanpei Shirato, apparsa per la prima volta nel Dicembre 1964 sul mensile a fumetti *Garo*. La lunghissima saga racconta la storia drammatica di un certo numero di personaggi dal 1640 al 1662, all'incirca. L'azione si svolge prevalentemente a Hioki, e vi compaiono moltissimi personaggi, dai samurai agli hinin (la gente della classe più umile). I principali personaggi sono Kamui, figlio di Yasuke, un hinin che diventa la spia ninja per sfuggire alla sua classe; ed il suo amico, il contadino ribelle Shousuke, che diventerà poi cognato di Kamui. A loro si aggiunge poi Ryūnoshin Ku-

C.W. Kahles, « Clarence the Cop ».

saka, un samurai che voleva vendicare il padre, morto insieme a tutto il suo clan per mano del malvagio signore di Hioki. Molti altri personaggi apparivano in questa cronistoria della società feudale dell'epoca.
Shirato espose il conflitto fondamentale che opprimeva questa società, denunciando soprattutto il « Mibun Sida » (il sistema di classe) dove un gruppo di samurai poteva opprimere le masse. Il fumetto raccontava inoltre la guerra fra contadini e samurai, la rivolta dei contadini (i cosiddetti Ikki) e le loro disfatte dovute alla superiorità tattica e militare dei samurai stessi. Stupendo lavoro di fantasia, *Kamui Den* fu anche il prodotto di un'accurata ricerca storica. Esso venne più tardi ristampato in albo, raggiungendo 4 milioni di copie vendute. Previsto come una trilogia, *Kamui Den* è terminato per la prima parte nel Luglio 1971, mentre l'autore sta lavorando alla sua continuazione.

H.K.

KAMANDI (Stati Uniti) Serie creata da Jack Kirby, che ne ha curato tanto i testi quanto i disegni, apparsa per la prima volta sul n. 1 dell'albo a lui intestato edito dalla National Periodicals, nel Novembre 1972. Lo spunto base della saga di questo biondo adolescente è molto simile a quello del *Pianeta delle Scimmie*, l'azione si svolge infatti in un imprecisato futuro, in un mondo devastato da un Grande Disastro, presumibilmente un olocausto nucleare, dove gli uomini sono ridotti al rango di animali, quasi totalmente incapaci di parlare e di pensare, mentre gli animali — tutti, con la misteriosa eccezione dei cavalli! — si sono evoluti fino a ricoprire il ruolo di dominatori della Terra. *Kamandi*, il protagonista, è l'unico sopravvissuto di un gruppo di umani che si erano rifugiati in un bunker antiatomico di New York e, uscito dal rifugio, si trova di fronte all'allucinante spettacolo di una città in rovina e semisommersa, infestata da leoni che camminano su due zampe, vestiti e armati di tutto punto, di giganteschi topi predatori e, via via, si ritrova ad affrontare le minacce costituite da ogni sorta di animali, non esclusi, serpenti, che si aggirano ritti, vestiti di cappucci e mantelli che ne nascondono le orribili fattezze. Kamandi si batte per difendere la propria vita e per tentare di ridare una dignità alla razza umana, nel corso delle sue peregrinazioni attraverso il continente Americano, si imbatterà anche in qualche amico, Ben Boxer, un ex-astronauta cui il Grande Disastro, ha fornito eccezionali poteri trasformandolo in una specie di mutante artificiale, il dottor Canus, un cane scienziato che ha a cuore la sorte degli umani, Tuftan, un giovane tigre figlio del Grande Cesare, imperatore della razza felina.
Grazie alla sua notevole abilità di narratore e di disegnatore, Kirby ha saputo affrancare rapidamente *Kamandi*, da qualsiasi riferimento al *Pianeta delle Scimmie*, creando un mondo e un'atmosfera autonomi, e riuscendo a costruire una serie sempre varia e interessante. Dopo più di 40 numeri, Kirby è tornato alla Marvel, lasciando Kamandi, nelle mani di altri soggettisti (fra cui fa spicco Gerry Conway) e di disegnatori che hanno tentato con alterne fortune, di imitarne lo stile e pur con qualche cedimento, Kamandi si è mantenuto ad un ottimo livello, e la pubblicazione prosegue regolarmente.
In Italia, Kamandi, è stato presentato dall'Editoriale Corno, a partire dal Marzo 1977 in una serie di albi dal titolo omonimo.

L.S.

KANE, GIL (1926-) Disegnatore ed editore americano, nato nel 1929 negli Stati Uniti. I suoi inizi come disegnatore risalgono al 1942, quando lavorò per il Binder Shop, e per il Baily Shop, passando in seguito alla carriera di libero professionista. Negli anni quaranta, Kane lavorò per le maggiori case editrici: dal 1941 al '43 produsse *The Scarlet Avenger* per la MLJ; nel 1942 *Blackstone the Magician* per Street and Smith; dal 1943 al '44 disegnò inoltre

« Kamandi », Jack Kirby. © D.C. Comics.

Red Hawk, *Vision* e *Young Allies* per la Timely; nel 1944 realizzò la striscia umoristica *Candy* per la Quality; nel 1947, *Sandman* e *Wildcat* per la National. Ma disegnò anche sotto pseudonimo, producendo come Scott Edward , Gil Stack e Al Kame, materiale per la Fox, Holyoke, Aviation, Hillman, Eastern, Fawcett, Prize and Avon. Negli anni cinquanta, col grosso calo di interesse verso i supereroi, Kane si mise a produrre storie di guerra e avventure poliziesche per la Atlas e storie di fantascienza e di mistero per la National. Per quest'ultima, Kane tornò alla ribalta prendendo in mano *Green Lantern* (Lanterna verde) e *The Atom*, dopo il secondo boom dei supereroi negli anni sessanta. Mentre i suoi precedenti lavori erano approssimativi e poco curati, con questi personaggi cominciò a dare una dimensione nuova alle sue capacità, curando i particolari con meticolosità e precisione. Nel 1967 eseguì alcune storie di *Hulk* per la Marvel, ne disegnò qualcuna dell'orrore in bianco e nero per la Warren, il *Flash Gordon* per il King nel 1967 e alcune storie con *Thunder Agents* per la Tower . Nel 1968, diventa egli stesso editore, e fonda la « Adventure House », che pubblica un solo fascicolo dal titolo *His Name is Savage*, antesignano del boom di una produzione in bianco e nero che sarebbe scoppiato anni dopo. Kane tornò alla Marvel nel 1970, disegnando storie di *Spider-Man* (Uomo Ragno) e *Conan*, ed eseguendo molte copertine. Nel 1971 disegnò *Blackmark*, un'edizione economica che fu un fallimento, ma che diede inizio al genere chiamato « Sword-and-Sorcery » (Spada e magia), che anni dopo avrebbe avuto un buon mercato, specialmente con *Conan*. Considerato un disegnatore di grande rilievo, nel 1971, Gil Kane fu insignito del premio NCS e nel 1973 vinse il Reuben Goldberg assegnatogli soprattutto per l'importanza del suo lavoro nella storia del fumetto.

J.B.

KANE, ROBERT (1916-) Disegnatore americano, nato il 24 Ottobre 1916 a New York. Dopo aver frequentato la Cooper Union e l'Art Students League, « Bob » Kane entrò nel mondo del fumetto nel 1936, come disegnatore al S.M. « Jerry » Iger's Studio. Concentrandosi principalmente su personaggi comici, Kane, disegnò il suo primo lavoro su *Wow* della Helne. Il personaggio era *Hiram Hick*, cui fecero seguito lavori di genere umoristico per la Fiction House dal 1937 al 1939, da *Peter Pupp*, *Jest Laffs*, *Pluto*, Iger affermò che « se Kane fosse rimasto in quel settore avrebbe potuto diventare uno dei migliori umoristi del nostro tempo ». Invece nel 1938 Kane si mise in proprio, realizzando per la National diverse storie di avventura, dopo qualche altro personaggio umoristico come *Gumshoe Gus*, *Jest a Second*. In collaborazione con lo sceneggiatore Bill Finger, Kane disegnò due serie secondarie, *Rusty and his Pals* e *Clip Carson*. Ma i tempi erano più adatti a personaggi tipo *Superman*, per cui nel 1939 l'editore Whit Ellsworth chiese alla coppia di creargli un personaggio che potesse emularne la popolarità. Ed essi produssero la più nota creatura della notte di tutto il regno fumettistico, *Batman*. Kane abbozzò i primi schizzi e mise a punto le caratteristiche, ma poiché sentiva troppo l'influenza di *Superman*, Finger suggerì il mantello e le orecchie di pipistrello. Nacque così *Batman*, il vendicatore di mezzanotte che dava la caccia ai criminali giocando sulla loro insicurezza, le superstizoni, le paure. Riguardo al disegno, è, come quello di Shuster per *Superman*, dilettantesco: privo di sfondi, i personaggi sono stereotipati, copie dei gangster interpretati sullo schermo da Cagney, Robinson e Bogart, l'anatomia è anonima e senza vita. Tuttavia, come i disegni pesanti e stilizzati di Chester Gould nel suo *Dick Tracy*, il *Batman*, di Kane ebbe successo di pubblico. Le scene, apparentemente tranquille, nascondevano sempre qualche diabolico pericolo e le ombre venivano usate con insolita efficacia. Le storie di Finger attingevano a piene mani dai racconti di gangsters dell'epoca. D'altra parte Batman, quantunque spoglio come gli altri personaggi, era disegnato in modo da sfruttare con efficacia le scene macabre. *Batman*, iniziato sul n. 27 di *Detective* del Maggio 1939, passò rapidamente ad altre testate, sicché Kane si procurò immediatamente degli assistenti, primo fra i quali Jerry Robinson. In seguito, egli disegnò sempre meno, ma la sua firma rimase fino al 1964 ed egli dichiarò di aver lavorato attivamente al personaggio fino al 1968. Negli ultimi anni, comunque, la maggior parte del tempo di Kane era dedicata ad altri settori, come lo spettacolo televitivo animato *Courageous Cat*, nel 1958, la serie animata *Cool McCool*, nel 1969 ed altre animazioni.
Kane è stato anche pittore, e suoi quadri sono stati esposti ad una prima personale tenutasi alla New York Internationale Gallerie nel 1969.

J.B.

KANIGHER, ROBERT (1915-) Direttore e soggettista americano nato nel 1915. « Bob » Kanigher iniziò la sua lunga carriera, fumettistica nel 1940 alla Fox, dove lavorò a personaggi d'avventura quali *Blue Beetle* e *Samson*, e anche se per quest'ultima serie si trattò di un lavoro trascurabile, quello per *Blue Beetle* fu eccellente, nonostante durante la sua lunga vita non sia mai stato un personaggio né ben scritto né ben disegnato. Nella sua carriera, Kanigher si occupò fra l'altro di *Captain Marvel*, per la Fawcett, di *Iron Man*, per la Marvel, di *Steel Sterling* e *The Web*, per MLJ, di *Horror* e *The Heap*, per Skywald e di altri lavori per Pines. Ma fu alla National che Kanigher portò il suo maggiore impegno, sia come soggettista che come direttore: per essa, Kanigher ha scritto regolarmente dal 1945 al 1967 e dal 1972 in avanti. Per proprio conto egli creò, scrivendole e disegnandole, almeno venticinque serie, altre ventitré ne scrisse dirigendole, e inoltre ne sceneggiò un'altra dozzina. Per la National, scrisse soggetti d'ogni genere: d'amore, d'avventura, di guerra, di supereroi e di fantasia. In effetti egli è uno dei più prolifici creatori del settore, anche se per ironia sono pochi i suoi personaggi dei quali ci si ricorda. Comunque egli è conosciuto soprattutto per il suo rilevante lavoro in

due generi di fumetto, quello di guerra e quello western. Fra i primi, sono memorabili *Sgt. Rock and Easy co.*, probabilmente la più importante serie di guerra in tutta la storia del fumetto; *Enemy Ace*, la commovente storia di un uomo che vive la guerra dalla parte « sbagliata »; *Balloon Buster*, un eccezionale racconto di guerra; e poi ancora *Capt. Storm* e *The Haunted Tank*. Nel western, fra le altre cose Kanigher lavorò a *El Diablo*, *The Outlaw* e *Johnny Thunder*, nel quale realizzò del materiale notevole in coppia col disegnatore Alex Toth; e poi *Tomahawk* e *Son of Tomahawk*.
Kanigher fu uno dei primi a considerare di primaria importanza l'apporto del disegno in una storia a fumetti, e come direttore di testate si fece la fama di maestro, dimostrandosi particolarmente esigente soprattutto nei confronti dei disegnatori. Uno di essi, diventato in seguito direttore grafico, lo definì « uno che si mangia i disegnatori a colazione ». Kanigher ha anche lavorato come libero professionista, pubblicando fra l'altro diversi libri, uno dei quali — edito dalla Cambridge House — s'intitola *How to Make Money Writing for Comics Magazines* (Come far soldi scrivendo per i fumetti).

J.B.

KANSAS KID (Italia) Personaggio creato nel 1947 da Angelo Saccarello per i testi e da Carlo Cossio per i disegni ed apparso per la prima volta il 1° Gennaio 1948 in albi della collana « Sparviero », editi dalla casa editrice Juventus. *Kansas Kid* è il figlio di Wild Bill Hicok, un persònaggio western realmente esistito, ed è nato dal matrimonio di quest'ultimo con Ajuawa, la bellissima figlia di un capo sioux. Quando Hicok viene ucciso a tradimento, Ajuawa affida al figlio la missione di vendicare la morte del padre ed ha così inizio la serie delle avventure, nelle quali sarà inizialmente accompagnato dal fido e barbuto grassone Furth, incontrato come nemico e trasformatosi poi in amico. Il tipo di avventure che i due affrontano sono quelle tipiche degli eroi del west: sparatorie, scazzottature nei saloons, cavalcate a briglia sciolta all'inseguimento dei malviventi, scaramucce con i pellirossa e via dicendo. In quanto ai luoghi d'azione, anch'essi sono i tipici di tale genere, dalle terre infuocate della California all'Oregon tra i cacciatori di pellicce. Un elemento del successo della serie, che durò tre anni, fu senza dubbio il disegno di Cossio, svelto, lineare, estremamente efficace, che venne valorizzato per settantasei numeri, dalla stampa in mezzatinta. Anche i testi, dal canto loro, presentavano qualche insolito elemento di interesse: l'approfondimento psicologico del rapporto fra Kansas Kid e Furth, il ruolo non banale del pellerossa e della gente di colore in genere, il ritmo della narrazione, assai pressante con certi indugi romantici nella storia d'amore tra Kid e la bella Alina. Nell'Agosto 1963, la Editoriale Corno ha riproposto una ristampa della prima serie del personaggio in formato tascabile.

G.Br.

KAPITEIN ROB (Olanda) Personaggio creato da Pieter Joseph Kuhn e apparso per la prima volta l'11 Dicembre 1945 sul quotidiano *Het Parool*. *Kapitein Rob* (Capitan Rob), ossia il Capitano Robert van Stoerum, visse circa 72 avventure per un totale di 5420 strisce, prima di terminare bruscamente il 20 Gennaio 1966, per l'improvvisa morte del suo autore. Il primo episodio, *De Avonturen van het zeilschip De Vrijheid* (Le avventure del vascello Libertà), non fu all'altezza della narrativa di Kuhn, che decise perciò di collaborare con Evert Werkman, un giornalista che scrisse molte delle imprese del Capitano. Quantunque originariamente il fumetto avesse i testi sotto forma di didascalie, in calce alle vignette, molte edizioni straniere vi aggiunsero le nuvolette. La riedizione olandese in albi vendette milioni di copie.

« Kapitein Rob », Pieter-Joseph Kuhn. © Het Parool.

Kapitein Rob fu scritto nella migilore tradizione avventurosa, il protagonista era un marinaio che vagava per i sette mari, accompagnato dal fedele cane Skip. La sua nave « De Vrijheid » (Libertà), lo portava immancabilmente dove egli doveva affrontare situazioni e problemi inattesi. Nel 1954 si sposava ed aveva un figlio nel 1955, ma ciononostante la sua famiglia, come quella di Tarzan, appare raramente nei racconti. Con l'ingresso nella striscia del Professor Lupardi, al romanticismo si aggiunge anche la fantascienza. Un tunnel sottomarino, un viaggio intorno alla luna, una macchina del tempo o la scoperta di un « continente perduto », tutte queste situazioni vengono rese plausibili dal realismo del lavoro di Kuhn, marinaio entusiasta egli stesso e modello del suo eroe. Ogni qual volta gli fosse possibile, egli si recava nei paesi che Kapitein Rob avrebbe visitato. Questo, insieme alle accurate ricerche, gli permisero di conferire al suo personaggio un particolare gusto e un'atmosfera che hanno fatto di Kuhn uno dei « tre grandi » del fumetto olandese.

W.F.

KAPPIE (Olanda) Personaggio olandese creato da Marten Toonder è apparso la prima volta nel 1946. *Kappie* è il diminutivo di capitano, nei fumetti umoristici, ed è anche uno dei personaggi di maggior successo di Toonder, forse il più influente fra i creatori olandesi di fumetti. Circa l'80% dei disegnatori e soggettisti olandesi hanno lavorato stabilmente o saltuariamente per lui. Fra quelli che hanno lavorato a Kappie, vi furono disegnatori come Piet Wijn e soggettisti come L. Hartog van Banda, che lavorò per Toonder 14 anni. Il primo episodio di Kappie, scritto da Hartog van Banda, fu *Kappie en het drijvende eiland* (Kappie e l'isola galleggiante), inziato nel 1946 insieme al *Panda* di Toonder. Il personaggio visse 140 episodi, prima di terminare nel 1972. Com'era consuetudine in molti dei primi fumetti olandesi, e per quasi tutta la produzione di Toonder, la serie aveva i testi e il dialogo in didascalie sotto le vignette, e offriva ai lettori avventure nei più disparati paesi, ciò che ne fece in un certo senso la versione umoristica del *Kapitein Rob* di Pieter Kuhn. Come per molti altri personaggi di Toonder, è il denaro la molla che spinge il buon capitano attraverso i sette mari. Kappie, che se non fosse per la dignità conferitagli dai candidi baffi potrebbe essere quanto ad aspetto e statura un parente di Bugs Bunny di Elmer Fudd, veniva aiutato dal suo stereotipato timoniere e compagno, che lo seguiva in ogni avventura, a dirigere la balda nave « De Kraak « ovunque ci fosse da guadagnar quattrini. Quanto al contenuto, Kappie, era diretto più di altri lavori di Toonder, ai giovani lettori, a differenza per esempio di *Tom Poes*, che per decenni

« *Kappie* », *Marten Toonder.* © *Marten Toonder.*

si rivolse agli adulti. Kappie, come altri fumetti avventurosi di Toonder, fu ristampato in un certo numero di albi.

W.F.

KATO, YOSHIROU (1925-) Disegnatore e soggettista giapponese nato a Tokyo il 25 Giugno 1925. Sotto l'influenza di letture infantili come *Norakuro*, *Bōken*, *Dankichi* e altri fumetti, Kato decise giovanissimo di diventare disegnatore. Nel 1938 cominciò a lavorare al Komagome Hospital, studiando di sera. All'età di 14 anni vendette le sue prime vignette ad *Asahi Graph*, dopodiché divenne assiduo collaboratore di diversi periodici. Nel 1943 si iscrisse all'accademia Kawabata, e iniziò un nuovo lavoro, presso il Ministero della Difesa. Richiamato sotto le armi nel 1944, Kato partì per il fronte nord della Cina, ma fu rimpatriato l'anno successivo. Al suo rientro Kato, che lavorava a tempo pieno ,disegnò vignette e illustrazioni per la rivista a fumetti *Manga*. Nel 1947 divenne disegnatore fisso per *Manga Shūdan*, e l'anno successivo lasciò l'impiego per dedicarsi al lavoro di disegnatore. Gradualmente, Kato divenne uno dei più prolifici disegnatori giapponesi odierni, collaborando con tutte le maggiori pubblicazioni. Nel 1951 tentò di disegnare delle strisce per diversi quotidiani, ma la cosa non funzionò. Solo nel 1954 Kato creò una striscia umoristica: *Mappirakun*, per il quotidiano *Mainichi*. Seguirono molti altri personaggi umoristici: *Onboro Jinsei* (1954), *Ojisama Daimiyō* e *Ore wa Obake dazo* (1959), *Gejigeji Tarō Gyōjōki* (1961), *Motemote Ojisan* (1963), *Senbiki no Ninja* (1964), *Benben Monogatari* (Storia di Benben, 1965) ed altri. Il mondo umoristico di Yoshirou Kato è pieno di immagini fantastiche e di idee estrose. Egli è stato il primo a rompere con certi tabù, disegnando nelle vignette escrementi e sudiciume, creando al tempo stesso strisce umoristiche valide e di ottima qualità grafica. Egli è famoso non solo come disegnatore di fumetti ma anche come vignettista e come personaggio televisivo. Anche il *New Yorker*, gli ha dedicato un servizio.

H.K.

KATZENJAMMER KIDS, THE (Stati Uniti) Serie creata il 12 Dicembre 1897 da Rudolph Dirks per l'« American Humorist », famoso supplemento domenicale del *New York Journal*. Parzialmente ispirata alla famosa serie *Max und Moritz*, di Wilhelm Busch, *Katzenjammer Kids*, descrisse la guerriglia privata di due gemelli — Hans e Fritz, chiamati anche « Katzies » — contro qualunque forma di autorità e quindi anche contro la società stessa. I loro più accaniti bersagli sono la madre Mama; il vecchio marinaio, naufragato nella isola felice in cui vivono, e che funge da padre col nome di Captain; e l'Inspector, simbolo dell'autorità.
Tutti i protagonisti usano un singolare gergo anglo-tedesco, dagli effetti esilaranti. Nelle mani del suo autore, *Katzenjammer Kids*, divenne un autentico racconto di distruzione, incarnato dai due gemelli per i quali, come disse nello spassoso linguaggio di cui sopra l'Ispettore, « Society iss nix », la società è zero. Nel 1912, Dirks decise di lasciare il *Journal*, per il concorrente *World*, portandosi dietro *The Katzenjammer Kids*, ma l'editore W.R. Hearst lo trascinò in tribunale, dando avvio a una questione legale rimasta famosa. Alla fine della contesa, il caso fu risolto in appello con una sentenza salomonica: Dirks aveva il diritto di tenersi i personaggi, ma non il titolo e Hearst aveva a sua volta il diritto di farli continuare da altri. Sicché dopo due anni The Katzenjammer Kids riapparvero sdoppiati: conservando questo titolo, ma disegnati da Harold Knerr, sul *Journal*; mentre Dirks li proseguiva sul *World*, prima soto il titolo di *Hans and Fritz*, cambiato poi in *The Captain and the Kids*. Durante la prima guerra mondiale, i sentimenti anti-tedeschi indussero a cambiare anche il titolo della striscia di Knerr, in *The Shenanigan Kids*, che tornò poi all'originale nel 1919. Alla striscia, Knerr seppe mantenere il sapore originale e anzi vi aggiunse numerosi personaggi: l'ipocrita bimbetta Lena, la presuntuosa Miss Twiddle e il frivolo Rollo, la cui furbizia è spesso provocatoria verso i diabolici Katzies. Morto Knerr nel 1949, The Katzenjammer Kids, passarono prima in mano a Doc Winner, e poi nel 1956 a Joe Musial, mentre la loro qualità e il gradimento scadevano sempre più. Il vecchio racconto a fumetti conosciuto — giacché si può dir questo dei Katzenjammer Kids — fu portato in teatro nel 1903 e fornì il soggetto di una infinità di cartoni animati. Il critico Kenneth Rexroth lo ha riconosciuto come uno dei « contributi americani alla mitologia moderna ». In Italia, la serie è stata pubblicata col titolo *Bibì e Bibò*, *Capitan Cocoricò, la Tordella e il Professore*, dal *Corriere dei Piccoli*, fin dal 1912. Col titolo *Capitan Bomba* è apparsa negli *Albi Colibrì*, della Tedeschi nel 1949 e senza titoli particolari su *Giovedì* nel 1945-46, e nei supplementi di *Eureka*, *E. Autunno*, nel 1969, *E. Vacanze* nel 1968, *E. Vip* nel 1969.

M.H.

« *The Katzenjammer Kids* », *Harold Knerr.* © *King Features Syndicate.*

KAUKA, ROLF (1917-) Scrittore, direttore ed editore tedesco, nato a Leipzig il 9 Aprile 1917, discendente da famiglia finlandese della quale si possono trovare le tracce già molti secoli addietro. Il bisnonno di Rolf aveva lasciato il suo villaggio presso Vasa — dove era cantante Kalavala, una specie di cantastorie dell'era pretelevisiva — raggiungendo la Germania nel 1890. Rolf Kauka crebbe a Leipzig, frequentandovi le scuole elementari e superiori, allorché, all'età di 17 anni, cominciò a guadagnare qualche soldo vendendo vignette ai quotidiani *Leipziger Neueste Nachrichten* e *Weissenfelser Tageblatt*. Dopo aver frequentato per un anno e mezzo la facoltà di economia, nel 1937 dovette arruolarsi e lasciò l'esercito, dopo la capitolazione della Germania. A guerra finita si ritrovò quindi a Monaco, dove scrisse alcuni trattati legali e un trattato per la polizia. Nel 1950, divenne editore egli stesso, stampando in edizione tascabile i romanzi di Hedwig Courths-Mahler. Insieme all'editore Heinz Ullstein, Kauka ebbe l'idea di realizzare cartoni animati da distribuire negli Stati Uniti, ma non ebbe successo, mentre ne incontrò solo per quanto riguardava i fumetti. Nella primavera del 1952, ci fu l'esordio di *Eulenspiegel*, basato su popolari personaggi tedeschi. L'albo, che era scritto da Kauka e disegnato da Dorul van der Heide, presentava due personaggi che con l'uscita del 10° numero erano già popolari: Fix e Foxi, due furbe volpi antropomorfe. Kauka intuì che la carica di *Eulenspiegel*, si sarebbe presto esaurita e per sostituirlo creò *Fix und Foxi*. Le vendite confermarono il successo, tanto che il settimanale si attestò ben presto subito dopo il suo grande concorrente *Micky Maus*, edizione tedesca del *Topolino*. Fix e Foxi furono disegnati da diversi artisti, inizialmente con tratto realista ma poi sempre più stilizzato. Kauka ne scrisse sempre i testi, creando anche un gran numero di personaggi collaterali, e negò sempre di averli disegnati, fatto probabilmente imputabile a una questione di diritti d'autore, dato che tutto il materiale fu sempre pubblicato con la sua unica firma. La serie di racconti a fumetti di Kauka si estese negli anni anche a storie di avventura, che però non eccelsero mai. Nel 1973 egli vendette la sua casa editrice, mantenendo però il controllo sui personaggi. Nel 1975, infine, fondò la Kauka Comic Akademie, una specie di scuola per soggettisti e disegnatori di fumetti. Nel 1972, Kauka divenne anche produttore cinematografico, realizzando il cartone animato « Mario d'Oro » e un breve cartone su Fix e Foxi. Le sue produzioni più recenti riguardano i lungometraggi *Tom & Biber* e *Baron Munchhausen*.

W.F.

KAWANABE, GYŌSAI (1831-1889) Disegnatore giapponese nato a Koga, Shimofusa (ora Ibaragi), il 7 Aprile 1831. All'età di 7 anni, Kawanabe divenne alunno del famoso maestro Kuniyoshi Utagawa. Più tardi, studiò con Douhahu Kanō e Hokusai, imparò l'arte cinese e le tecniche della pittura occidentale. Kawanabe usò pseudonimi come « Shōjō Kyōsai » (Orango pazzo) e « Shuransairaisui » (Vagabondo ubriaco), ma prese il nome di Gyōsai nel 1870, dopo essere stato messo in prigione a causa dei suoi fumetti. Kawanabe è famoso non solo per le sue stampe ma anche per i suoi fumetti. Lavorò come disegnatore per la rivista a fumetti *Eshinbun Nipponchi*, dal 1874 in poi. Amava disegnare il mostruoso e il grottesco, in lavori come *Hyakki Yakō Byōbu* (La passeggiata dello scheletro), *Namakubi* (La testa recisa di fresco), ed altri. Molti dei suoi lavori furono raccolti in libri (*Gyōsai Gadan*, *Gyōsai Suiga* ecc.). Negli ultimi anni di vita Kawanabe ebbe come alunno il giovane architetto inglese J. Condre, che più tardi assunse il nome « Gyōei » in omaggio al maestro. Dopo la morte di Kawanabe, avvenuta il 26 Aprile 1889, Condre raccolse i lavori del disegnatore in un'antologia intitolata *Gyōsai Gashū* (La collezione di disegni di Gyōsai), pubblicata nel 1911.

H.K.

KA-ZAR (Stati Uniti) Personaggio creato da Arnold Drake per i testi, e da George Drake, per i disegni ed apparso per la prima volta agli inizi degli anni '50, pubblicato dalla Timely.

Ka-Zar è un personaggio a somiglianza di *Tarzan*, già imitato a iosa, ma ha una sua fisionomia e si discosta dalla massa dei protagonisti dei fumetti americani. Rifacendosi alla produzione romantica degli anni '30, questo personaggio dei nostri tempi, decide di vivere in una giungla incredibilmente situata nel cuore dell'Artide, dove vive le più disparate avventure in compagnia della sua fedele Zabu, una tigre preistorica, fornita di zanne lunghe come lance, sempre pronta a battersi in difesa del suo padrone e amico e a lottare al suo fianco contro nemici che sembrano usciti dal remoto mondo della preistoria del nostro pianeta.

Ka-Zar è in realtà un nobile inglese di nome Kevin, che ha deciso di abbandonare la civiltà spietata e crudele nel suo progresso tecnologico per un mondo dove può opporre le sue forze alle forze che gli si oppongono. Talvolta ritorna nel mondo in cui è nato per ritrovare i vecchi amici e le cose che gli appartengono. È un uomo affascinante che sa fondere armoniosamente il fascino del guerriero e dell'uomo primitivo a quello dell'aristocratico inglese, controllato, pieno di tradizioni e profondamente legato al mondo civile che preferisce combattere con la dialettica che non con la violenza. In Ka-Zar si può interpretare il desiderio di ogni uomo di evadere dalla civiltà tecnologica

« Ka-Zar », Stan Lee e John Buscema. © Marvel Comics Group.

per tornare a vivere in un mondo dove la natura è ancora regina e l'uomo può esprimersi senza falsi pudori e, nello stesso tempo la sua paura di distaccarsi dalla tradizione e civiltà che da tante generazioni lo hanno ormai condizionato.
Dopo un lungo periodo di silenzio, durato anni, Ka-Zar è stato ripreso dalla Marvel su decisione di Stan Lee e presentato come numero speciale nella serie, *Marvel Super Heroes*, nel Marzo 1969, e nell'Agosto 1970, nella serie *Astonishing Tales*, prende l'avvio come pubblicazione bimestrale, e con testata propria il 1° Gennaio 1974 per finire con il n. 19 nel Dicembre 1976.
Agli autori iniziali si sono avvicendati durante la sua esistenza, per i testi, Stan Lee, Steve Parkhouse, Roy Thomas, e Gil Kane, e per i disegni, Sid Green, J. Buscema, Barry Smith e Bill Everett.
In Italia è stato pubblicato nella serie *Albi dei Super Eroi*, dell'Editoriale Corno, nel 1973, e nel 1975 ha diviso la testata con *Conan*, *Conan e Ka-Zar*, serie finita nel Novembre 1976.

B.P.

KEATON, RUSSELL (1910-1945) Disegnatore americano, nato a Corinth nel Mississippi nel 1910. Come molti giovani che amano disegnare, dopo la maturità Russell (Russ) Keaton, lasciò la sua casa per andare a Chicago, dove si iscrisse alla Academy of Fine Arts. Quando Dick Calkins iniziò a pubblicare le strisce giornaliere di *Skyroads* e *Buck Rogers*, nel 1929, Keaton, che aveva appena terminato la scuola, divenne suo primo assistente. Il suo disegno era così superiore a quello mediocre di Calkins, che nel 1930 gli fu chiesto di disegnare fin dall'inizio, e sia pure anonimamente, il *Buck Rogers*, domenicale. In seguito, Keaton disegnò anche *Skyroads*, fino al 1940, dandogli la sua veste elegante e viva. Nel 1939 Keaton decise di prendere il brevetto di pilota e di lanciare dei fumetti propri. Nell'Ottobre di quell'anno realizzò i due progetti, conseguì il brevetto, e vide decollare la sua *Flyin' Jenny*, una simpatica e spericolata aviatrice. Per i primi mesi. Keaton scrisse e disegnò le strisce giornaliere e domenicali di Jenny, ma poi passò i testi a Frank Wead, sostituito a sua volta da Glen Chaffin. Nel 1943, Keaton divenne istruttore di volo, e fu costretto a lasciare le tavole domenicali a Marc Swayze, il suo assistente. Ammalatosi all'inizio del 1945, Keaton entrò in ospedale per degli esami, che diagnosticarono una forma acuta di leucemia, la quale lo portò alla morte il 13 febbraio 1945. Con Russ Keaton, il fumetto perdeva uno dei suoi più brillanti artisti, egli aveva l'innata capacità di mettere sulla carta lo spazio, l'azione e la velocità, e aveva stile e senso drammatico. Sia Skyroads che Flyin' Jenny, avevano un genuino senso stimolante di suspense. Se avesse avuto la possibilità di maturare appieno il suo talento, Keaton avrebbe probabilmente avuto un posto accanto ai grandi del fumetto, come Caniff e Noel Sickles.

M.H.

KELLY, WALT (1913-1973) Disegnatore e soggettista americano, nato a Filadelfia il 25 Agosto 1913 col nome di Walter Crawford Kelly Jr. La sua famiglia si trasferì a Bridgeport nel Connecticut, quando Walt aveva 2 anni. Il padre, che era un disegnatore di scenografie teatrali, insegnò al ragazzo a disegnare. Alle scuole superiori Walt Kelly diresse il giornaletto scolastico e dopo la maturità egli andò a lavorare come giornalista e disegnatore di fumetti presso il *Bridgeport Post*. Nel 1935, Kelly si trasferì ad Hollywood, diventando animatore presso gli studios Walt Disney, lavorando molto per *Dumbo* e *Fantasia*. Sei anni più tardi tornò all'Est, alla Western Printing & Lithographing, creando nel 1943 *Bumbazine and Albert the

Walt Kelly

alligator*, che raccontava del ragazzo Bumbazine e del suo alligatore nella palude di Okefenokee, antesignano del suo *Pogo*. Durante la guerra, Kelly lavorò come impiegato civile nell'esercito, illustrando testi alla sezione linguistica. Nel 1948 divenne direttore artistico del *New York Star*, dove *Pogo*, apparve per la prima volta come striscia giornaliera. Quando lo *Star* chiuse, la striscia fu presa dal *New York Post*. Oltre a Pogo, Kelly lavorò a centinaia di testi, revisionò libri e ne illustrò altri, fu direttore di albi a fumetti e scrisse numerosi e validi articoli (in uno dei quali, parafrasando Pogo, scrisse « Abbiamo incontrato il nemico e siamo noi). Kelly scrisse anche i versi dei « nonsense », parte della musica e cantò alcuni brani del disco « Canzoni di Pogo ». Nel 1952 fu eletto « disegnatore di fumetti dell'anno » e nel 1954 presidente della National Cartoonists Society. Walt Kelly, che amava definirsi « il più vecchio ragazzo nel mondo dei fumetti », era molto intransigente nelle sue opinioni, e le espresse nei suoi fumetti. La sua influenza sul cosiddetto « fumetto sofisticato » fu determinante e pubblicamente riconosciuta da disegnatori come Johnny Hart e Mell Lazarus. Walt Kelly è morto di diabete a Hollywood il 18 Ottobre 1973.

M.H.

KENKOY (Filippine) Personaggio creato da Tony Velasquez nel 1929 per le pubblicazioni *Liwayway*. *Kenkoy*, divenuto in seguito il più popolare fumetto del suo paese, è il tipico maschio filippino, che tenta di sopravvivere nonostante le prevaricazioni ambientali. La serie subì parecchi cambiamenti, anche perché Kenkoy, era all'inizio un ragazzo mentre in seguito dovette gradualmente affrontare i problemi dell'adulto, passando attraverso tutte le esperienze tipiche dei giovani della sua età: lo sport, il ballo, la scuola, le donne, anche se non necessariamente in quest'ordine. Uno dei momenti salienti nell'evoluzione del personaggio, fu la corte a Rosing, destinata a diventare sua moglie. Tony Velasquez — considerato il padre dell'industria fumettistica del suo paese — creò molte divertenti situazioni ed incidenti vari, adatti a sottolineare l'accesa rivalità di Kenkoy verso i suoi rivali in amore, e che hanno fato sorridere i lettori per molti anni. Altra interessante e memorabile tappa fu il matrimonio tra Rosing e Kenkoy

e le loro difficoltà nel risolvere i problemi di sposi novelli. La serie si arricchì con l'arrivo del primo figlio, al quale se ne aggiunsero poi altri dai nomi come Junior, Julie, Tsing, Nene ed Etot. Uno dei personaggi più affascinanti di tutta la serie fu Tsikiting Gubat, un bambino dai capelli lanosi. Mentre gli altri bambini crescevano, e maturavano, Tsikiting rimase sempre uguale, cocciuto come un mulo ma simpatico e amabile. Kenkoy rimane ancora oggi il fumetto preferito nelle Filippine, anche se molti tentativi d'imitazione hanno cercato più volte di inseguirne il successo, ricalcandone la formula. Ad esso si ispirò anche un film, e sotto il suo nome si diffusero parecchi prodotti commerciali. Nonostante il notevole successo della serie, Tony Velasquez fu costretto ad abbandonarla per dedicarsi ad altri suoi impegni. Infatti era direttore di parecchie pubblicazioni oltre che soggettista di diversi altri personaggi. I disegni di Kenkoy, furono quindi affidati a Celso Trinidad per Pinoy Komiks. Tony Velasquez è stato più volte premiato nel mondo del fumetto e dell'editoria, conseguendo anche il più alto riconoscimento per le comunicazioni di massa delle Filippine, il trofeo Mass Media Citizens Council. Nel 1972, inoltre, i suoi editori gli dimostrarono il loro apprezzamento offrendogli un viaggio intorno al mondo.

O.J.

KENT, JACK (1920-   ) Scrittore e disegnatore americano, nato a Burlington, Iowa, il 10 Marzo 1920. John Wellington Kent crebbe peregrinando in varie zone del Paese, ma specialmente a Chicago e in diversi punti del Texas, dove finì per stabilirsi. Pur non avendo una preparazione artistica specifica, si ritirò dalle scuole superiori per lavorare, vendendo ancor giovane vignette a *Collier's* e ad altri. Volontario durante la seconda guerra mondiale, Kent combatté in Alaska e nel Sud Pacifico. Dopo il congedo, si associò ad una tipografia dove fece di tutto, ma finalmente nel 1950 realizzò il suo sogno di produrre un fumetto, quando il McClure Newspaper Syndicate acquistò *King Aroo*, apparso per la prima volta come tavola domenicale e striscia giornaliera nel Novembre di quell'anno. Analogamente a *Krazy Kat*, si trattava di un fumetto rivolto a un pubblico ampio ma scelto, un fumetto « intellettuale ». Quando McClure si fuse con Bell, nacquero però delle difficoltà contrattuali, quindi la striscia fu sospesa finché non ne assunse la distribuzione il Golden Gate Syndicate di San Francisco. Tuttavia nel 1965 la striscia finì. Gli ammiratori di Jack lo persero di vista per un po' — si dice che facesse il camionista — ma presto tornò alla ribalta disegnando cartoncini augurali per Hallmark ed altre case, scrivendo e illustrando storie per bambini e disegnando vignette per svariati periodici quali *Humpty Dumpty*, *Saturday Evening Post* e *Playboy*. Ma soprattutto i libri per bambini, oltre due dozzine negli ultimi anni, hanno procurato a Kent quel successo e quei riconoscimenti che al tempo dei fumetti gli erano mancati. Il suo primo libro, *Just Only John*, ha vinto il Chicago Graphics Award, ed ha venduto oltre 400.000 copie. Altri titoli interessanti sono *Nursery Tales*, prodotto per la Random House; l'elaborazione di certe vignette di *King Aroo*, intitolata *Mr. Elephant's Birthday Party*, prodotta per la Houghton-Mifflin; ed altri ancora per svariati editori. La moglie di Kent è un'ex-giornalista che lo ha incontrato intervistandolo su *King Aroo*, e il loro figlio Jack è a sua volta disegnatore e umorista. Lo stile del disegno di Kent è sempre stato del tutto casuale, quasi una testimonianza della sua mancanza di una scuola specialistica, e pieno di pesanti pennellate. In *King Aroo* le sue vignette erano piene di fiori e di collinette rotonde. Come scrittore, Kent ha prodotto alcuni dei più divertenti *nonsense* di tutto il settore. I suoi libri per bambini sono invece più semplici e commerciali. Ma il suo grande amore restano i fumetti, ai quali anche molti dei suoi ammiratori si augurano che torni quanto prima.

R.M.

KERRY DRAKE (Stati Uniti) Personaggio creato da Alfred Andriola per il Publishers Syndicate, apparso per la prima volta il 1° Ottobre 1943. *Kerry Drake* è un simpatico e coscienzioso investigatore, le cui avventure si ispirano alla vita quotidiana. Egli non è un super-agente come Dick Tracy o un esperto criminologo come Rip Kirby, fa il suo lavoro con onesta dedizione e ostinata determinazione, che però alla fine lo fanno trionfare. Nel corso delle sue investigazioni è coadiuvato — ma talvolta ostacolato — dalla bella moglie Mindy, alla quale rimane eternamente fedele nonostante tutte le donne che gli si gettano fra le braccia, spesso provocanti come Pussycat o Ermine o Cricket. Kerry Drake è notevolmente documentario e l'atmosfera è ricca di suspense e di violenza. Anche se la galleria dei bruti non può competere con quella di *Dick Tracy*, essa contiene tuttavia personaggi pittoreschi come il sadico Stiches e il deforme Mr. Goliath. In seguito, il ruolo di protagonista è passato al fratello minore Lefty Drake, giudicato più adatto e consono al cambiare del gusto nel pubblico. Lo stile di Andriola, anche se lineare e pulito, è stato incisivo. Sfortunatamente però egli lavorò sempre meno al personaggio, lasciandolo quasi interamente in mano ai suoi assistenti, mentre i testi passavano ad altri, specialmente Allen Saunders. Pertanto la popolarità della striscia ne ha risentito, calando notevolmente, e l'elenco dei giornali che la pubblicano si è sensibilmente accorciato nell'ultimo decennio. Negli anni quaranta e cinquanta Kerry Drake, è

« Kerry Drake », Alfred Andriola. © Field Newspaper Syndicate.

« Kevin the Bold », Kreigh Collins. © NEA Service.

stato pubblicato in albi, mentre non è mai stata realizzata una serie televisiva, di cui s'era parlato. In Italia, il personaggio è stato pubblicato nel 1967 da *Linus* e nel 1968-69 da *Eureka*.

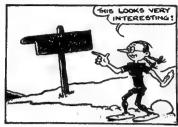
M.H.

KETCHAM, HENRY KING (1920-) Soggettista e disegnatore americano, nato a Seattle, Washington nel 1938, ma presto si stancò degli studi e iniziò la carriera di animatore, prima con la Lantz Productions degli Universal Studios (fino al 1940), e quindi con la Walt Disney Productions, dove lavorò per *Pinocchio*, *Fantasia*, e per i cartoni di *Donald Duck*. Dal 1941 al 1945 prestò servizio militare come fotografo capo, presso la United States Naval Reserve a Washington, D.C., dove disegnò la sua prima striscia, incentrata su un marinaio mattacchione, intitolata *Half Hitch*, per il giornale interno. Tornato alla vita civile, si stabilì a Westport, Connecticut, collaborando con periodici ed agenzie pubblicitarie, e disegnando fumetti e illustrazioni. Nel 1948 si trasferì a Carmel, California, dove creò il suo famoso personaggio *Dennis The Menace*, la cui prima vignetta fu diffusa dall'Hall Syndicate il 12 Marzo 1951. Il successo, fulmineo, valse a Ketcham l'anno successivo il premio « Billy De Beck ». Da allora, Ketcham ha dedicato a Dennis, disegnando con stile irriverente ma affettuoso, la maggior parte della sua attività professionale. Nel 1960, Ketcham si spostò a Ginevra, in Svizzera, e lì decise di far rivivere il suo vecchio fumetto Half Hitch, scritto da lui e disegnato da Dick Hodgins, che fu distribuito dal King Features Syndicate fino al 1970, e fu interrotto nel 1975. Ketcham ha pure scritto un libro, *I Wanna Go Home* (McGraw-Hill, 1959), basato sulle proprie esperienze vissute durante un viaggio in Russia.
King è un disegnatore molto fluente, i cui disegni e tratti, ben si adattano agli albi a fumetti. Dennis the Menace, lo ha reso ricco, permettendogli di coltivare i suoi hobbies, golf e viaggi. Come disse egli stesso: « La mia Mercedes-Benz ha fatto 70.000 km in 13 anni... Soprattutto in direzione della banca ».

M.H.

KEVIN THE BOLD (Stati Uniti) Personaggio creato da Kreigh Collins per la NEA come tavola domenicale, e apparso per la prima volta il 1° Ottobre 1950, Kevin era un po' il seguito di un altro personaggio domenicale da lui disegnato per la stessa NEA, *Mitzi McCoy*, iniziato il 7 Novembre 1948 ed usato per gli auguri di Natale della NEA, nel Dicembre del 1949. Kevin è un irlandese del tempo di Enrico VIII, ed agente speciale del re. Ha come assistente Pedro, un grande e forte spagnolo sposato alla bella Maria. Il giovane scudiero di Kevin, Brett, ha la funzione di mantenere la narrazione su un piano più giovanile, poiché Kevin si occupa troppo di affari seriosi e troppo poco di risvolti amorosi. Le avventure di Kevin lo conducono attraverso l'Europa e il Nuovo Mondo.
Il fumetto ha un gusto marinaresco e una forte componente storica, oltre a una buona sceneggiatura, e ciò accresce il fascino dell'avventura. Il lavoro fatto da Collins nel 1950 è migliore del successivo, coi suoi ampi panorami e le ricostruzioni storiche. Kevin, era chiaramente una risposta a *Prince Valiant*, del King Features, (Kevin era accompagnato da un'altra striscia, *Up Anchor*, che era pure un avventuriero e viaggiava attraverso i mari).

R.M.

KEWPIES, THE (Stati Uniti) Personaggi creati da Rose O'Neill, comparsi per la prima volta nel 1905 su *The Ladies' Home Journal*, e pubblicati poi sui quotidiani a partire dal 2 Dicembre 1917. Proprietaria e distributrice era l'autrice stessa, che disegnava i suoi *Kewpies*, dei ricciuti cupidini, sotto forma non di fumetto vero e proprio ma come pagina autonoma contenente una serie di versi e illustrazioni. A differenza dei *Brownies*, di Palmer Cox, ai quali erano parzialmente ispirati, questi primi Kewpies, erano rappresentati mentre danzavano o giocavano attorno a vecchi o giovani, che sembravano essere il centro della loro attenzione. Alcuni di essi avevano un minimo di identità, ma in genere non erano che un gruppo di figure su uno sfondo turbinante. Inoltre la O'Neill distribuiva anche una vignetta giornaliera, nella quale appariva un solo amorino con un motto augurale. Ma ambedue queste versioni durarono un solo anno, pare che le sconfitte americane nel '18 inducessero Rose O'Neill a sospendere una serie così gioiosa. Tornata a lavorare per i periodici, non tornò ai quotidiani che nel 1935, realizzando questa volta una vera tavola domenicale intitolata ancora *The Kewpies*.
Il nuovo fumetto comparve il 3 Febbraio, su tutti i giornali della catena Hearst, e comprendeva una congerie di personaggi, generalmente coinvolti in una narrazione continua e complessa. Della serie del 1917, sopravvisse il solo Booky, insieme al quale comparivano i nuovi: Kewpidoodle, Uncle Hob Goblin, Johnny and Katy Kewp, la rana Frisky Freddie, Gus the Ghost, l'oca Squabby e un bimbo di quattro anni di nome Schoodles Tourist. A parte questo essere umano, l'intero spettacolo era assicurato dai Kewpies. L'adorabile semplicità delle immagini della O'Neill è la sostanza del fumetto, le sue storie sono spesso piacevoli e divertenti e raramente qualcosa di più, il suo disegno gradevole e pulito, la sua capacità di descrivere il mondo degli elfi, i semplici scherzi dei Kewpies e le loro battute mantennero viva per lungo tempo l'attenzione dei lettori. I giornali di Heast ne interruppero la pubblicazione verso la metà del 1937, né ci sono tracce della striscia in altri giornali dopo quel periodo, sicché si deve ritenere che in quell'epoca essi siano stati definitivamente sospesi. Nello

« *Keyhole Kate* », *Allan Morley*. © *Dandy*.

stesso periodo Rose O'Neill abbandonò la sua vita pubblica a New York per ritirarsi nella sua casa a Ozark Mountain, dove continuò a dipingere e a scrivere.

B.B.

KEYHOLE KATE (Gran Bretagna) Personaggio creato da Allan Morley e apparso la prima volta il 4 Dicembre 1937 sul settimanale a fumetti *Dandy*, di Thomson. *Keyhole Kate* (Kate Buco-di-serratura) è stata la prima nel suo genere, un'ossessa la cui ossessione finisce per diventare comica, e fu pure una delle poche eroine dei fumetti inglesi. Col suo becco d'aquila, gli occhiali tondi, le trecce, i calzoncini e i buchi nelle calze nere, essa rimase nel formato di 6 vignette per tutta la sua carriera, fuorché quando sostituì, forse a causa di problemi interni, *Korky the Cat*, nella copertina a colori. Ogni settimana le ossessioni di Kate per i buchi di serratura non creavano alcun problema per Morley, obbligata dallo zio a leggere un libro, eccola tornare dalla biblioteca con « Le chiacchiere dal buco della serratura » di Horvic Peeps; o ripresa per uno sbadiglio dal cugino Cuthbert, ecco la sua bocca assumere la forma di un buco di serratura! Lo stile nitido e personale di Morley non è mai cambiato, e le piccole vignette oblunghe rimasero il suo formato preferito. Gli furono particolarmente congeniali i personaggi ossessionanti, e disegnò *Nosey Parker*, su *Rover* ed *Hungry Horace* per *Dandy*, per molti anni. L'ultima apparizone di Kate, che giocava con un triangolo a forma di buco di serratura è del 17 Settembre 1955. Tornò poi sul n. 1 di *Sparky*, il 23 Gennaio 1965, con un vestitino disegnato a buchi di serratura. Non era cambiato niente altro, oltre al disegnatore. Dalla sua ricomparsa all'Agosto del 1974, quando si ritirò definitivamente, molti furono i disegnatori, che si alternarono, tra i quali, Drysdale e Brian White, e il personaggio perse, strada facendo, le caratteristiche con cui era nato.

D.G.

KIBAŌ (Giappone) Serie adattata dal famoso romanzo *Kibaō Monogatari*, di Yukio Togawa, creata da Kyuta Ishikawa e apparsa per la prima volta sul settimanale *Shōnen*, nell'Aprile del 1965. *Kibaō* (Re Kiba) racconta di Kibaō, figlio di un cane chiamato Tetsu e di una lupa, nato nell'Hokkaido ai piedi della collina di Daisetsuzan. Ancora cucciolo, venne catturato dall'orso guercio Gon, ma viene salvato da alcuni cacciatori. Portato alla fattoria di Hidaka, il piccolo cane-lupo viene allevato dalla giovanetta Sanae, che gli insegna a vivere accanto all'uomo. Quando Kibao è cresciuto, viene portato a una battuta di caccia all'orso, ma i suoi istinti selvaggi hanno il sopravvento ed egli fugge sulle montagne. Diviene allora Kibaō, il Re di Daisetsuzan, succedendo a sua madre Devil. Gli vengono tese delle trappole e infine catturato, viene spedito a uno zoo, ma riesce a fuggire ed a ritrovare Sanae. Seguono giorni felici, interrotti però quando Sanae viene colpita a morte da Gon. Preso allora da furore per la sua morte, Kibaō raggruppa una schiera di lupi e di cani randagi per dare la caccia a Gon. E Gon viene ucciso dallo stesso Kibaō, a rischio della propria vita. Da allora, il re-lupo lascia la civiltà e torna alle sue selvagge origini. Ishikawa seppe mantenere fedelmente lo spirito e il sapore dell'opera originale. Come migliore disegnatore di animali del Giappone, egli adattò pure diversi racconti di animali di Ernest Thompson Seton e di Yukio Togawa, e, creò pure diversi racconti a fumetti sugli animali. Kibaō, il suo racconto più celebre, terminò nel Febbraio del 1966.

H.K.

KIDA, FRED (1920-) Disegnatore americano, nato il 2 Dicembre 1920 a Manhattan. Dopo aver frequentato la Textile High School di New York, Fred Kida arrivò ai fumetti come inchiostratore e disegnatore di sfondi nel 1941, lavorando per gli Iger Studios. Passò poi alla Quality, per disegnare nel 1942-43 *Phantom Clipper*, a MLJ nel 1942 per le matite di *Hangman*, inchiostrato da Bob Fuji, e finalmente alla Hillman Publications, sempre nel 1942 dove disegnò fumetti come *Iron Ace*, *Boy King* e *Gunmaster*, ma per afferemarsi come disegnatore dovette lavorare per *Airboy*, nel 1943. All'inizio si limitava a inchiostrare i disegni di Dan Barry — che aiutò nel 1960 nella realizzazione di *Flash Gordon*, per i quotidiani — ma alla fine ne curò il disegno completo. Creata da Charles Biro sulla fine del 1942, la serie *Airboy*, si occupava soprattutto della meravigliosa macchina volante di Davy (Airboy) Nelson, chiamata Birdie. Ma quando Fred Kida, ne divenne il disegnatore, egli rovesciò completamente i ruoli, facendo di Davy non il subordinato dell'aereo ma un giovane e avventuroso soldato di ventura e in questa nuova versione conobbe un grosso successo di pubblico. Jim Steranko, disegnatore e storico del fumetto, scrisse di lui: « Nelle migliori storie di Kida, Airboy diventa una specie di Pat Ryan volante, più un giovane avventuroso dall'aria sofisticata che un giovane aviatore in un mondo adulto ». Per ottenere quest'effetto, Kida adottò un disegno semplice e piacevole e una composizione della pagina estremamente lineare. Sia a terra che nei combattimenti aerei le sue scene d'azione sono sempre eccitanti e movimentate, originate da una tecnica di tipo più illustrativo che fumettistica. In questa serie, inoltre, Kida usò i neri più di qualunque altro disegnatore del suo tempo, sicché i suoi fumetti erano sempre cupi e pieni di suspense. Dopo aver abbandonato Airboy nel 1948, Kida divise il suo tempo fra gli albi polizieschi di Charles Biro e quelli Atlas. Per la serie Gleason, diretta da Biro, Kida produsse prima di licenziarsi nel 1953 molti fumetti polizieschi del filone *Crime does not pay*. Alla Atlas, Kida si concentrò sul fumetto western *Ringo Kid*, producendo qualche episodio eccezionale, ma trovò anche il tempo di disegnare fumetti dell'orrore, di guerra e di « Sword and Sorcery » (spada e magia) del personaggio *Black Knight*. Abbandonò la Atlas e la produzione di albi a fumetti nel 1959. Il suo ultimo lavoro è quello per le strisce giornaliere di *Flash Gordon*.

J.B.

KILLRAVEN (Stati Uniti) Serie ideata da Gerry Conway per i testi e da Neal Adams per i disegni ed apparsa per la prima volta nel Maggio del 1973, sul n. 1 di *Amazing Adventures* e terminata col n. 39 del 1976.

L'azione si svolge nel 2018 in un mondo di desolazione. Un secolo prima vicino a Londra ci fu un'invasione di

tripodi marziani che portarono distruzione e morte finché essi stessi soccombettero vittime dei germi terrestri contro cui non erano biologicamente difesi.
Dopo un secolo durante il quale si erano preparati contro questi invisibili nemici, ritornarono sul pianeta terrestre distruggendo le difese nucleari approntate dagli uomini, nella speranza di poter con tali armi difendersi dai marziani. Durante l'evacuazione di New York, tra gli sfollati c'erano Mauren Raven e il figlioletto Jonathan che finirono, in seguito al crollo di un ponte su un'isola assieme alla Dr. Carven. Dopo due settimane vennero scoperti da un elicottero guidato da uomini asserviti agli invasori che dopo aver ucciso le due donne presero Jonathan per farne un servitore dei padroni, e in tal senso venne allevato, ma egli riuscì poi a fuggire e a raggiungere l'isola di Staten dove trovò gli uomini liberi a cui si aggregò per combattere i crudeli Padroni marziani.
La storia che a partire dal n. 29 di *Amazing Adventures*, cambiò il nome in *War of the World*, era ispirata al romanzo di H.G. Welles, « La guerra di Mondi ».
Nella stesura dei testi a Conway, succedette poi Don Mc Gregor e per i disegni dopo Adams, si alternarono, Howard, Chaykin, Frank Chiaramonte, Herb Trihupe e Jack Abel.
In Italia la serie apparve nel n. 34 del Giugno 1976 di *Conan*, dove proseguì sino all'Ottobre dello stesso anno.

B.P.

KIN-DER-KIDS, THE (Stati Uniti) Personaggi creati su richiesta di James Keeley del *Chicago Tribune*, dal famoso pittore e illustratore Lyonel Feininger e apparsi per la prima volta il 29 Aprile 1906. Il titolo fu suggerito dallo stesso Keeley, chiaramente ispiratosi ai *Katzenjammer Kids*, e il soggetto era interamente di Feininger, che sulla pagina domenicale firmava « Vostro Zio Feininger ». I Kin-der-kids erano un gruppo di giovani scatenati e pieni di iniziativa, costituito da Daniel Webster, il precoce piccolo mago, sempre affiancato da Sherlock Bones, il suo amico dall'aria funerea, da Pie-Mouth il pasticcione e da Little Japansky, adottato come mascotte dalla banda. Per sfuggire alle grinfie della sinistra Zia Jim-Jam e dell'ipocrita Cugino Gussie, i Kin-der-kids si imbarcano nella vasca da bagno familiare, intraprendendo un fantastico viaggio intorno al mondo. In una comica opera avente come sfondo aguzze guglie di chiese, vertiginose rampe di scale e meandri stradali, i Kids incontrano una folla di pittoreschi personaggi, Misterios Pete il fuorilegge, il triste fabbricante di pillole Mr. Pillsbury con le sue 5 ingenue figlie e lo spazzacamino irlandese Kink-hearted Pat. L'insegnamento intrapreso da Zia Jim-Jam e dal Cugino Gussie, pieno di colpi di scena e di umoristiche situazioni, non era destinato a giungere a buon fine a causa di una controversia contrattuale con l'editore, Feininger abbandonò il fumetto, apparso l'ultima volta il 18 Novembre 1906, che rimase incompiuto.

M.H.

KING, FRANK O. (1883-1969) Disegnatore e autore americano nato a Cashton, Wisconsin, da una famiglia della classe media, l'11 Giugno 1883. La sua famiglia si trasferì a Tomah sulle colline Kickapoo del Wisconsin, dove King frequentò le scuole medie e superiori, sviluppando già da allora il suo talento di disegnatore ed assorbendo il colore locale e il sapore dell'ambiente familiare, che poi avrebbe trasferito nella serie che lo rese celebre, *Gasoline Alley*, un fumetto seguito e amato profondamente da tutta la nazione per cinquant'anni. King ebbe il suo primo lavoro come disegnatore nel vecchio *Minneapolis Times*, a 19 anni, grazie all'aiuto di un commesso viaggiatore che aveva visto una insegna da lui disegnata per un lustrascarpe e che aveva quindi parlato del suo talento grafico al direttore del *Times*. Dopo avervi lavorato per quattro anni. King smise per un anno, allo scopo di completare i suoi studi alla Chicago Academy of Fine Arts, ma poi riprese a lavorare, prima per il *Chicago American*, di Hearst, poi un'agenzia di pubblicità e infine per un altro quotidiano di Hearst, il *Chicago Examiner*, dove per tre anni fece il disegnatore e il bozzettista senza farsi particolarmente notare. Diede invece nell'occhio lavorando nel 1910 per il *Chicago Tribune*, che in quel periodo stava ampliando il gruppo dei propri disegnatori di fumetti, e che apprezzò il lavoro di King. Il *Tribune* lo assunse facendolo lavorare per il proprio supplemento domenicale a fumetti, giacché allora non pubblicava strisce giornaliere, e in quel periodo King produsse strisce da un quarto o da mezza pagina come *Tough Teddy*, *The Boy Animal Trainer*, *Here Comes Motorcycle Mike!*, e *Hi Hopper*, che aveva una rana come protagonista. Ma il suo primo vero successo fu la pubblicazione del primo episodio a pagina intera sul *Tribune*, del 31 Gennaio 1915, intitolato *Bobby Make-Believe*. Trattandosi di un personaggio largamente distribuito, gli introiti di King migliorarono sensibilmente. Nel 1915 nacque anche suo figlio Robert Drew King, e a lui si ispirarono le gesta d'infanzia del famoso Skeezix. Mentre lavorava a *Bobby Make-Believe*, King disegnò un altro personaggio in bianco e nero per la copertina della sezione editoriale del *Tribune*, era una pagina senza titolo, la cui metà superiore riproduceva una semplice vignetta con osservazioni grafiche sulla vita di Chicago ed era intitolata *The Rectangle*, mentre in quella inferiore figuravano vignette con diverse dimensioni e personaggi o temi, come *Private Hoozus*, *Our Movies*, *Rubber Stamp*, *Is This Your Little Pet Peeve*. Fu in questo gruppo di vignette che King introdusse il 24 Novembre 1918 *Gasoline Alley*, in una vignetta il cui titolo intero era « Sunday Morning in Gasoline Alley » e col sottotitolo « Doc's Car won't Start » (La

Frank King, « Gasoline Alley ». © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

« King Aroo », Jack Kent. © McClure Syndicate.

macchina del dottore non vuol partire). Il nuovo fumetto divenne sempre più popolare, perciò Joe Patterson, del *Tribune*, ne chiese a King una versione quotidiana, facendo sospendere nel Novembre 1919, *Bobby Make-Believe*. *Gasoline Alley*, apparve dall'Agosto 1919 — prima sul newyorkese *Daily News*, di Patterson e poi anche sul *Tribune* — e la sua prima tavola domenicale a colori fu lanciata il 24 Ottobre 1920.

All'età di trent'anni, King era già ricco, e la sua ricchezza aumentò con la crescente espansione di *Gasoline Alley*, che era però un fumetto tipicamente americano e non ebbe una grande diffusione all'estero. Proprietario di una tenuta nell'Illinois e una in Florida, King dedicava tutto il tempo che i fumetti gli lasciavano libero ai suoi hobbies, la scultura, la collezione di vecchie carte geografiche, la coltivazione di Amarillis nelle sue proprietà in Florida. Nel 1951 passò la striscia domenicale al suo pupillo Bill Perry, e poi insegnò a un disegnatore di nome Richard Moores,a sostituirlo nelle strisce giornaliere per ritirarsi nella sua tenuta presso il Lago Tohopekaliga. Qui si spense all'età di 83 anni il 24 Giugno 1969, lasciando *Gasoline Alley*, nelle mani di Perry e Moores che la continuano ancora oggi.

B.B.

KING AROO (Stati Uniti) Personaggio creato da Jack Kent e lanciato dal McClure Newspaper Syndicate nel Novembre 1950, allorché stava debuttando tutta una generazione di artisti come Mort Walker, Charles Schulz, Hank Ketcham e Bill Yates che non di rado erano laureati e avevano fatto il loro apprendistato sui giornali universitari, acquisendo uno stile ben definito. Kent invece, autodidatta e spiccatamente individualista, era un'eccezione e tuttavia riuscì rapidamente ad imporsi nella storia del fumetto. *King Aroo* è una di quelle creazioni un po' poetiche che, al pari di *Little Nemo* o *Barnaby*, non si indirizza a uno specifico pubblico, ma che tuttavia è riuscito ad ottenere il successo fra il pubblico di ogni età.

Kent seppe creare un suo mondo personale, dove coabitano idee logiche e illogiche, giungendo ad alcuni fra i più sofisticati e piacevoli *nonsense* della storia del fumetto. Abilmente mescolati in ogni episodio vi sono una buona dose di divertimento, la satira filosofica, le contraddizioni della società insieme con la realtà stessa. Fra i protagonisti fanno spicco: King Aroo, il piccolo monarca di Myopia, un ometto alla mano che ha conservato il profumo dell'infanzia, Yupyop, il suo amico, uomo d'affari e che col suo cinismo e autoritarismo ne è il simmetrico opposto, il prof. Yorgle, esperto in ogni ramo dello scibile, Mr. Pennipost, vestito di un cappottone con grandi tasche, che è una satira del Servizio Postale coi suoi eterni ritardi; Wanda Witch, la strega che non sembra una strega perché i suoi incantesimi non vanno mai a segno. Kent ammette di essersi ispirato a Herriman, che aveva conosciuto, ed anche se non ci sono grandi analogie stilistiche, tuttavia ne è evidente il legame spirituale. Il disegno di Kent è molto libero e lascia spazi profondi e suggestivi con orizzonti collinosi, cespugli e fiori che spesso sconfinano nel surreale. La striscia venne distribuita con moderato successo da McClure finché esso si fuse con il Bell Syndicate, e allora sorsero difficoltà contrattuali che indussero Kent a rinunciare al lavoro. Ma Stanleigh Arnold, del *San Francisco Chronicle*, si rifiutò di accettare la decisione, proponendo a Kent di acquistargli la striscia finché avesse voluto disegnarla. Ciò indusse Kent a mettere in piedi un suo piccolo Syndicate, col particolare scopo di distribuire *King Aroo*. Ma il successo di strisce « intellettuali » è sempre legato alle esigue minoranze di entusiasti ammiratori, che non bastarono a sorreggere King Aroo che conobbe la fine nel 1965, sia nella versione giornaliera che in quella settimanale. Nel 1952 fu pubblicato un libro antologico del miglior materiale della striscia e lo stesso Kent ha promesso per il futuro un'altra antologia.

R.M

KING OF THE ROYAL MOUNTED (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1935 come pagina domenicale per il King Features Syndicate, dal famoso scrittore di romanzi western Zane Grey, che si ispirava a un proprio racconto, e dal disegnatore Allen Dean.

Nel Marzo 1936 vi si aggiunse anche la striscia giornaliera disegnata da Allen Dean, che passava la domenicale a Charles Flanders, il quale cominciò a disegnare anche quella giornaliera nel 1938, conservando le due versioni fino al Marzo 1939, quando tutte e due le versioni passarono nelle mani di Jim Gary. Western diverso dai soliti, King aveva come sfondo il Canada, ciò che gli conferiva di per se stesso la qualità esotica, senza che essa dovesse essere esemplificata, come in *Red Ryder* o in *The Lone Ranger*. Al tempo stesso, i suoi temi erano facilmente riconoscibili e mai sviati dalle convenzioni tipiche del genere. Dai campi di neve dello Yukon alle sterminate pianure del Saskatchewan, Sergeant King, da vero Mountie, raggiunge sempre il suo scopo. Nelle sue cacce ai ladri di pellicce, di bestiame o contrabbandieri, gli sono sempre a fianco il fedele aiutante Leroux, pilota di idrovolanti, l'eterna fidanzata Betty Blake e il fratello Kid. *Kind of the Royal Mounted* non è mai stato tra i migliori fumetti d'avventura, tuttavia le sue qualità sono semplici e di pronta comunicativa, trattandosi di un fumetto pulito, con azioni incalzanti e dialoghi e caratterizzazioni puntuali. Ad esso hanno sempre lavorato validi disegnatori, anche se Dean emerse rispetto agli altri.

La sua massima popolarità, King, la raggiunse soprattutto fra il '30 e il '40, poi essa andò diminuendo, finché fu sospeso nel Marzo 1955. Nel 1942 ne fu tratta una serie di film, interpretati da Allen Lane e diretti da William Witney e John English. In Italia, è stato pubblicato col nome di *Audax*, su *Topolino* (e *Supplementi*) dal 1935 al 1938, da *Audace*, nel 1938, da *La Risata*, nel 1937, da *L'Avventura*, nel 1944/46, da *Topolino*, nel 1946, negli *Albi Spada* e su *Linus*, durante gli anni sessanta. Nel 1977 l'editore alternativo Camillo Conti ne ha iniziato la produzione cronolgica integrale in grandi volumi cartonati.

M.H

KINOWA (Italia) Serie creata dalla sigla Esse-G-Esse (Sinchetto, Guzzon, Sartoris) e sceneggiata da Andrea Lavezzolo, apparsa per la prima volta il 30 Aprile 1950 *Kinowa*, nome dato dagli indiani ad uno spietato vendicatore che cela il suo viso con una orrenda maschera, si presenta con la sua vera personalità avvolta nel mistero, abile espediente di Lavezzolo, che conduce una storia parallela

« King of the Royal Mounted », Allen Dean. © *King Features Syndicate.*

di avventure tra Sam Boyle, miracolosamente scampato dal massacro di una carovana e le improvvise scomparse di Kinowa. Durante il massacro la moglie di Sam è stata trucidata e il figlioletto rapito dagli indiani e da loro allevato. Verrà riconosciuto dal padre dopo una serie di drammatiche avventure. Silver Jack, così si chiama il figlio, dopo aver sposata la regina dei Comanche, Luna Sorgente, assieme a lei, al padre ed ad un amico di nome Long Rifle, vive a sua volta avventure dense di suspense.
Benché Kinowa non sia durato molto, terminò infatti un paio d'anni dopo la sua comparsa e quando la Esse-G-Esse, lo abbandonò per realizzare *Capitan Miki* e *Il Grande Bleck*, sempre di loro creazione, venne portato avanti con decoro da Pietro Gamba, rimane una delle più personali opere westerns all'italiana, ben curato nei particolari e con una narrativa che con originalità si staccava da quella tipica che in quel periodo imperava.
Kinowa è stato oggetto di numerose ristampe alla fine degli anni '50 e a metà degli anni '60. È stato poi ripresentato in una collana mensile dalla Dardo alla fine del 1976.

L.S.

KIRBY, JACK (1917-) Disegnatore, soggettista e direttore americano, nato a New York City il 28 Agosto 1917. Kirby iniziò la sua carriera nel 1935 come illustratore per lo studio d'animazione di Max Fleisher, lavorando a *Betty Boop* e *Popeye*. Nel 1936 si trasferì alla Lincoln Newspaper Syndicate, producendo parecchie strisce quotidiane che ebbero vita molto breve — tra cui *Black Buccaneer, Socko the Seadog* e *Abdul Jones* — ma collaborando nel frattempo con la Novelty per *Blue Bolt* e con la Fox per *Blue Beetle*. Nel 1941 disegnò il primo numero delle avventure di *Captain Marvel* e lo stesso anno creò per la Timely insieme al soggettista Joe Simon, *Captain America*, primo di una serie di successi che lo avrebbero portato ad essere incensato come il più celebre autore di fumetti, il vero re degli albi. Capitan America fu il primo fumetto a schierarsi contro il nazismo, ed in esso Kirby affinò la sua tecnica ottenendo fama e consensi generali, inventando inoltre lo sfruttamento funzionale della pagina intera, e il paginone centrale con una composizione di massa mai vista in precedenza, in quanto fino ad allora gli albi procedevano monotonamente sullo schema dei sei quadretti per pagina. Tra il 1941 e il 1942, Kirby produsse 35 storie di Capitan America, che rimangono la sua migliore produzione di quel tempo. Nel 1942, Simon e Kirby passarono alla National, creando quattro personaggi, fra cui *Boy Commandos* e *Newsboy Legion*. Dopo una breve interruzione per compiere il servizio militare, Kirby tornò nel 1945 al fumetto, creando ancora con Simon tre personaggi per la Harvey, fra questi, *Boy's Ranch*, una delle rare incursioni di Kirby nel western. Nel 1947 la coppia produsse la serie di racconti d'amore *My Date*, per la Hillman, quindi *Fighting American* e una parodia di Capitan America, per la Headline nel 1954, oltre a cinque titoli secondari per la Mainline Comics, una casa editrice poi assorbita dalla Charlton. Nel 1956, il duo Simon-Kirby, si scioglie e dal 1957, Kirby passa a collaborare con Dick, Dave e Wally Wood alla striscia quotidiana *Skymasters*. In questo periodo collabora anche con la National, creando testi e disegni di *Challengers of the Unknown*, e dà una mano anche al suo ex compagno Simon per il lancio di *The Fly* e *Private Strong*, prodotti dalla Archie. Kirby torna infine stabilmente alla creazione degli albi nel 1956, conoscendo Stan Lee che era allora direttore di una piccola casa editrice, la Marvel, ex Timely ed ex Atlas. Stan Lee ne è infatti il factotum, e Jack Kirby è l'unico disegnatore fisso insieme a Steve Ditko. Kirby produce in quel periodo decine di racconti del terrore, finché nel 1961 disegna *Fantastic Four* (I fantastici quattro) che si rivela un successo sorprendente. Kirby abbandona allora le storie senza personaggi fissi e si dedica ai testi che Stan Lee scrive per *Ant-Man, Thor* e *Hulk* nel 1962; *The Avengers, X-Men* e *Sgt. Fury* nel 1963; riprende *Captain America* nel 1964 e *Nick Fury* nel 1965. È un periodo di intensa produzione per Kirby, che nonostante l'ingente mole di lavoro riesce a raggiungere vette di alta qualità produttiva, specialmente con *I Fantastici Quattro* e *Thor*, personaggi che tiene regolarmente mentre ha lasciato in buone mani gli altri, ma fa-

Jack Kirby

cendo anche qualche incursione in *Silver Surfer* e *Ka-Zar* nel 1970. All'apice della celebrità, Kirby vuole coronare il proprio sogno, che è quello di diventare direttore di collane e disegnare su propri testi, come del resto ha già fatto in passato. Nel 1970 lascia quindi la Marvel e diventa direttore della National, creando fra il 1970 e il 1971 quattro personaggi noti come il Quarto Mondo di Jack Kirby: l'amico di Superman *Jimmy Olsen*, e *Forover People, New God, Mr. Miracle*. Nel 1971 crea *Kamandi* ed esegue anche il primo ed unico numero di una storia di gangsters in bianco e nero intitolata *The Mob*. Ma nessuno di questi titoli raggiunge le quote di quel che aveva prodotto per la Marvel. Durante la sua permanenza alla National, esegue anche qualche episodio di *The Losers* nel 1974; di *Richard Dragon* e di *The Sandman* nel 1975. Scaduto il suo contratto alla National, Kirby torna alla corte di Stan Lee, divenuto nel 1976 editore della Marvel Comics Group. Riprende quindi *Captain America*, su testi propri, e crea una nuova serie, *The Eternals*, prepara per il bicentenario degli Stati Uniti d'America una lunga saga di *Captain America*. Nel 1976, sulla scorta della sceneggiatura del film *2001, Odissea nello Spazio*, ne disegna per la serie Marvel Treasury, una versione a fumetti ritenuta il suo capolavoro, tanto che ha dato personalmente i colori per curarne gli effetti. Infine, essendo egli stesso un grosso appassionato di fantascienza sceneggia dal 1977 una serie *2001, Odissea nello Spazio*, ispirata al film ma da lui stesso concepita e disegnata del tutto autonomamente. In oltre quarant'anni di carriera, Kirby ha prodotto fumetti di grosso successo commerciale ed opere qualitativamente superbe, senza avere rivali nel settore albi, tanto per riconoscimento del pubblico che della critica. The King (il re), come è effettuosamente soprannominato dai colleghi, è da loro altamente stimato, tanto che nella sua famosa opera sui comic-books Jimmy Steranko ha scritto: « senza di lui non ci sarebbe neanche stato di che scrivere sui fumetti ».

J.B.

KITAZAWA, RAKUTEN (1876-1955) Disegnatore giapponese, nato a Omiya, Saitama, nel 1876. Dopo aver imparato a dipingere secondo lo stile occidentale all'istituto d'arte diretto da Yukihiko Ono, Kitazawa fu assunto dal periodico *Box of Curios*, dove fu influenzato dal disegnatore di fumetti australiano Frank A. Nankivel, che gli insegnò l'arte del fumetto politico, portata poi da Kitazawa nel *Box of Curios*. Il suo talento fu scoperto da Yukichi Fukuzawa, un famoso e illuminato pensatore, fondatore dell'università Keio Gijuku e presidente della Società Jiji Shinpou. Ben presto Kitazawa lavorò sul quotidiano *Jiji Shinpou*, dove generalizzò il termine « manga » che in giapponese significa sia vignetta che fumetto. Oltre a disegnare vignette satiriche di argomento politico e sociale, Kitazawa disegnò anche alcuni fumetti, come *Togosaku to Mokubē no Tokyo Kenbutsu* (Il viaggio a Tokyo di Togosaku e Mokube) e *Haikara Kidoro no Shippai* (Scene di fantasia in teatro), entrambi nel 1901; e *Chame to Dekobo* (Il furbo cittadino e lo zotico) nel 1905. I fumetti di Kitazawa erano fortemente influenzati dai disegnatori americani come Outcoult, Dirks, Oppen. Nel 1905 Kitazawa realizzò il primo periodico a fumetti giapponese, il cui titolo *Tokyo Puck* derivava dal *Puck* americano per cui lavorava Nankivel. Da bimestrale, *Tokyo Puck* divenne presto settimanale grazie al suo enorme successo. Kitazawa vi disegnò un gran numero di vignette umoristiche ed editoriali, finché non lo lasciò, nel 1911. Nel frattempo il vocabolo « puck » aveva assunto il significato generico di periodico illustrato. Nel 1912, Kitazawa realizzò il bimestrale *Rakuta Puck* e nel 1918 fondò il Manga Kourakukai, un'associazione giapponese di disegnatori di fumetti. Nel 1929, Kitazawa fece un lungo viaggio in America e in Europa, durante il quale si tenne una sua mostra personale a Parigi, dove ricevette la Legion d'Onore. Nell'Ottobre 1930, fu iniziata in Giappone anche un'edizione completa dei suoi lavori, che però non fu mai portata a termine, essendone stati pubblicati solo sette libri. Nel 1932, dopo oltre trent'anni di lavoro presso la Jiji Shinpou Co., Kitazawa si licenziò: allora percepiva uno stipendio che nel settore era il più alto dell'epoca. Aprì quindi una scuola dove insegnava a una nuova generazione di artisti e disegnatori. Nel 1948 si ritirò nella nativa Omiya, dove trascorse un'esistenza tranquilla e serena, finché lo colse la morte, per attacco cardiaco, il 25 Ottobre 1955. Rakuten Kitazawa fu il pioniere del fumetto giapponese, spettandogli il merito di aver introdotto nel paese il fumetto moderno. La sua influenza su disegnatori e soggettisti della generazione successiva fu enorme, tanto per nominarne qualcuno, furono suoi allievi Jihei Ogawa e Tatsumi Nishigawa. Per onorarne la memoria, nel 1966 è stato inaugurato a Omiya il Museo del Fumetto.

H.K.

KIT CARSON (Italia) Personaggio creato da Rino Albertarelli e apparso per la prima volta il 15 Luglio 1937 sul settimanale *Topolino*, della Mondadori. Albertarelli si era ispirato nell'ideare questa storia, leggendo un libro che narrava le avventure di un cacciatore di pellicce che fece da guida a John Charles Fremont, nelle sue esplorazioni attorno alle Montagne Rocciose.

Il *Kit Carson* di Albertarelli è decisamente un personaggio con caratteristiche nuove per i lettori del tempo. Kit è un

« *Kit Carson* », *Rino Albertarelli.* © *Arnoldo Mondadori.*

vecchio dai baffoni a manubrio, dalla testa calva, animato da spirito giovanile che si batte senza paura contro i banditi dimostrando una rara abilità nell'uso della pistola. Nel Luglio del 1939, il personaggio fu riproposto su *Topolino*, sempre di Mondadori, su testi di Federico Pedrocchi e disegni di Walter Molino, ma sostanzialmente modificato dall'originale. Nella nuova versione Kit, non aveva più quell'aureola del vecchio West, così sapientemente data al personaggio da Albertarelli, e l'azione spostata in Messico vede il vecchio Carson, affrontare nemici come Tuero, Carvajan e l'Amazzone bianca.
Nel dopoguerra Kit Carson è stato ripresentato, da Mondadori, in alcuni albi della serie *Albi D'Oro* e su *Linus West*, mentre gli episodi di Molino sono stati inclusi nell'antologia *Le Grandi Firme del Fumetto Italiano*.

L.S.

KITCHEN, DENIS (1946-) Scrittore, editore, imprenditore e disegnatore americano di fumetti underground, nato il 27 Agosto 1946 a Milwaukee nel Wisconsin. Laureatosi alla locale School of Journalism, a chi gli chiedeva notizie circa il suo apprendistato Kitchen rispondeva « Nessuno, grazie al cielo! ». Contrariamente ad altri suoi colleghi dei movimenti underground che nel 1960 avevano costituito un movimento alternativo, egli non si è mai limitato esclusivamente all'underground. È uno dei pochi ad aver accettato anche lavori commerciali, pubblicando su giornali « integrati » e affrontando argomenti « tabù ». Fu nel 1969 che fece la sua prima apparizione in un fumetto underground che scrisse, disegnò, pubblicò e distribuì da solo. Il suo titolo era *Mom's Homemade Comics* e si trattava di un insieme di vignette su Milwaukee, ora buffe ora no, la tiratura di 400 copie fu completamente esaurita e più tardi fu ristampato da un altro editore specializzato. Abitando a Milwaukee, Kitchen trovò impossibile lavorare con gli editori underground di San Francisco e Berkeley, spesso incompetenti e capricciosi, sicché nel 1970 fondò la Kitchen Sink Enterprises, che da allora ha pubblicato una cinquantina di titoli, a molti dei quali Kitchen stesso ha contribuito con uno stile semplice. Fra i titoli, *Bijou Funnies*, *Home Grown*, *Bizarre Sex*, *Snarf* ed altri. Inoltre, sotto l'etichetta Krupp Comic Works cominciò a produrre dischi a 78 giri del vignettista underground Robert Crumb, diresse un sindacato di fumetti underground per distribuire tale materiale ai quotidiani interessati che andavano allora nascendo, e produsse una quantità di novità sempre del genere di cui sopra, generalmente umoristiche. Nel 1970 Kitchen collaborò alla fondazione di un giornale underground, il *Milwaukee Bugle-American*, per il quale disegnò un fumetto nel suo stile ormai familiare. Quando nel 1974 i movimenti del fumetto alternativo cominciarono a vacillare, Kitchen stipulò un accordo con le Cadence Industries – una ditta del gruppo Marvel Comics — per stampare *Comix Book*, che voleva essere ostentatamente un albo a fumetti nello stile ormai in fase discendente ma diretto alla gente comune e alla grande distribuzione. Ma nonostante tutte le sue buone intenzioni i tre numeri pubblicati furono un disastro sia in senso artistico che commerciale, perché molti dei migliori disegnatori di questa scuola grazie alla loro tradizionale riluttanza a partecipare a imprese dirette da altri si rifiutarono di collaborare e inoltre la distribuzione fu irregolare e inefficace. Comunque, Kitchen continua a lavorare con la Krupp, dove col suo 45% delle azioni ottiene sempre la maggioranza nel gruppo delle cinque persone che costituiscono la società. Due suoi personaggi, *Rex Glamour* e *Ingrid la scostumata* sono stati pubblicati nel 1975 e 1976 dalla rivista *Eureka*, dell'Editoriale Corno.

J.B.

KIWI (Italia) Personaggio creato da Giancarlo Ottani per i testi e da Hugo Pratt per i disegni; apparso per la prima volta il 22 Dicembre 1963 su *Radar*.
Kiwi è un emulo di *Tarzan*, che vive in Africa in un periodo non precisato. Durante le sue avventure spazia da una tribù all'altra, anche se le lontananze sono considerevoli e i mezzi di trasporto pressocché inesistenti. Fisicamente non è un superdotato e, spesso nel corso delle sue avventure deve far ricorso alla sua intelligenza e a quanto la vita condotta nella giungla gli ha insegnato, il che lo rende per lo meno più credibile e vicino allo spirito del

Denis Kitchen

lettore. Kiwi è la personificazione del giustiziere, che mette riparo alle ingiustizie e ai soprusi. La serie conobbe un momento di depressione quando si cercò di mutargli la fisionomia originale per farne un forzuto piuttosto violento il che indusse a riportare l'eroe nelle dimensioni originali. Dei tanti personaggi fatti ad imitazione del celebre Tarzan, di Borroughs, Kiwi è senza dubbio tra i migliori.
A Giancarlo Ottani è succeduto per la stesura dei testi, Loredana Fenzo e, a Hugo Pratt, per i disegni, Stelio Fenzo.

B.P.

KLOTJOHAN (Svezia) Personaggio creato da Torvald Gahlin, e pubblicato nel 1935 sul settimanale *Vårt Hem* (La nostra casa), ma apparso poi per quasi tutti i suoi 36 anni di vita sul quotidiano svedese *Dagens Nyheter*, del quale Gahlin era dipendente. Negli ultimi tre anni di vita del personaggio, dal 1968 al 1970 quando Gahlin aveva già deciso di terminarlo, esso apparve anche su un giornale commerciale per agricoltori. Due anni prima di *Klotjohan*, Gahlin aveva già creato un altro personaggio, *Fredrik*, noto e amato per le allitterazioni del suo buffo protagonista, pubblicato sul *Göteborgs Handels-och Sjöfartstidning* (Notizie commerciali e di navigazione di Göteborg). Klotjohan è uno di quegli esseri della mitologia nordica, un nanetto, che entusiasmano sempre il pubblico scandinavo quando qualche conterraneo glieli propone. Il prefisso « klot » significa « palla » e corrisponde esattamente al suo aspetto di piccolo cane, una piccola palla nera e pelosa, dalla testa rotonda, col naso rotondo e gli occhi spalancati con due pupille nere come il carbone. Per esasperare le sproporzioni, esso ha grandi mani e piedi, e una coda lunga due volte la sua altezza. Torvald Gahlin è uno dei pionieri del fumetto svedese e dimostrò fin dall'inizio uno stile originalissimo, con gli inconfondibili nasi rotondi e le braccia e le gambe sottilissime, stile tendente a differenziare il suo lavoro dai fumetti di importazione americana che i settimanali svedesi pubblicavano allora.

« *Klotjohan* », *Torvald Gahlin*. © *Torvald Gahlin*.

Oltre a essere diverso, Klotjohan era anche una parodia di tutti i fumetti per bambini, essendo un nanerottolo sempre in urto con la società, come il grande Charlot. Grazie al suo ingegno, Gahlin è diventato egli stesso un personaggoi radiofonico e nel 1970 gli è stato conferito sia per *Fredrik* che per *Klotjohan* il premio Adamson, l'oscar del fumetto svedese.

W.F.

KNERR, HAROLD H. (1883-1949) Autore e disegnatore americano, nato a Byrn Mawr, Pennsylvania, nel 1883, da una famiglia di origine tedesca. Trascorse un'infanzia nello stile dei Katzenjammer Kids, che in seguito avrebbe prodotto, cioè combinandone di tutti i colori prima di occuparsi di aerostati come dilettante. « Poi » dichiarò nel 1942 « passai due anni d'inferno in una scuola di disegno di Filadelfia. Il mio lavoro fu dipingere delle tavole per lapidi, su vecchie tombe di un cimitero, per il *Philadelphia Record* ». Sempre a Philadelphia, Knerr lavorò per il *Ledger*, dove disegnò una striscia di animali che ebbe scarso successo. Nel 1902 passò all'*Inquirer*, dove creò non meno di 4 strisce, due delle quali meritano di essere ricordate: *Scary William*, un diavoletto come era stato lui stesso, e *The Flenheimer Kids*, due diavoletti gemelli e un capitano con la gruccia, che quanto a stile e humour era assai meglio di tante altre imitazioni dei *Katzenjammer Kids*, che appariva regolarmente. Quando Hearst dovette cercarsi un nuovo disegnatore per proseguire le loro avventure, scelse infatti Knerr. Dal 1914, la fama di Knerr marciò di pari passo con quella dei Kids. Nel 1926 creò un'altra striscia. *Dinglehoofer and his Dog* e ai primi del '20 illustrò, alcuni articoli umoristici scritti da Bruno Lessing, la serie *This Dumb World*, però i Katzenjammer, lo assorbirono tanto da obbligarlo a trascurare ogni altro lavoro. Knerr fu un innovatore che diede alla striscia una migliore sequenza, pur conservandole il ritmo febbrile e la diabolica fantasia. Come ebbe ad osservare Walsh, « nessuno meglio di Knerr seppe assolvere il difficile compito di continuare il lavoro di un altro, nei 26 anni durante i quali disegnò i Kids ». Knerr seppe mantenere il linguaggio, amalgamandovi Shakespeare (« Avanti, Mc Stuff! »), la Bibbia (« La carne è debole ») e le favole (« Cosa vedi dalla torre, sorella Anna? »). Timido, calvo, e occhialuto, Knerr non si sposò mai. La sua unica passione, oltre al suo lavoro, erano i voli su aerei privati, passione che coltivò sempre nonostante il mal di cuore che l'afflisse negli ultimi anni e che lo portò alla morte. Fu trovato cadavere sul pavimento, nel suo appartamento al Blackstone Hotel di New York City l'8 Luglio 1949. Lasciava l'eredità di un genio comico pari a quello di Dirks, Opper e McManus.

M.H

KNIGHT, CLAYTON (1891-1969) Disegnatore e illustratore americano, nato nel 1981 a Rochester, New York. Dopo la laurea al Chicago Art Institute, Knight fu arruolato nella Lafayette Escadrille, e prendendo parte in Francia a molti combattimenti durante la seconda guerra mondiale fu abbattuto e gravemente ferito. Dopo la guerra riprese la sua carriera di illustratore e di scrittore, scrivendo molti libri e articoli sull'aviazione e la guerra aerea, spesso in collaborazione con la moglie Katherine Sturges Knight, pure illustratrice. Le illustrazioni fatte da Knight per *Collier's*, attirarono l'attenzione dei direttori del King Features Syndicate, che gli chiesero di illustrare *Ace Drummond*, un fumetto d'aviazione appena creato per loro dall'asso della prima guerra mondiale, Eddie Rickenbacker (1934). I personaggi chiave erano due giovani e avventurosi piloti, Ace Drummond e il suo grigio e cinico meccanico Jerry. Il fumetto non aveva una normale

sequenza, tanto che portava i due eroi dalla Cina al Sud Africa in una serie d'avventure piuttosto slegate, sicché, nonostante gli ambiziosi disegni di Knight — che non si è mai preoccupato dei personaggi e dell'omogeneità ma che era abile nelle scene di volo e di cieli sconfinati — il fumetto non sfondò e fu interrotto nel 1930. Nel 1936 però fu prodotta una serie di film di *Ace Drummond*, dalla coppia Ford Beebe-Clifton Smith. Più longevo fu invece il fumetto domenicale *The Hall of Fame of the Air*, che raccontava la vita e le avventure di aviatori di tutto il mondo. Dopo la seconda guerra mondiale, però, fu limitato a episodi su piloti alleati. Subito dopo l'inizio delle ostilità in Europa, Knight creò il Clayton Knight Committee, che aiutava i piloti americani ad arruolarsi nella Royal Canadian Air Force, lavoro che gli meritò l'Order of the British Empire. Nel 1942, fu uno dei soci fondatori del Wings Club, e più tardi fu nominato storico ufficiale dell'ottava, undicesima e ventesima divisione dell'Air Force. In tale veste fu presente alla cerimonia della resa del Giappone, sulla U.S.S. Missouri nel 1945.
Clayton Knight è più celebre come pittore e illustratore che come disegnatore di fumetti. In effetti, il suo contributo alla letteratura sull'aviazione è considerevole, contando fra gli altri *Hitch Your Wagon* (con Robert C. Durham, 1950), *The Story of Flight* (1951), *Lifeline in the Sky* (1957) e *Plane Crash* (1958). Durante la sua vita, Knight ricevette moltissimi riconoscimenti sia civili che militari. Morì di un attacco cardiaco a Danbury, Connecticut, il 17 Luglio 1969.

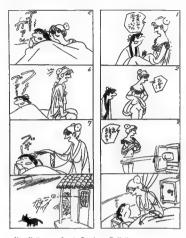
M.H.

KOBAYASHI, KIYOCHIKA (1847-1915) Stampatore e incisore su legno giapponese, nato il 1° Agosto 1847 a Tokyo. Kobayashi studiò fotografia con Renjo Shimooka, e stampa tradizionale giapponese con Gyōsai Kawanabe e Zeshin Shibata. L'interesse di Kobayashi per i fumetti si sviluppò grazie all'influenza di Charles Wirgman, corrispondente del *London Illustrated News*, che nel 1862 aveva fondato il settimanale *Japan Punch*, costui gli insegnò lo stile del disegno occidentale. Mescolando la fotografia, la tecnica di stampa giapponese e la pittura occidentale, Kobayashi sviluppò il suo stile in una serie di stampe pubblicate dal 1876 al 1881, chiamate *Kōsenga* e raffiguranti scene di Tokyo agli albori dell'era Meiji. Dal 1882 al 1893 Kobayashi creò un grande numero di stampe di argomento storico. Dal 1894 al 1905 si dedicò a stampe di guerra riguardante il conflitto cino-russo-giapponese.
Nuovamente influenzato da Wirgman, lavorò anche come disegnatore di fumetti, creando molti personaggi per il settimanale saritico *Maru Maruchinbun: Kiyochika Punch* (1881), *Shinban Sanju ni Mensō* (1882), *Hyakumensō* (1883), *Hyakusen Hyakushō* (1894-95), *Kyoiku, Iroha Tango* (1897), ed altri ancora.
Kobayashi fece anche molte illustrazioni per quotidiani e periodici, e nel 1894 fondò una propria scuola d'arte, la Kyochika Gayuku. Divenne collaboratore del *Niiroku-shinpo*, per il quale creò altri fumetti. Ha influenzato autori di fumetti come Yasuji Inoue e Beisaku Taguchi. Kobayashi trascorse tuttavia nell'oblio i suoi ultimi anni, e morì il 28 Novembre 1915.

H.K.

KOHLSAAT, ROLAND (1913-) Autore di fumetti e illustratore di libri tedesco, nato ad Amburgo il 24 Maggio 1913. Figlio di un mercante, nella città natale frequentò le scuole primarie e secondarie distinguendosi nelle scienze e nella matematica, ed iscrivendosi poi alla Kunstgewerbeschule (Scuola delle arti e dell'artigianato), dove studiò col prof. Wohlers. Conseguitovi il diploma, lavorò come ritrattista e pittore di cavalli e di paesaggi, e solo dopo la seconda guerra mondiale cominciò a lavorare per la stampa facendo illustrazioni, vignette e fumetti. Il suo primo racconto a fumetti fu l'adattamento di un famoso racconto di Erich Kästner *Emil und die Detektive* (Emilio e i detectives), che appare su *Funkwacht*, una specie di « radiocorriere » diventato poi *TV*, una guida ai programmi televisivi. Per *TV*, all'inizio del 1960 Kohlsaat fece due fumetti, *Plisch und Wisch* e *Tele Wischen*. Quest'ultimo, pur essendo stato molto ben accolto dal publico, non fu gradito dal nuovo direttore del giornale, che si era appena fuso con un'altra guida televisiva. L'interruzione del personaggio provocò un mare di proteste da parte dei lettori, ma fu lo stesso Kohlsaat che, quando il direttore glielo chiese, si rifiutò di riprenderlo. Il fumetto più famoso di Kohlsaat rimane comunque *Jimmy das Gummipferd* (Jimmy il cavallo di gomma), titolo successivamente cambiato in *Julios abenteuerliche Reisen* (Gli avventurosi viaggi di Giulio) nel 1960. Questo fumetto nacque in una sola notte, quando i direttori di *Stern*, chiesero a Kohlsaat di preparare un fumetto per il supplemento infantile *Sternchen*, da stampare l'indomani. In circa mezz'ora venivano così poste le basi di un personaggio che ancora oggi, dopo quasi un quarto di secolo, continua ad andare per la maggiore. La premessa della storia è abbastanza fantasiosa, come lo sono del resto gli intrecci in cui si trovano coinvolti il cavallo di gomma e il suo padrone, e i racconti di Kohlsaat sono scritti e disegnati in uno stile pieno di vitalità. Egli collabora regolarmente anche col settimanale *Das Neue Blatt*, sul quale disegna un fumetto pieno di donnine tutte curve. A Kohlsaat si deve anche il successo di molti libri da lui illustrati.

W.F.

KOJIMA, GOSEKI (1928-) Disegnatore giapponese, nato a Yokkaichi, Mie, l'11 Novembre 1928. Conseguito il diploma di scuola superiore, Kojima (che non ha alcuna parentela con Koo Kojima) ha lavorato come cartellonista, trasferendosi poi a Tokyo nel 1950, nella speranza di diventare illustratore. Trovò invece lavoro come artista Kamishibai, disegnando raccontini indirizzati ad un pubblico infantile che scriveva egli stesso. Nel 1957, Kojima iniziò a disegnare racconti a fumetti per un'impresa specializzata nella produzione di albi destinati unicamente alle biblioteche, il loro successo fu enorme.
Alcuni fra i migliori e più popolari racconti sono *Onmitsu Yūreijō*, racconto illustrato del 1957; *Yagyū Ningun* (1959);*Chōhen Dai Roman*, una serie di adattamenti di racconti famosı e Kabuki fatti fra il 1961 e il 1967; e inoltre molti racconti di fantasmi, pubblicati più tardi anche dai periodici. Nel 1964, i lettori votarono Kojima come il più popolare artista del settore. Dal 1967, Kojima iniziò la sua collaborazione a *Doninki* e poi a molti altri periodici a fumetti, creando successivamente fra gli altri: *Oboro Jūninchō* (1967; *Akai Kagebōshi* (1968) adattamento a fumetti del famoso racconto ninja di Renzaburō Shibata; *Kozure Okami* (1970), « Un lupo e il suo lupetto »), e che è la più famosa creazione di Kojima; *Guremono* (1974, « Gioventù delinquente »). Con *Kozure Okami*, scritto da Kazuo Koike, Kojima divenne uno dei più apprezzati disegnatori del Giappone, egli è considerato il massimo artista Jidaimono — che è un popolare genere tradizionale giapponese — insieme a Sanpei Shirato. Il suo è uno stile realista col quale riesce a rendere le più sottili emozioni dei personaggi. Il tratto, dapprima delicato, si è fatto col tempo più deciso, nei suoi disegni, Kojima usa sia la penna che il pennello, ottenendo effetti molto personali, ed in Giappone ha influenzato molti disegnatori, come Ryōchi Ikegami, Takami Nagayasu, Tsuyako Nishimura, Haruo Koyama. Pur considerato il disegnatore ideale di fumetti per adulti, egli ha anche fatto molte illustrazioni per libri

« Koo Kojima », « Sennin Buraku ». © Kojima.

e periodici. Il suo senso della composizione e il disegno dettagliato gli hanno dato una posizione di assoluto rilievo tra i disegnatori giapponesi.

H.K.

KOJIMA, KOO (1928-) Disegnatore ed illustratore giapponese, nato il 3 Marzo 1928 a Tokyo. Koo Kojima decise di diventare disegnatore di fumetti all'età di 15 anni, studiò alla Kawabata School of Fine Arts e più tardi alla Taiheiyo School of Fine Arts, costituendo nel 1947 la Dokuritsu Mangaha (Gruppo degli sconosciuti disegnatori di fumetti), insieme ai suoi compagni Giichi Sekine, Kouji Nakajima e Tatsuo Baba. All'inizio della sua carriera Kojima produsse per i periodici molti fumetti, vignette e acqueforti, ma il suo nome divenne famoso grazie a fumetti per adulti come *Sennin Buraku* (1956), *Miss Doron Ototo* (1957) e *Kuroneko Don* (1958). Dopo una sua prima escursione nel genere umoristico con *Chūsingura*, nel 1959, seguirono altri fumetti per adulti, soprattutto a forti tinte melodrammatiche. Basta un semplice elenco a dimostrare la straordinaria creatività di Kojima: *Oretacha Rival Da!* (Siamo rivali!, 1960), *Ahiruga Oka 77* (1961), che ispirò una serie di animati televisivi, *Uchi no Yomehan* (Mia moglie) e *Nihon no Kāchan* (Mogli giapponesi) nel 1966, *My Name is Natsuko* (1968), *Tama no Kashi Monagotari* (1969), *Oumaga Tsuji* (1971), *Ano Eka Kūn* (1975), ed altri. Kojima ha anche disegnato molte vignette, copertine, illustrazioni per periodici e libri. Come copertinista è notissimo, per averne disegnato oltre cento per il settimanale *Manga Sunday*, ed è pure famoso per le belle donne che disegna in tutti i suoi lavori con una cura amorosa. Le sue ragazze hanno grandi occhi, labbra carnose, nasi lunghi e sottili, e un corpo sensuale. Se si dovesse definire la sua arte con una parola, questa non potrebbe essere che « erotismo », giacché erotiche sono le sue storie, le sue ragazze, il suo tratto è elegante e sinuoso. In effetti, quando Kojima sostituì, alla sua morte, Kon Shimizu in *Kappa*, questa serie di fantasia si trasformò in una storia essenzialmente erotica.

H.K.

KOLOSSO (Italia) Personaggio scritto da Faustinelli e disegnato da parecchi disegnatori come Franco Paludetti, Carlo Porciani, Antonio Canale e Carlo Cossio che ne disegnò un numero poche settimane prima di morire. *Kolosso* lanciato da un gruppo di disegnatori e soggettisti in proprio, che memori del successo riportato da *Dick Fulmine*, scomparso dalle scene nel 1964, tentarono con questo personaggio il rilancio dell'eroe tutto « d'un pezzo ». Kolosso, assieme al giovane amico Ferruccio, vive le più mirabolanti avventure attraverso i secoli aiutato da una ennesima versione della macchina del tempo. Benché l'albo durasse per parecchi numeri non conobbe mai un grande successo forse per la scarsa sostanza delle storie.

M.G.P.

KONING HOLLEWIJN (Olanda) Personaggio creato nel 1954 per il quotidiano *De Telegraaph/Nieuws Van De Dag* da Marten Toonder, prolifico e famoso disegnatore olandese, il cui studio di fumetti e cartoni animati gli ha guadagnato il consenso e l'ammirazione del pubblico, presso il quale è noto anche come il Walt Disney olandese. Nel 1971, la striscia giornaliera *Koning Hollewijn* (Re Hollewijn), che già aveva alle spalle 5000 « episodi » prese a commentare la vita politica olandese. Di essa, sono stati stampati anche numerosi libri. La striscia è stata comunque sospesa nel Luglio del 1972. Il concetto di Koning Hollewijing è abbastanza insolito nei fumetti: il protagonista è un vecchio re calvo, dalla bianca barba e con gli occhiali, introverso e sempre occupato ad autoanalizzarsi, tanto da perdere ogni contatto con la realtà e costringendo così tutta la corte a cercare di metterlo faccia a faccia con la « vera vita ». La sua piacevole segretaria Wiebeline Wip, vivace ed estroversa, riesce generalmente a interessarlo alle cose più importanti, impedendogli di venire imbrogliato. Il patetico eroe e la frizzante eroina sono le colonne portanti di questa striscia di Toonder, che a differenza di tanti altri suoi lavori si serve non di animali ma di esseri umani, sia pure caricaturandoli. Considerata l'eccezionale quantità di strisce prodotte dagli studi Toonder, sarebbe assurdo credere che tutti i disegni siano opera sua:

« Koning Hollewijn », Marten Toonder. © Marten Toonder

« *Kozure Okami* », *Gōseki Kojima.* © *Manga Action.*

in effetti, l'80% dei disegnatori di fumetti olandesi hanno iniziato la loro carriera agli studi Toonder, o ne hanno fatto parte integrante. Infatti *Koning Hollewijn* è stato disegnato per un certo tempo da Ton Beek, un disegnatore olandese nato il 18 Agosto 1926 e impiegato negli studi Toonder fra il '46 e il '59 prima di dedicarsi a creazioni proprie. Fra queste, la più importante è stata *Birre Beer*, pubblicata su *Handelsblad* e ristampata in albo nel 1964. In seguito, Beek ha disegnato *Yogi Bear* e *Huckleberry Hound*, nella loro versione olandese prodotta dalla Geillustreerde Pers. Come molti altri, Beek è la dimostrazione che Toonder non impedisce ai disegnatori che per lui lavorano, che dopo un periodo di apprendistato, se lo desiderano, possono realizzare cose proprie.

W.F.

KOTZKY, ALEX (1923-) Soggettista e disegnatore americano nato a New York City l'11 Novembre 1923. Dopo aver studiato a una scuola pubblica, frequentò nel 1941 l'Art Students League con una borsa di studio. Poiché voleva diventare illustratore, studiò sotto George Bridgman, il più grande fra i disegnatori contemporanei. Già mentre studiava, disegnava anche per la D.C. Comics, Agosto 1940, poi disegnò gli sfondi per *Spirit*, di Eisner, dal Novembre 1941. Compiuto il servizio militare, nel 1946, tornò ài fumetti, lavorando dal 1946 al 1951 a *Plastic Man*, *Doll Man* e *Black Hawk*, della Quality. Nel 1951, andò alla Johnstone and Cushing, la più grande agenzia che usasse i fumetti nella pubblicità, occupandosi fra l'altro .della Ford e della Dodge. Nel 1954, Kotzky divenne libero professionista e collaborò con illustrazioni a riviste mediche. Schizzò di tanto in tanto *Steve Canyon*, *Juliet Jones* e *Big Ben Bolt*, e fece la striscia pubblicitaria domenicale *Duke Handy*, per le Philip Morris. Alla fine del 1960, il capo del Publishers Syndicate, Harold Anderson, contattò Kotzky per una nuova idea proposta da Nick Dallis, autore di *Rex Morgan* e *Judge Parker*. La striscia era *Apartment 3-G*, apparsa l'8 Maggio 1961, che rimase fondamentale nella storia dei fumetti della Publishers Hall. Il disegno di Kotzky ha mantenuto il suo realismo con un forte influsso di lucido humor. Lo stile di Kotzky è confidenziale e piacevole, e si sposa perfettamente con la linearità della storia di Dallis.

R.M.

KOZURE OKAMI (Giappone) Serie creata da Kazuo Koike e disegnata da Gōseki Kojima per il settimanale a fumetti *Manga Action* e apparsa per la prima volta nell'Agosto 1970. *Kozure Okami* (Uu lupo e il suo cucciolo), è un fumetto storico ambientato nell'epoca Edo, e narra le avventure di Itto Ogami, già gran boia del regno, e di suo figlio Daigoro. Itto è il bersaglio di assassini prezzolati dalla potente famiglia Yagyū, egli riesce ad evitare la morte, ma sua moglie Azami rimane uccisa, ed egli giura vendetta contro il clan Yagyū. Rifiutando la loro vita di samurai, egli e suo figlio diventano assassini a pagamento, e la gente li chiama ben presto « il lupo e il suo cucciolo ». Nella lunga saga che ne segue, Itto e Daigoro sfuggono a trappole e imboscate tese dai loro nemici, riuscendo a uccidere i quattro figli e la figlia di Retsudō Yagyū. Lo stesso Retsudō perde un occhio durante uno degli scontri. Nel 1974 apparve nel racconto un nuovo nemico, l'ambizioso Kaii Abe, che si oppone tanto a Yagyū che agli Okami. Kozure Okami è una storia di vendette piena di violenza e passioni, ma descrive anche con rude tenerezza il rapporto fra padre e figlio, enfatizzando i legami e la solidarietà familiare che si stanno affievolendo nel Giappone moderno. Ristampato in albo, Kozure Okami divenne un clamoroso successo, coi suoi cinque milioni di copie vendute. Esso ha anche ispirato diversi films, una serie tele visiva, molti dischi ed altre cose.

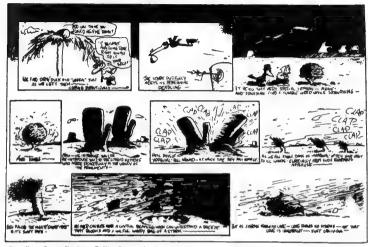
H.K.

KRAAIENHOVE (Olanda) Serie creata dal disegnatore Willy Lohmann e iniziata sul quotidiano *Het Parool* il 21 Dicembre 1962. Lohmann, nato il 7 Maggio 1936 a Zutphen in Olanda, aveva solo 24 anni quando, completati gli studi, iniziò il racconto a fumetti *Bazurka en Jampie Hoed* per il quotidiano *Algemeen Dagblad*. Due anni più tardi intraprese *Kraaienhove* (Il maniero nero), un'affascinante e intelligente combinazione di orrore e avventura fatta con acutezza e spirito parodistico, un'opera molto importante. Lo scenario è già definito fin dalla prima vignetta del primo episodio, nella quale un mercante di verdure si avvicina a un vecchio maniero che avrebbe potuto uscire direttamente da un film dell'orrore. La casa lo fa rabbrividire, come del resto i suoi inquilini Lucio e Griselda. I bianchi e i neri del disegno, squisitamente bilanciati, creano una cupa atmosfera, adatta ad un racconto gotico, e che sembra spiegare le paure del mercante e di tutti i vicini. Al tempo stesso però il lettore viene sollevato, in quanto che Lucio e Griselda, se pur circondati da un alone di mistero, sono presentati come due eccentrici inoffensivi. Lucio, estremamente intelligente, è tuttavia assolutamente poco pratico e sua moglie Griselda è una meraviglia parapsicologica. Lucio è la personificazione dello scienziato pazzo, esclusivamente dedito alla ricerca e alla spiegazione di ogni cosa, per lui, il sapere è potere, anche se il potere non dovrebbe mai essere sfruttato egoisticamente. Visto però l'esito di certi suoi esperimenti, non si dovrebbe correre alcun pericolo in ogni caso. Contrapposta a lui, Griselda è una mistica e dimostra più di una volta che ambizione e intuizione possono essere più potenti della scienza. *Kraaienhove* è proseguito a intermittenza per alcuni anni, rimanendo sempre fedele alla sua speciale atmosfera, ma accentuando la componente mistero-investigativa e gli aspetti parodistici. Il risultato, grazie soprattuto alla straordinaria validità grafica, è sempre piacevole. Questo ne ha determinato l'inserimento prioritario fra le storie pubblicate dal settimanale a fumetti olandese *Pep*, con racconti disegnati appositamente per esso, nei quali il colore assume una perfetta funzionalità nei confronti dell'atmosfera.

W.F.

« Kraaienhove », Willy Lohmann. © Willy Lohmann.

KRAZY KAT (Stati Uniti) Personaggio creato da George Harriman, apparso come personaggio secondario della striscia *Dingbat Family*, pressoché quotidiana, iniziata sul *New York Journal* di Hearst il 20 Gennaio 1910. *Krazy Kat* era il primo fumetto creato da Herriman, e era destinato ad essere acclamato come il miglior fumetto mai apparso. Herriman aveva inserito il gatto e il bulldog, gli animali della famiglia nella striscia *The Family Upstairs* — divenuta *Dingbat* il 1° Agosto 1910 — in una striscia a pié di pagina, in realtà una farsa a sé stante che avanzava insieme al racconto principale. Più tardi, in questa striscia fu introdotto un topo, presentato strisciante perché intendeva colpire il gatto con un sasso. Il giochetto degli animali piacque molto al pubblico, sicché il 17 Agosto 1910 la breve azione fu impaginata in piccolissime vignette, e fu in quel periodo che il topo usò per la prima volta l'espressione sprezzante « Krazy Kat » (pazzo gatto). Senza titolo, questa sezione separata della striscia *The Family Upstairs* andò avanti con la saga Dingbat fino al 1° Luglio 1911, quando apparve la prima striscia autonoma dedicata e intitolata al gatto e al topo, in sostituzione della Family Upstairs. Col titolo *Krazy Kat and Ignatz*, il nuovo fumetto fu reinserito in *The Family Upstairs*, il 18 Luglio 1911, dove assunse il suo primitivo ruolo. Per due anni il gattino e il topo della coppia « vaudeville » rimasero nel gruppo Dingbat, finché non fu aggiunta un'intera colonna verticale di sei vignette, accanto alle cinque orizzontali già esistenti, per l'ampiamento di formato di un quotidiano del pomeriggio di Hearst. Cosicché il 28 Ottobre 1913 apparve sul *New York Journal*, la prima di una serie di strisce di *Krazy Kat*.

Nonostante il suo scomodo formato, la striscia fu un successo e fece buona impressione su Hearst, che inserì Herriman in una pagina domenicale. La prima striscia apparve il 23 Aprile 1916, e fu in esse che la fantasia grafica e poetica di Herriman raggiunse l'apice, entusiasmando i lettori — Hearst compreso — che erano in grado di apprezzare la sua arte grafica e narrativa. Egli eliminava gli sfondi in tutte le vignette, cambiando scena per adattarla al dialogo e all'atmosfera, e utilizzando le dure sagome angolari dei grandi deserti americani come contrappunto dei grotteschi e coloriti caratteri dei suoi animali. Ciò che nelle piatte e spoglie strisce giornaliere del 1910 era stato semplice vaudeville, divenne concettualmente ed esclusivamente valido nelle pagine domenicali. In breve, Krazy Kat e Ignatz, colpirono la fantasia di intellettuali e artisti accattivandone la simpatia, tanto che nel 1922 John Alden Carpenter scrisse un intero balletto ispirato a Krazy Kat, e nel 1924 Gilbert Seldes, un critico solitamente indifferente verso le arti popolari lo idolatrò letteralmente nel suo *The Seven Lively Arts*. Soddisfatti del successo presso i lettori, Hearst ed Herriman ampliarono lo scarno contenuto delle strisce giornaliere degli anni venti, trasportando anche nella versione quotidiana la stravaganza domenicale per oltre venti anni. Fu allora che nel grande cast dei personaggi di Herriman — già parzialmente sviluppato nelle pagine domenicali — i personaggi furono completamente immersi nei loro complessi ruoli, nello scorrere incessante del dramma di Krazy Kat. Offisa Bull Pupp , un personaggio ancora poco frequente nelle pagine del 1910 e che avrebbe potuto essere indifferentemente un postino, un

« Krazy Kat », George Herriman. © King Features Syndicate.

fornaio o un poliziotto, assunse il suo caratteristico ruolo nelle pagine domenicali e la sua completa integrazione nel fantasioso tema di Krazy Kat nel 1921. Ma altri personaggi fissi si svilupparono accanto a lui: Mrs. Kwakk-Wak, Joe Stork, Kolin Kelly che cuoceva i mattoni, Don Kiyote, il Krazy Katbird e il Krazy Katfish, la moglie di Ignatz e i topini, Sancho Pansy, Mock Duck, Bum Bill Bee, Walter Cephus Austridge, Dr. Zowl, Kiskidee, Kuku, Mr. Meeyowl e suo figlio Gatita, e molti altri. È comunque da tenere presente che dopo gli anni venti il fumetto non portò più soldi nelle casse del Syndicate, il proseguimento della pubblicazione era dovuto al contratto a vita stipulato da Herriman e al personale attaccamento di Hearst a questo personaggio. Fu sospeso alla morte di Herriman nel 1944 per la semplice ragione che non rendeva più niente. In questo contesto è quindi comprensibile che, vivo Herriman, solo un editore minore come Salfield stampò un libro sul personaggio, *Krazy Kat and Ignatz*, nel 1934; e dopo la sua morte furono pubblicati solo due albi per collezionisti: *Krazy Kat*, della Nostalgia Press/Grosset & Dunlap nel 1969. Questi, insieme a un opuscolo-guida disegnato da Herriman in occasione del balletto di Carpenter, sono tutto quel che rimane di questo grande fumetto. Ci furono anche alcuni cartoni animati basati sul fumetto di Herriman, i primi e i migliori sono quelli supervisionati da lui stesso e distribuiti nel 1916-17 dalla Hearst-Vitaphone; altri che seguirono e altrimenti prodotti, hanno solo il titolo in prestito. È ovvio che si dovrebbe procedere a una completa ristampa di *Krazy Kat*, per le migliaia di persone che sono oggi affascinate dal poco che hanno visto di questo capolavoro, affinché il settore del fumetto possa farsi forte del suo valore, per affermare la sua posizione in seno alle espressioni artistiche. In Italia comunque il personaggio è abbastanza noto e apprezzato, ed è stato pubblicato più o meno regolarmente da *Linus* e *Supplementi*, fin dal 1965. Nel 1974 la Milano Libri gli ha dedicato un volume della serie « I nostri immortali ».

B.B.

Hans G. Kresse, « Eric de Noorman ». © Kresse.

Bernard Krigstein, « The Flying Machine ». © E.C. Comics.

KRESSE, HANS G. (1921-   ) Scrittore e disegnatore olandese, nato ad Amsterdam il 3 Dicembre 1921. Praticamente autodidatta, Kresse pubblicò appena diciassettenne il suo primo fumetto su *De Verkenner*, il mensile degli scout olandesi. Si trattava di *Tarzan van de apen* (Tarzan delle scimmie), evidentemente ispirato da Hal Foster, dato che come in quello di Foster anche il Tarzan di Kresse, aveva molti testi sotto le vignette. Sempre per *De Verkenner*, dal 1940 al 1941, Kresse fece anche *De Avonturen van Tom Texam* (Le avventure di Tom Texam). Poi, all'età di 23 anni, fu uno dei primi collaboratori dello studio di Marten Toonder, dove creò fumetti come *Per Atoomraket naar Mars* (Verso Marte con bombardamento atomico), per il giornale *Trouw*, e la striscia giornaliera *Robby Robijn* (1945-1946), nella quale cominciò a farsi sentire profondamente l'influenza di Toonder. Nel 1946 fu pubblicato in Olanda il primo episodio di *Eric de Noorman* (Eric il norvegese), che mostrava la netta influenza di Toonder sia nella trama che nel disegno. Infatti la prima avventura era un po' un compromesso fra il suggerimento di Toonder di creare un soggetto di fantasia sull'Atlantide e il concetto di Kresse del personaggio storico. La serie raggiunse il suo apice nel 1952 col ciclo « La spada di Tyrfing » e proseguì poi regolarmente fino al 1964 su un certo numero di giornali ed albi. Nel 1951, il giornale fiammingo *Het Laatste Nieuws*, accolse fra le sue pagine il fumetto e inoltre si cominciò a pubblicare il settimanale *Pum Pum*, che traeva il titolo da un personaggio di Eric e riproduceva in prima pagina un racconto a puntate della giovinezza di Eric, con grandi illustrazioni. Oltre a Eric, Kresse creò anche *Matho Tonga*, un western per il *De Kjeine Zondagsvriend*, continuato poi su *Pep*, il settimanale a fumetti olandese fondato nel 1962. Dopo essersi ritirato dal settore fumetti, Kresse vi ritornò, sempre su *Pep*, con *Zorro* (1964), *Vidocq* (1965) e *Erwin* (Figlio di Eric, 1966). Nel 1972 Kresse iniziò una serie storica sugli indiani del Nord America ai tempi della conquista spagnola. Nonostante la sua propensione di scrittore, dal 1960 Kresse dovette introdurre nei suoi lavori le tipiche nuvolette dei fumetti. L'aggiunta del colore diede una nuova dimensione al suo lavoro, considerato già superbo negli effetti del bianco e nero.

W.F.

KRIGSTEIN, BERNARD (1919-   ) Disegnatore americano, nato a Brooklyn, New York, il 22 Marzo 1919. Inizialmente pittore e illustratore, « Bernie » Krigstein entrò nel settore dei fumetti, prima di arruolarsi per la seconda guerra mondiale, allo scopo di arrotondare il bilancio familiare. Molto del suo lavoro anteguerra consistette in materiale corrente di supereroi per la MLJ. Al suo ritorno dalla guerra, l'interesse di Krigstein nel settore fumetti aumentò, ed egli ottenne lavoro da Novelty nel 1947, per il fumetto western *Bull's Eye Bill*; da Fawcett nel 1948 per il western *Golden Arrow* e per l'avventuroso *Nyoka*; e da molti altri gruppi come la Pines, la National e la Hillman, prima di finire nel 1950 all'Atlas, dove venne impiegato soprattutto in racconti di gangsters, di orrore e di fantascienza, tutti racconti di seconda o terza mano, ma il direttore Stan Lee diede a Krigstein una notevole libertà artistica, che egli usò per esperimentare in queste storie nuovi modi di comporre la pagina e di suddividere le vignette. Sebbene, buona parte di questo materiale fosse interessante, ben poco fu al livello di quanto avrebbe realizzato per la E.C. a partire dal 1953. Per essa, Krigstein iniziò a lavorare negli ultimi anni della famosa « direzione nuova » di questa compagnia, e fu uno degli ultimi disegnatori di un gruppo che comprendeva già talenti del calibro di Kurtzman, Davis, Crandall, Ingels e altri. Ma Krigstein era indùbbiamente il più dotato di talento e quello più difficilmente contenibile entro schemi fissi. Egli era interessato ad ampliare i contenuti del fumetto, ed usò la quarantina di storia realizzate per la E.C. esattamente per raggiungere il suo obiettivo, con grande dispiacere dei direttori Bill Gaines e Al Feldstein. Mentre quest'ultimo scriveva storie in linea con gli standard E.C., sette vignette per pagina, Krigstein ne alterava sistematicamente la composizione per raggiungere il suo scopo. Le didascalie scritte da Feldstein per spiegare le immagini sotto forma di unica descrizione, Krigstein le spezzettava e le spargeva per ogni dove, egli stava effettivamente ristrutturando la pagina degli albi a fumetti, ed in questo processo creò alcune delle tecniche narrative più potenti, innovatrici e sofisticate mai apparse su un albo. La migliore storia da lui realizzata fu *Master Race* (La grande corsa), la cui apparizione su *Impact* nel 1955 segnò probabilmente la punta più avanzata nella grafica del suo tempo. Essa fu successivamente ristampata nel 1971 in un volume, *E.C. Horror Library* della Nostalgia Press. Gli albi a colori della E.C. chiusero col 1956, sicché Krigstein, dopo aver prodotto qualcosa per la breve serie Picto-Fiction ed altre storie per la Atlas, si diede all'illustrazione commerciale. In seguito si dedicò anche alla pittura, concentrandosi su olii, acquerelli e pastelli. Elencato nel « Who's Who of American Artists », egli è ora un pittore affermato, avendo al suo attivo premi, collettive e personali. Krigstein insegna anche alla High School of Art and Design di New York e i suoi quadri sono venduti attraverso la Alexander Gallery di questa stessa città.

J.B.

KRIMINAL (Italia) Personaggio creato da Max Bunker (Luciano Secchi) e apparso per la prima volta nell'Agosto del 1964 in un albo proprio.

Se spettò a *Diabolik* aprire una nuova linea al fumetto italiano, fu *Kriminal* che diede inizio al processo di maturazione della narrazione per fumetti italiana, riuscendo a scavare nelle profondità psicologiche dei personaggi e delle situazioni, dando una dimensione realistica al fumetto e permettendo a Max Bunker di divenire un soggettista e sceneggiatore di successo.

I primi 12 numeri che furono realizzati per il disegno da Roberto Raviola (Magnus), Raffaele Cormio (Parvus) e da Raimondi (Zaimo) presentano una serie densa di avven-

ture, colpi di scena, suspence e violenza, anche se mai fine a se stessa, in cui l'ispettore Milton di Scotland Yard, dà una caccia spietata a Kriminal e dove l'emotività dei personaggi è sapientemente giostrata, come con l'inserimento della fidanzata di Milton, Gloria Farr, donna poliziotto che sin dal suo primo apparire, nel 7° numero, si incontra con Kriminal rimanendone sentimentalmente turbata e affascinata, situazione che le crea un problema psicologico e morale, conflitto che non la abbandonerà per un centinaio di numeri, intimamente dibattuta tra la scelta del bene, rappresentato dall'onesto fidanzato, e il male, impersonato da Kriminal. Il protagonista che indossa nel corso delle sue avventure un costume giallo con impresso uno scheletro e una maschera che rappresenta un teschio, è nella realtà Anthony Logan, divenuto spietato criminale per vendicare il padre i cui soci con metodi illegali lo hanno portato alla miseria e che egli con determinata freddezza uccide tutti ad uno ad uno.

In questa prima serie esce l'immagine oltre che di un bandito inafferrabile, anche di un uomo solo, disperato, preda di una lucida follia, che vede spesso fallire i suoi piani per delle banalità.

Partito come mensile, già dal n. 5 del Dicembre 1964 modificò la sua periodicità in quattordicinale per poi diventare settimanale col n. 33 del 13 Gennaio 1966.

Nel 1965, quando ebbe inizio una dura campagna contro i fumetti definiti « fumetti neri », l'autore, dal n. 13 al n. 32 diede una prima modifica al personaggio togliendo la parte violenta per sostituirla con dei veri e propri gialli e per iniziare col n. 33 quella che resterà la caratteristica principale, la satira dei personaggi di contorno, con effetti ben resi da Raviola, che riuscì a darne una precisa fotografia interiore.

« *Kriminal* », *Max Bunker e Frank Verola.* © *Max Bunker.*

Nel n. 55, Kriminal incontra Lola, una disincantata collegiale orfana, che diviene la sua donna e che sposerà nel n. 100 mettendo fine alle peregrinazioni sentimentali di Kriminal, dalla loro unione nasce un figlio, che viene rapito e ucciso dalla terribile organizzazione di Mister Ypsilon.

Questo è certamente il miglior periodo di tutta la serie che vede Kriminal impegnato in lotte senza quartiere contro organizzazioni criminose di ogni genere. Un notevole personaggio di contorno è Shan-ton, pregiudicato cinese divenuto spalla del protagonista in molte azioni e il custode fidato del rifugio segreto dei coniugi Logan, l'isola di Molok, creata da un pazzo che voleva distruggere il mondo, provvista di tutte le moderne tecnologie e ritrovati scientifici. Altri personaggi degni di nota sono il ministro degli Interni, vecchio gentiluomo inglese, amante del vino e della buona tavola, il giovane tenente O'Connor, braccio destro di Milton, l'ispettore Blitz, caricatura azzeccata del tradizionale poliziotto inglese vecchio stile e Gloria, che fatta la sua scelta optando per il bene (Milton) si è dimessa dalla polizia per fare da moglie al suo uomo.

Nel periodo di maggior successo del personaggio, Maria Grazia Perini ha scritto e sceneggiato parecchie delle migliori storie e nei disegni si è distinto come degno allievo di Magnus, Giovanni Romanini.

Dopo il n. 300 il personaggio perse di mordente, Bunker e Magnus erano passati a *Alan Ford*, e gli altri soggettisti e disegnatori non seppero mantenere lo spirito e le azioni create dall'autore, sì che dopo 419 episodi venne chiuso, dopo dieci anni di vita in cui conobbe un indiscutibile successo.

Hanno scritto alcune storie di Kriminal, Luciana Attardo Magrini, Gian Paolo Frascati, Erasmo Buzzacchi. Nel disegno si sono alternati Peroni Corbella, Frank Verola, Pini Segna, Luigi Corteggi e Ezio Lombardi.

Sul personaggio sono stati fatti due film, *Kriminal*, per la regia di Umberto Lenzi e *Il Marchio di Kriminal*, con Glenn Saxon nella parte del protagonista, entrambi della Titanus.

Il personaggio ha fatto una comparsa in due numeri di *Daniel*, sempre di Bunker, nel n. 18 (Il ritorno di Kriminal) e, nel n. 19 (Caccia a Kriminal), e nel 1977 viene ripresentato in una serie di ristampe selezionate sotto la testata *Dossier Kriminal*.

M.G.P.

KRÜGER, HANS MARTIN (1922-) Disegnatore tedesco, nato nella regione di Sachsen-Anhalt negli anni venti, non desidera palesare la sua esatta data di nascita. Cresciuto nella regione montuosa dell'Harz, a scuola sviluppò la passione per il fumetto, ma decise di avviarsi allo studio delle scienze naturali. Nel 1940 gli diedero però un fucile e lo spedirono in guerra, dove riportò molte ferite e passò diversi anni come prigioniero. Queste esperienze mutarono il suo modo di vedere la vita, cominciò a farsi un programma di educazione in modo da sviluppare il suo talento per il disegno, indirizzandosi verso lo stile di Uderzo e di Mordillo. Nel 1956 cominciò a collaborare regolarmente alla pagina a fumetti di *TV-Fernsehwod* e di *Neue Post*, per il quale lavora tuttora. Nel 1960 disegnò il suo primo racconto a fumetti per *Bild und Funk*, un settimanale radio-TV. Si trattava di *Mufti*, un asino giocattolo ed i suoi amici in fantastiche avventure, i cui testi erano scritti da Karl-Heinz Barth. La serie fu sospesa nel 1968, nonostante fosse letta regolarmente dal 100% dei bambini e dal 50% degli adulti. Ancora su soggetto di Karl-Heinz Barth, Kruger disegnò per molti anni *Wochenend* (Weekend), adattamenti di favole, come « Alì Babà ». Dal 1969,

Kruger (pseudonimo Hans Martin) disegna fumetti per *Hor Zu*, altro settimanale radio-TV. Il primo, basato su una sceneggiatura di Jörg Ritter, era stato *Jak-ki und Paff*, la fantasiosa storia di un ragazzino e del suo rotondo amico, un drago volante. Venne poi *Die Unbesiegbaren* (Gli invincibili), un fumetto più pregevole che narrava avventure e disavventure di cavalieri medievali in una vena decisamente umoristica. Queste prime due storie sono state ristampate anche in albi e sono stati messi in commercio anche tre dischi ispirati a questo fumetto. Nel 1975, dopo un cambiamento di politica editoriale che ha infarcito di fumetti le pagine di *Hör Zu*, il fumetto è stato riesumato. Lo stile di Krüger è abbastanza personale, anche se un po' sdolcinato, e assai semplice.

W.F.

KUBERT, JOE (1926-) Autore e disegnatore americano, nato a Brooklyn, New York, nel 1926. Kubert entrò nel mondo degli albi a fumetti mentre era ancora studente alla New York's High School of Music and Art nel 1939, allorché Harry « A » Chesler, lo assunse nel suo studio di produzione di fumetti per 5 dollari la settimana. Kubert racconta che Chesler gli disse: « Non posso assumerti, però dimostri talento. Che ne diresti di venire qui ogni giorno dopo le lezioni per un paio d'ore?... Solo sederti e disegnare. Gli altri ragazzi ti daranno giudizi e consigli per il tuo lavoro ». Dopo un esordio così poco ortodosso, Kubert iniziò a pubblicare lavori col gruppo Holyoke nel 1942, disegnando fumetti d'avventura come *Volton, Flag-Man* ed altri. Sempre negli anni '40 Kubert lavorò con molti altri gruppi: per MLJ disegnò *Boy Buddies* e *Black Witch* (1942-43); per Quality, *Phantom Lady* e *Espionage* (1942-43); per la National, *Johnny Quick, Zatara, Newsboy Legion, Hawkman, Dr. Fate, Flash* ed altri (1943-49), sporadicamente lavorò anche per Timely, Avon, Harvey, Fiction House ed altre. Il lavoro iniziale di Kubert era ancora immaturo ma promettente. Fortemente influenzato da Hal Foster, Alex Raymond e più tardi anche da Mort Meskin, Kubert cominciò a sviluppare un disegno molto stilizzato utilizzando dei neri pieni, pesanti ombreggiature e disegni e composizioni dinamici. Le sue figure non erano anatomicamente perfette, ma lo studio delle figure in movimento era sempre accurato. Il miglior lavoro di Kubert fu probabilmente quello prodotto dal 1950 al '55, come direttore presso il gruppo St. John, quando si occupò di una serie di fumetti di ambiente preistoirco, intitolata *Tor*.

Joe Kubert, « Tarzan ». © ERB Inc.

Archer St. John, l'intraprendente editore del gruppo, dava agli artisti l'opportunità di realizzare gli albi per intero, sicché Kubert poté dirigere, scrivere, disegnare, inchiostrare e colorare il personaggio *Tor*. Durante la sua vita, Tor si valse del miglior disegno di Kubert e di molte storie ricche d'inventiva. Divenne un albo così leggendario che nel 1975 la National permise a Kubert di riportare in vita il personaggio. Dopo il fecondo periodo alla St. John, Kubert continuò come collaboratore esterno, ma ormai si dedicava quasi del tutto alla National, facendo soprattutto fumetti di guerra. Insieme al soggettista Bob Kanigher creò due personaggi, *Sgt. Rock* ed *Enemy Ace*: quest'ultimo, soprattutto, era irresistibile, un fumetto nella prospettiva del punto di vista nemico — nelle vesti dell'asso Barone von Richtofen — e che risultò un lavoro bello e sensibile di caratterizzazione umana e di composizione di interessanti pagine. Nel periodo compreso fra il '50 e il '60 Kubert lavorò anche ad altri fumetti, come l'eccellente *Viking Prince*, fumetti di streghe, il rinato *Hawkman* e molti altri. Dal '66 al '67 Kubert lasciò gli albi per dedicarsi a *Green Berets*, una striscia giornaliera distribuita dal *Chicago Tribune - New York News*. Anche se ben disegnato, esso fu fatto in un periodo in cui si avversavano i fumetti di guerra, per cui Kubert tornò alla National come direttore nel 1967. lavorando a diversi personaggi, fra cui la versione National di *Tarzan*. Grazie alla sua interpretazione « classica », questo suo lavoro gli ha procurato nel 1970 un rimarchevole successo.

J.B

KUHN, PIETER JOSEPH (1910-1966) Scrittore, grafico e disegnatore olandese, nato il 22 Maggio 1910. Kuhn studiò arte alla Kunstnijverheidschool « Quellinus » e seguì quindi un corso di litografia all'ufficio stampa Senefelder. Diplomatosi litografo nel 1929, dedicò il suo talento al disegno pubblicitario. Nel 1944. in piena guerra mondiale, creò *Kapitein Rob* (Capitan Rob), una striscia giornaliera di tipo avventuroso, con didascalie sotto le vignette, che apparve inizialmente sul giornale *Het Parool* l'11 Dicembre 1945. Kapitein Roby visse 72 avventure prima di interrompersi bruscamente alla morte di Kuhn, avvenuta il 20 Gennaio 1966, l'ultimo racconto « Rendez-vous in Jamaica » non fu mai portato a termine. Il giornale amatoriale *Stripschrift* stampò l'ultimo episodio fino alla sua inattesa conclusione, a quanto era dato vedere, Kuhn era due mesi avanti rispetto alla pubblicazione. Il primo racconto, *Le avventure del vascello libertà* fu scritto e disegnato da Kuhn « come racconto per ragazzi basato sulla realtà, per aumentare le loro conoscenze marinare, geografiche e generali ». Ma le trattative svolte in seguito delusero le aspettative di Kuhn, che iniziò allora a collaborare col giornalista Evert Werkman, che scrisse molti degli episodi di Capitan Rob (Robert van Stoerum). Kuhn, marinaio entusiasta, si identificò col suo personaggio che navigava

intorno al mondo alla ricerca di avventure, e per quanto possibile visitò personalmente i luoghi nei quali il suo eroe avrebbe poi vissuto le sue imprese. Oltre ai viaggi ai quali non avrebbe mai rinunciato, Kuhn si documentò anche sui fatti raccontati, per accertarsi della loro realtà, perciò erano veri non solo i discorsi di mare e di navi, ma anche tutto quello che coinvolgeva il personaggio.
Con l'aggiunta del prof. Lupardi, l'inevitabile scienziato pazzo, il fumetto ebbe una svolta verso la fantascienza. Tutte le avventure del Capitano sono state praticamente ristampate in albi, nonché all'estero, in Inghilterra, Finlandia, Danimarca, Germania, Francia, Italia, Spagna, Polonia, Brasile ecc. Alcune di queste edizioni hanno adottato le nuvolette invece che le didascalie sotto le vignette. Particolarmente grazie a questo suo personaggio, Kuhn è insieme a Marten Toonder e Hans G. Kresse uno dei tre massimi nomi del fumetto olandese

W.F.

KULAFU (Filippine) Uno dei primissimi artisti filippini a disegnare Tarzan fu Johnny Perez, il cui lavoro apparve su *Bannawag*, un periodico scritto in Ilokano, nel 1934. Sullo stesso periodico appariva un altro eroe della giungla di nome *Kulafu*, un Tarzan filippino disegnato da Francisco Reyes, il più anziano di due disegnatori omonimi. I lavori di Rudyard Kipling e di Edgar Rice Burroughs nonché le varie leggende di ragazzi selvaggi hanno influenzato molte variazioni su tema dell'eroe della giungla. Nel 1934, Francisco V. Coching disegnò per *Liwayway*, *Marabini*, la ragazza della giungla e negli anni quaranta scrisse e illustrò il fumetto *Hagibis*, pure ispirato a *Tarzan*. Per *Pilipino Komiks*, creò poi *Dumagit*, nel 1953. Nestor Redondo, le cui illustrazioni di Tarzan sono state pubblicate anche da diverse riviste americane, disegno negli anni cinquanta *Diwani*, che è giudicata da molti la più bella storia della giungla apparsa in albi, alla pari con *Rima*, che lo stesso Redondo disegnò per la D.C. statunitense. Nel 1963, a lui si unì Mars Ravelo, per fare *Devlin*, su *Redondo Komix*, e Redondo produsse anche *Tani*, che fu poi disegnato da Vic Catan. Larry Alcala fece un fumetto umoristico su Tarzan e Alfredo Alcala fece di Tarzan una satira col suo personagio umoristico *OO Ongoy*, una figura scimmiesca priva di occhi. Uno dei più popolari fumetti ispirati a Tarzan fu *Og*, disegnato da Jess Ramos e tradotto anche in film con protagonista Jesus Ramos, Mr. Filippine. Il 21 Ottobre 1971, il settimanale a fumetti *Nora Aunor Superstar*, inserì periodicamente *Tarzan and the Brown Prince*, illustrato da Francisco Reyes (il giovane). Fino al 14 Febbraio 1972 ne furono pubblicati 16 capitoli e ne venne inoltre tratto un film, i cui protagonisti erano Steve Hawkes nelle vesti di Tarzan e Robin Aristorenas in quelle di Brown Prince. In seguito, Franc Reyes illustrò *Tarzan of the Apes*, per la National statunitense. Il primo disegnatore filippino a lavorare sul *Tarzan*, del Sunday Syndicate fu Alex Niño, che disegnò anche *Korak, the Son of Tarzan*, per la statunitense D.C.: ma prima di lavorare per fumetti di argomento « giungla » americani, egli aveva illustrato vari fumetti in lingua tagalog, come *Sargon*, *Tsannga*, *Rannga*, *Gruaga* e *Mga Matang Naglilivab* (Gli occhi che billavano). Niño smise di disegnare *Korak*, quando lasciò le Filippine per visitare gli Stati Uniti e il fumetto passò nelle abili mani di Rudy Florese. Virgilio Redondo contribuì alla lunga lista degli abitanti della giungla creando l'eccitante *Buntala*, un fumetto disegnato nello stile di Hal Foster. Elpidio Torres visualizzò l'emozionante esperienza e la fuga di *Robina*, la figlia della giungla.
Altri artisti che hanno disegnato Tarzan, per varie pubblicazioni sono Jesse Santos, Frank Magsino, Edna Jundis, Pit Capili, Seg Belale e Danny Bulanadi. Questi altri hanno invece disegnato Tarzan, per pubblicazioni straniere: Steve Gan, Sonny Trinidad, Tony Zuñiga e Noly Zamora.

O.J.

KUMA (Germania) Personaggio creato dal disegnatore spagnolo Rafael Mendez, apparso sulla rivista a fumetti tedesca *Prima* (poi denominata *Primo*), nel n. 18 del 1973. Quando nell'Aprile del 1971 apparve questo periodico esso conteneva vari fumetti e la ristampa di *Prince Valiant*. Il n. 22 del 1972 introdusse l'eccellente western *Randall*, di Arturo del Castillo e il primo numero del 1973 conteneva materiale dell'ormai scomparsa rivista spagnola *Trinca*. Si veniva così a creare una tendenza verso il fumetto d'avventura, che portava con *Kuma* a una prima produzione originale, il fumetto prettamente tedesco del ragazzo della giungla, ispirato a Kipling. Kuma è infatti un ragazzo dalla chioma bionda, cresciuto fra gli animali della foresta africana. Il suo migliore amico è il lupo Sharim. Egli parla spontaneamente il linguaggio di tutti gli animali, ciò che gli torna molto utile quando viene imprigionato da una tribù di indigeni insieme a un cobra che dovrebbe ucciderlo. Con una brillante descrizione di ciò che significa la libera vita nella foresta, Kuma convince il micidiale cobra a non sprecare il proprio veleno con lui e ad aiutarlo a fuggire. Per dare una giustificazione a questo fumetto avventuroso, si cercò di sottolinearne la funzione didattica, dipingendo nel modo più realistico quanti più animali fosse possibile, senza attenuare la drammaticità del racconto. La formula incontrò più successo all'estero che in Germania, dove la serie fu più volte interrotta dopo apparizioni su *Primo*, negli albi *Action Comic* e nel tascabile *Super Action*.

W.F.

KURTZMAN, HARVEY (1924-) Soggettista, direttore e disegnatore umoristico americano, nato a New York City il 3 Ottobre 1924. Dopo aver frequentato la High School of Music and Art e la Cooper Union, pubblicò i suoi primi lavori nel 1943 su *Magno* dell'Ace e *Unknown Soldier*. Nel 1945 produsse *Black Venus*, una striscia su un'aviatrice, disegnò poi *The Black Bull* per Prize. Nel frattempo creò pure *Silver Linings*, una striscia di successo che però compariva solo sul supplemento domenicale dell'*Herald Tribune*. Nel 1950 egli passò alla E.C. facendo per *New Trend* parecchie storie di fantascienza. Per sei mesi diresse poi un albo di avventure di guerra, *Two Fisted Tales*, cui seguì subito *Frontline Combat*, albi per i quali scrisse e disegnò quasi tutti i soggetti. Forse la migliore descrizione del suo originalissimo materiale è stata data da Gil Kane, secondo il quale « Kurtzman aveva sentimento per le cose umane, sentimento per la profondità. C'era il puzzo della morte e dell'inutilità della guerra, così come mai l'avevo trovato in storie di guerra lette fino allora ». Nel Novembre 1952 Kurtzman fondò *Mad* e la rivista divenne immediatamente un fenomeno americano. È impossibile descrivere tutte le innovazioni di Kurtzman: l'introduzione negli albi, dei disegnatori più popolari, la satira di ogni aspetto della vita americana, compresi i fumetti, il cine, la TV, le riviste e la pubblicità; la scoperta di talenti umoristici come Wood, Elder e Davis; la sua supervisione nel passaggio di Mad dal bianco e nero al colore. Kurtzman lasciò *Mad*, nel 1955, e Hugh Hefner lo assunse per il giornale *Trump*. Grazie al notevole lancio pubblicitario e al grande talento di Kurtzman fu un successo artistico ma un disastro finanziario, tanto che chiuse dopo due numeri. Kurtzman passò all'agenzia che pubblicava *Humbug*, un albo da 15 centesimi che durò solo 11 numeri. Comunque Kurtzman, che si limitava a scrivere e dirigere, produsse alcune delle sue satire più pungenti.

Jiro Kuwata

Egli si fece poi socio dell'editore Jim Warren per il giornale umoristico *Help!* che si basava soprattutto sui fumetti, ma la Public Gallery di Kurtzman presentò alcuni dei primi lavori di autori underground come Jay Lynch, Robert Crumb e Gilbert Shelton. Poco prima che *Help!* chiudesse, Kurtzman e Elder vararono su *Playboy*, nel numero di Ottobre del 1962, *Little Annie Fanny*, che era e resta la migliore striscia prodotta in America nel suo genere. Oltre la serie di Annie, che è una satira a sfondo sessuale di *Little Orphan Annie*, Kurtzman ha scritto alcune delle sue migliori satire negli anni '60 e '70. Egli continua tuttora a produrre *Little Annie Fanny*, ma recentemente ha disegnato materiale underground per *Bijou*. Oltre a curare numerose ristampe del suo materiale umoristico, ha anche prodotto 4 albi, tra cui *Beat It*, *Kid* e *You Can't Vote*, con storie scritte e disegnate da lui.

J.B.

KUWATA JIRŌ (1935-) Soggettista e disegnatore giapponese, nato a Osaka il 17 Aprile 1935. La sua prima striscia fu pubblicata quando aveva 13 anni e frequentava ancora il 1° anno di ginnasio. Si trattava di *Kaiki Seidan*, una storia di fantascienza da lui creata sotto l'influsso dell'Osamu Tezuka di *Tarzan no Himitsukichi* (La base segreta di Tarzan). A 15 anni creò una nuova striscia, *Daihikyō* (La grande terra inesplorata), che fu pubblicata a puntate su *Tanteiō*. Da allora Kuwata si dedicò al fumetto, disegnando *Rocket Tarō*, per il mensile *Omoshiro Book*, *Moboroshi Kozō* per *Shōnen Gahō*, e *Tantei Gorō*, per il mensile *Bokura*, (1955-56). Nel 1957 apparve la prima striscia di grande successo di Kuwata, una storia poliziesca intitolata *Maborashi Tantei*, apparsa su *Shōnen Gahō*. L'anno successivo egli creò la sua striscia più famosa, *Gekkō Kamen* (L'uomo con la maschera del chiaro di luna), altra storia poliziesca, che ebbe grande successo e fu seguita da parecchie altre storie, *8-Man* (su un detective genialoide), *Android Pini*, una storia di fantascienza, ambedue del 1960, *Mao Dangā*, *Chōken Leap*, del 1965, *Il tunnel del tempo*, del 1967 ed altre. Lo stile di Kuwata è freddo metallico, ben adatto alle storie fantascientifiche e affini. L'influsso dei grandi del fumetto americano si può riscontrare nell'amore di Kuwata per le composizioni a forti tinte, ma egli ha sviluppato anche un suo stile personale. A sua volta, egli ha influenzato parecchi giovani disegnatori giapponesi, come Takaharu Kusunoki, Haruo Koyama e Yū Matsuhisa.

H.K.

KYOJIN NO HOSHI (Giappone) Personaggio creato da Ikki Kajiwara e disegnato da Noboru Kawasaki, comparso la prima volta nel Maggio 1966 sulla rivista *Shōnen*. *Kyojin no Hoshi* (La stella dei giganti) è la storia della crescita di Hyūma Hoshi, figlio di Ittetsu Hoshi, un famoso lanciatore della squadra Kyojin, la cui carriera era stata interrotta dalla guerra. Ittettsu vuole che suo figlio giochi nel Kyojin, la più famosa squadra di baseball giapponese, e fin dall'infanzia lo allena a questo scopo. Dopo un promettente inizio come « pitcher » nella squadra della sua scuola, Hyūma viene interpellato da ben 11 squadre professioniste, ma declina tutte le offerte perché fra queste non c'è la Kyojin! Continuando ad allenarsi intensamente, supera finalmente gli esami per entrare alla Kyojin e viene ingaggiato. Il resto del racconto segue Hyūma mentre sperimenta le vicissitudini della vita competitiva, un giorno vincendo e un altro perdendo. Ma quando Ittetsu viene ingaggiato come allenatore della squadra rivale Chunichi Dragons, fra padre e figlio nasce la rivalità. Ittetsu allena il forte battitore negro Armstrong Ozma affinché vinca suo figlio: Hyūma vince infatti la prima partita ma perde la seconda. Hyūma studia allora una nuova tecnica che gli permette di battere definitivamente Armstrong, ma lo sforzo è tale che si strappa i muscoli del braccio. Con questa nota di gioia e dolore il fumetto termina, mentre Hyūma abbandona il baseball e lascia il Kyojin tra gli applausi dei suoi tifosi. *Kyojin no Hoshi* è stato più che un semplice fumetto di baseball, ché il suo tema di fondo era un giovane che cresceva e il difficile rapporto con il padre. Il fumetto fu stampato in 19 albi, con un totale di cinque milioni di copie vendute; e ispirò una serie di cartoni animati, nonché un lavoro teatrale e diversi racconti scritti. Inoltre estese la moda dei fumetti dai bambini agli adulti.

H.K.

« *Kyojin no Hoshi* », *Noboru Kawasaki.* © *Shōnen.*

LAGANÀ, GIUSEPPE (1944-   ) Disegnatore, illustratore e animatore italiano, nato a Milano il 28 Luglio 1944. Dopo gli studi regolari si iscrisse alla Accademia di Brera.
Ha iniziato la sua attività nel campo dell'animazione collaborando alla realizzazione di cortometraggi pubblicitari presso la Gamma Film, con Gavioli e Piffarerio. Partecipò poi alla realizzazione di due lungometraggi, *West and soda*, e *Vip mio fratello Superuomo*, con l'equipe di Bozzetto. con il quale ha ancora collaborato nel 1977, in qualità di direttore artistico, alla realizzazione di due brani del lungometraggio musicale, *Allegro, non troppo*.
Dopo queste esperienze ha scelto la strada del libero professionista, realizzando in veste di autore due film animati, *Preghiera nella notte* (1972) e *L'om Salbadgh* (1975), che hanno partecipato a festival internazionali.
Nel campo della illustrazione ha fatto libri per ragazzi, collaborando a varie riviste tra le quali, *Playboy*, con la quale la collaborazione è continua.
Per i fumetti ha realizzato le tavole dell'*Orlando*, pubblicate su *Eureka*, durante il periodo che va dal n. 43, del 1970 al n. 69, del 1972.

L.S.

LANCE (Stati Uniti) Striscia creata da Warren Tufts e apparsa per la prima volta il 5 Giugno 1955, distribuito dalla Warren Tufts Enterprises come tavola domenicale, una delle ultime intere, prodotto alla maniera di *Prince Valiant*. È sicuramente la migliore fra quelle d'avventura prodotte dopo gli anni trenta, anche se inferiore al precedente lavoro di Tufts, *Casey Ruggles*. Abbandonato Ruggles, all'United Feature per avere un completo controllo del proprio lavoro, Tufts creò con *Lance*, una serie simile, un fumetto a sfondo storico che si svolgeva nel Kansas e nel Missouri attorno al 1840, oltre che nella California al tempo della corsa all'oro. Il protagonista, Lance St. Lorne, è secondo luogotenente nel Primo Dragoni, degli Stati Uniti, a Forth Leavenworth nel Kansas I Dragoni combattono i Sioux, e il racconto si sviluppa da questa situazione, introducendo però via via diversi personaggi storici, compreso Kit Carson. Come già in Ruggles, Tufts si confermò un forte narratore realista, adatto a un pubblico adulto: quando occorre, il sangue scorre abbondantemente, e non vi sono censure alle relazioni extraconiugali dei protagonisti. Lo stile crudo e pesante di Tufts è agli antipodi della mite e sdolcinata narrazione di Foster ai tempi del *Prince Valiant*. Tuttavia il pubblico dell'epoca non era pronto a *Lance*, così come non lo era per Casey Ruggles, i direttori dei giornali avvertirono la tiepida accoglienza del pubblico, e ridussero lo spazio destinato alla striscia a mezza pagina e poi ad un terzo. Alcuni giornali ne sospesero addirittura la pubblicazione dopo pochi mesi, altri la seguirono per tre anni, poi smisero. Poiché Tufts si disinteressò totalmente della diffusione di notizie sul proprio lavoro, non è possibile stabilire la data dell'ultima distribuzione di *Lance*; si sa soltanto che l'ultimo episodio stampato risale al 12 Maggio 1957.

B.B.

LANDOLFI, LINO (1925-   ) Disegnatore, soggettista e sceneggiatore italiano, nato a Roma il 6 Aprile 1925. Dopo aver conseguito la maturità artistica si iscrisse all'Accademia di Belle Arti. Dedicandosi in un primo tempo alla pittura, ma volse ben presto il suo interesse al mondo dei fumetti dei quali era sempre stato un appassionato cultore. Nel 1946, iniziò la sua collaborazione in tale campo facendo, *Zenzero* e *Alì Cai*, sul *Corrierino* e *Ticco Cicca*, per il *Giornalino*.
Nel 1956, dopo essersi fatto una buona esperienza, dette inizio sul settimanale cattolico *Il Vittorioso*, alla lunga serie di *Procopio di Torrecupa*, che si protrasse con 56 episodi sino al 1968. Procopio è un poliziotto americano che raccontando le gesta dei suoi antenati, si immedesima a tal punto si da vivere ogni genere di avventure in ogni tempo della storia, riproponendo in un certo senso gli effetti della « macchina del tempo ». Il personaggio incontrò un notevole successo presso i giovani lettori tanto che vinse nel 1958 il premio di popolarità, indetto tra i ragazzi, dalla RAI. Landolfi ha creato altri personaggi, nel 1951 *Joe*, precursore di Procopio, dal 1962 al '72, per il *Messaggero dei Ragazzi*, la serie di storie autoconclusive *Famiglia Bertolini*, un menage all'italiana di tono umoristico, nel 1965 *Ponzio*, per la rivista *Ragazzi Enaoli*, nel 1970 con i testi di Nizzi,

« Lance », Warren Tufts. © Warren Tufts.

disegna per il *Giornalino*, *Caster'Bum*, la storia di un colonnello che aspira a diventare generale ma ne è impossibilitato dalle sconfitte che inesorabilmente gli vengono inflitte da irriducibili pellirosse, e in particolar modo da, Piccolo Dente, che in seguito diverrà personaggio autonomo e la mascotte del giornale.
Egli ha inoltre trasposto a fumetti alcuni capolavori della letteratura internazionale come *Tartarino*, di Daudet, *Bertoldo*, *Gulliver*, di Swift, ma la più notevole di queste sue fatiche è senza dubbio la realizzazione di *Don Chisciotte*, del 1968/69 con oltre cento tavole di aderente interpretazione del capolavoro di Cervantes, eseguite con un disegno minuzioso e pieno, morbido e plastico, caratteristiche del resto del suo stile, che sa essere anche grottesco quando la situazione lo richiede.
Della sua attività di sceneggiatore e soggettista si può dire che Landolfi è portato ad una bonaria satira e a un certo moralismo ma più per istanza personale che non per imposizione da parte dei giornali cattolici cui ha sempre collaborato. Nel 1973 gli è stato conferito a Lucca il Yellow Kid.
Ha scritto anche romanzi per ragazzi di buon successo ma il più notevole è *Maturità '44*, del 1971, un romanzo di sapore autobiografico sullo sfondo di una Roma dilaniata dalla Guerra.

G.Br.

LANTERNA VERDE
vedi Green Lantern

LANTZ, WALTER (1900-) Disegnatore e animatore americano nato a New Rochelle, il 27 Aprile 1900. Rimasto orfano a dieci anni aiutò a gestire la drogheria paterna, imparando disegno attraverso uno dei tanti corsi per corrispondenza. Nel 1915, ebbe il suo primo contatto con il cinema d'animazione e diventò copista al *New York American*, dopo altre esperienze sempre nel campo dell'animazione, nel 1926 si trasferì a Hollywood, dove iniziò a scrivere gags per le comiche di Mack Sennett. Alla Universal, conobbe altri due giovani destinati alla fama; Walt Disney e Ub Iwercks, ed assieme crearono *Oswald the black Rabbit*, che incontrò subito il successo. Quando Disney lasciò la Universal, per mettersi in proprio, Lantz continuò a realizzare animati per Oswald, modificandolo nel 1935, in coniglio bianco anziché nero e dandogli quella impronta ottimistica del new-deal Roosveltiano sulla falsariga del Mickey Mouse di Disney. Nel 1932 creò il suo primo personaggio, *Poock the pup* (Poock il cucciolo), nel 1935 *Elmer*, una storia di Pluto di razza alana e, nel 1939 *Baby Face Mouse*, un topo privo di complessi nei confronti dei gatti.
Durante questo periodo Lantz, assertore convinto della possibile convivenza dell'animazione con personaggi vivi, realizzò *The King of Jazz*, ospitando l'orchestra di Paul Whitemau e, battezzando sulla celluloide il debutto di Bing Crosby.
Nel 1941 diede vita al suo personaggio più famoso, *Woody Woodpecker*, tradotto in Italia Picchiarello. Caratteristica di questa serie è la risata della moglie di Woody, Grace Stafford. Le avventure a fumetti di Picchiarello sono proposte in America dalla Dell e in Italia dalla Editrice Alpe.

L.S.

LARKS, THE (Gran Bretagna) Personaggi disegnati da Jack Dunkley e creati dalla coppia di autori di commedie radiofoniche Bill Kelly e Arthur Lay (poi da Robert St. John Cooper e infine dallo sceneggiatore televisivo Brian Cooke dal 1963) apparsi sul *Daily Mirror*, il 5 Agosto 1967. Si tratta di un fumetto sulle buffe situazioni di una famiglia. Cooke, che non aveva mai lavorato per i fumetti, portò i personaggi della famiglia Lark dalla classe operaia alla classe media. Sam Lark, che mantiene tutta la famiglia, lavora in camice bianco al locale supermercato, diretto dal sussiegoso Mr. McCreep. Ci son poi la moglie e madre Sal Lark e il figlio Steve. L'altra figlioletta è Susie. Per alcuni anni i bambini crebbero regolarmente nel fumetto, però quando Steve andò a lavorare e Susie andò a scuola, la loro età si congelò, come quella dei gemelli Nicholas e Louise, i figli della famiglia Newley abitante accanto a loro. Una situazione ricorrente mostra Sam Lark nel tentativo di insegnare a guidare a Mike Newley, cosa che è durata sei anni! Altri personaggi ricorrenti sono Milkie il lattaio e il gatto dei Lark, So-so, probabilmente l'unico gatto dei fumetti che pensa in rima. Il disegno di Dunkley è morbido e familiare.

D.G.

« The Larks », Jack Dunkley. © Daily Mirror Newspapers Ltd.

LARSEN, KNUD V. (1930-) Disegnatore danese di fumetti, nato a Copenhagen il 3 Maggio 1930. Per quanto egli stesso ricorda, ha sempre disegnato, ed ha cominciato ad otto anni ad interessarsi di trucchi e di magia, ed a 16 anni di ipnotismo: interessi che gli tornarono tutti utili più tardi, quando decise di disegnare un proprio fumetto, *Dr. Merling*. In effetti, il protagonista del fumetto, Albert Merling, di professione illusionista e mago, era l'alter ego di Larsen, e il suo nome derivava da quello di Merlino, il mago di Re Artù.
Larsen stesso usava questo nome quando si esibiva come illusionista. Egli tentò di vendere il suo fumetto già fin dal 1963, ma gli fu risposto che allora andavano per la maggiore i fumetti stranieri, sicché *Dr. Merling*, comparve solo nel 1970. Attualmente, esso viene pubblicato da *Berlingske Tidende*, di Copenhagen e da altri giornali, e ristampe ne sono apparse anche in Svezia, negli albi *Serie-Pressen*. Prima di trasferire il proprio alter ego in un fumetto che si svolge attorno al 1870, Larsen aveva studiato a fondo l'arte grafica. Nel 1951 terminò i suoi studi di pittura e decorazione, e fino al 1954 insegnò alla scuola tecnica di Frederiksberg, in Danimarca, mentre contemporaneamente perfezionava i suoi trucchi di magia. Lavorò come direttore artistico in un'agenzia di pubblicità, ma allo stesso tempo, sotto quattro pseudonimi, disegnò illustrazioni per libri e vignette per i giornali, ma il suo ideale era sempre quello di creare un fumetto, e finalmente la sua perseveranza fu ricompensata. Gli servì molto anche la sua conoscenza della psicologia umana, acquisita attraverso i trucchi magici. L'immaginazione di Larsen fece sempre centro nel colpire l'interesse del lettore, grazie a temi che, secondo la propensione tipica dell'era tecnologica, sfioravano il fantastico e l'occulto. Larsen è chiaramente affascinato da uno sfondo alla Giulio Verne, e il suo stile personale e ardito usa una speciale tecnica per introdurre nel fumetto particolari di vecchie illustrazioni, sicché evoca suggestive atmosfere che contribuiscono al successo conseguito da questo fumetto.

W.F.

LASSWELL, FRED (1916-) Disegnatore americano, nato a Kennett, Missouri, nel 1916. Quando egli aveva sei anni, i suoi familiari si trasferirono a Gainesville e due anni più tardi a Tampa, dove frequentò la Hillsborough High School, sino al conseguimento del diploma. Fu poi assunto come vignettista sportivo dal *Tampa Daily Times*, nel 1928. Fanatico del lavoro a penna ed inchiostro di Charles Dana Gibson, Lasswell sviluppò la sua tecnica fumettistica per il *Times*, finché un manifesto da lui disegnato occasionalmente nel 1933, per il torneo di golf del vicino Palma Ceia Club attirò l'attenzione di un giocatore di golf, Billy De Beck. Costui, autore del fumetto *Barney Google*, giunto ormai a un livello tale da potersi permettere un aiutante, vide nel disegno di Lasswell quel talento potenziale che cercava. Interpellato, Lasswell accettò di lavorare per Barney e per i nove anni successivi — fino alla morte di De Beck avvenuta nel 1942 — lavorò e viaggiò al fianco del suo maestro raggiungendo uno stile praticamente identico.
Barney fu, almeno nei primi anni, una striscia tra quelle di maggior successo nella storia dei fumetti che andavano per la maggiore. Quando Lasswell fu obbligato, da un regolamento del King Features che vietava la continuazione nelle strisce umoristiche, a interrompere le sue narrazioni per disegnare battute quotidiane, il leggero contorno del fumetto si indebolì. Comunque il livello artistico di Lasswell non era calato e le strisce giornaliere e le tavole domenicali di *Barney Google and Snuffy Smith*, rimasero sempre piacevoli e degne di qualunque pagina di fumetti sulla quale apparissero. Lasswell è un uomo ricco di talenti, durante la seconda guerra mondiale è stato radio operatore ed ha cerato uno dei migliori fumetti di guerra, *Hashmark* per *Leatherneck Magazine*; è stato l'inventore di una geniale e diffusa macchina per raccogliere gli agrumi, di conseguenza membro dell'American Society of Agricultural Engineers, ha sviluppato una tecnica che permette ai ciechi di leggere da soli i fumetti, è stato vincitore di molti riconoscimenti e premi nel campo dei fumetti, fra i quali il Reuben nel 1964. Snuffy avrebbe notato che Lasswell era stato « toccato in testa » da un genio di tipo memorabile.

B.B.

LAVADO, JOAQUIN (1932-) Soggettista e disegnatore di fumetti e vignette argentino, nato a Mendoza il 17 Luglio 1932 da emigrati spagnoli, meglio conosciuto con lo pseudonimo di « Quino ». Già da piccolo dimostrò dell'interesse per il disegno, appassionandosi ai disegni fatti per lui, da un zio materno, Joaquin Tejon, che di professione faceva il disegnatore commerciale, pochi anni dopo, Quino avrebbe ricordato così quelle occasioni: « Per me erano cose magnifiche; fu allora che decisi di diventare disegnatore di fumetti ».
Quino ha studiato all'Istituto d'Arte di Buenos Aires, pubblicando al tempo stesso centinaia di vignette e pagine umoristiche su periodici argentini. In questa fase della sua carriera si distinse come disegnatore storico e critico dei suoi tempi e della sua gente, con una acuta percezione politica e col suo modo di rappresentare la televisione e i suoi miti. Nel 1963 fu pubblicata in Argentina un'antologia delle sue migliori vignette, *Mondo Quino*, che ebbe grande successo. Nel 1964, creò il suo fumetto di maggiore successo, *Mafalda*, inizialmente come pagina domenicale e poi come striscia giornaliera. Questa saga umoristica su una bambina precoce e contestataria è stata universalmente accolta con cuccesso. Quino è considerato il miglior disegnatore di fumetti argentino, e i suoi lavori vengono pubblicati in tutto il mondo.

L G.

LAVEZZOLO, ANDREA (1905-) Romanziere, sceneggiatore e soggettista italiano, nato il 12 Dicembre 1905. Di famiglia modesta ma ricco di fantasia, abbandonò presto gli studi per dedicarsi al lavoro, riprendendoli più tardi in un corso serale di ragioneria. Ispirato dalla sua fervida fantasia ha scritto un po' di tutto su molti periodici oltre a un buon numero di romanzi di genere avventuroso, che scriveva soprattutto alla domenica, sfruttando il tempo libero. Nei primi anni del '40, ha cominciato a scrivere testi per fumetti, continuando per le edizioni Juventus, le storie di *Fulmine*, il celebre personaggio di Baggioli, disegnato da Carlo Cossio. Nel 1946 scrive i testi di *Gim Toro*, su disegni di Edgardo Dell'Acqua, un personaggio che per anni gode di un buon successo, assumendo valore determinante per l'orientamento dell'editoria italiana verso la formula dell'albo. Nel 1948, Lavezzolo crea il suo *Tony Falco*, con disegni di Andrea Bresciani, che si protrae per una serie di albi di tutto rispetto sia nei testi che nel disegno, le storie sono ambientate in una Arabia un po' di maniera ma anche affascinante, nel 1949 è la volta di *Geki Dor*, una brevissima serie di albi d'ambiente attuale, nel 1950, *Kiowa*, storia western e poi *Zambo*, *Ciclone*, *Maschera Bianca*, *Fulmine Mascherato*, *Piccolo Ranger*, tutti con ottimo successo di lettori.
Dal 1957 al 1966, dirige la pubblicazione del supplemento per ragazzi del quotidiano *Il Giorno*, attività nella quale Lavezzolo ha profuso la sua esperienza del mondo giovanile e le sue capacità giornalistiche.
Come autore di fumetti egli ha una sua fisionomia ben precisa e un valore notevole. I suoi personaggi vivono

i temi classici della grande avventura-per-l'avventura, rinnovando in chiave fumettistica i fasti del feuilleton tradizionale. Gim Toro è in tal senso esemplare: gli eroi lottano incessantemente contro una feroce organizzazione, la Hong del Dragone, perennemente sconfitta ma perennemente risorgente, riuscendo tuttavia a catturare continuamente l'attenzione del lettore, grazie all'abilità dell'autore nello stendere le trame.

G.Br.

LAVINIA 2.016 (Spagna) Personaggio scritto da Emili Teixido e disegnato da Enric Sío — suo primo lavoro come brillante disegnatore indipendente — apparso sul n. 68 del mensile *Oriflama*, e proseguito fino al n. 76 (Gennaio-Ottobre 1968) col titolo *Lavinia 2.016 o la guerra dels poetas* (Lavinia 2.016 o la guerra dei poeti). Il testo racconta la vita di una città del futuro, facilmente riconoscibile come Barcellona, governata dal matriarcato e dove le parole sono proibite mentre invece trionfa l'immagine (tema in qualche modo simile a quello di *Fahrenheit 451*, di Ray Bradbury). I poeti si ribellano però a tale legge, decidendo di tornare all'uso delle parole, e vengono pertanto perseguitati e imprigionati. Partendo da queste premesse, Sío inaugurò uno stile parodistico inizialmente non ben definito ma la sua evoluzione grafica fu tanto veloce che ben presto mise a punto il suo stile molto personale, poi utilizzato in *Sorang* e *Nus*, gli altri due lavori che contraddistinguono il primo periodo del suo sviluppo artistico. Opera politica in codice dai simboli trasparenti, *Lavinia*, presentava in modo umoristico e caricaturale note personalità della sinistra culturale catalana: cantanti, scrittori, autori teatrali e poeti, che agivano mescolandosi liberamente coi personaggi dei fumetti come Snoopy, con figure mitiche come la Bonnie di « Bonnie e Clyde », con riminiscenze di letture giovanili, immagini pubblicitarie, giocattoli e montaggi di foto d'attualità.

L.G.

LAZARUS, MEL (1927-) Soggettista e disegnatore americano nato a Brooklyn il 3 Maggio 1927. Frequentò la scuola pubblica, ma la cosa gli fu sempre ostica. Dopo la scuola superiore, collaborò con diversi periodici e divenne poi assistente di Al Capp per *Li'l Abner*, esperienza che in seguito raccontò nel romanzo *The Boss Is Crazy, Too*. All'inizio del 1950 creò due vignette settimanali, *Wee Women* e *Li'l One*, ambedue incentrate su bambini precoci. Nel Febbraio del 1957, sotto lo pseudonimo di « Mell », Lazarus lanciò il suo primo fumetto completo, *Miss Peach*, che raccontava di una scolaresca piena di bambini ribelli e che ebbe un successo immediato. Nel 1966, in collaborazione col disegnatore Jack Rickard e sotto lo pseudonimo

« *Lavinia 2.016* », *Enric Sío © Enric Sío.*

Mel Lazarus

di « Fulton », produsse *Pauline McPeril*, un fumetto avventuroso ispirato alla serie *The Perils of Pauline*, di Pearl White, ma che ebbe vita breve. Il suo maggiore successo doveva però ottenerlo con *Momma*, un divertente fumetto creato nel Novembre del 1970, ispirato allo sterotipo della madre possessiva. Grande ammiratore di Walt Kelly e di Charles Schultz, Lazarus fa parte di quel gruppetto di disegnatori che negli anni cinquanta e sessanta hanno fatto rivivere il fumetto. Le sue creazioni, pur non giungendo al livello di *Pogo*, o dei *Peanuts*, occupano tuttavia una posizione di tutto riguardo in quella che vien chiamata la « scuola sofisticata » del fumetto.

M.H

LEAV, MORT (1916-) Disegnatore di fumetti americano, nato a New York il 9 Luglio 1916. La sua unica educazione artistica l'ha avuta durante la Depressione, allorché la W P A organizzò dei corsi per adulti. Tuttavia già dal 1936 egli disegnava strisce quotidiane e tavole domenicali, oltre a vignette sportive ed editoriali, per l'Editors Press Service, un distributore sudamericano che operava però a New York. Nel 1941 entrò a far parte dello studio di Iger, entrando così nel mondo degli albi e cominciando a disegnare un personaggio minore chiamato *ZX-5,Spies in Action*,per la Fiction House. Più tardi disegnò *Doll Man* e *Uncle Sam* per la Quality e *The Hangman*, per la MLJ, sempre nello studio di Iger, che nel 1941 cominciò a preparare albi per Hillman, e fu allora che Leav disegnò il suo personaggio di maggior successo. Il soggettista Harry Stein aveva inventato un personaggio di ripiego di nome *The Heap*, ma mentre altri disegnatori avevano riso dell'idea di Stein, Leav lo visualizzò come un mostro della palude, verde e marrone, un fannullone coperto di peli e alto circa due metri e mezzo. La sua descrizione del mostro, apparsa in *Skywolf*, degli Air Flighters Comics, era una delle migliori e più originali

storie prodotte in quell'epoca. Nel 1942 Leav, cominciò a lavorare anche per la Quality di Busy Arnold, divenendo uno dei disegnatori di *Blackhawk* e *Kid Eternity*. Sempre sottovalutato durante tutta la sua carriera, Leav non fu mai valorizzato dalla Quality, che pure aveva lanciato talenti come Lou Fine, Jack Cole e Reed Crandall. Costretto nel 1943 a lasciare la Quality per arruolarsi, Leav si dedicò allora all'illustrazione dei periodici dell'armata. Il suo lavoro più noto è probabilmente la serie delle terribili caricature di Hitler, disegnato come un piccolo tiranno peloso e scarmigliato. Finita la guerra, Leav fece diversi racconti di *Captain America*, per Timely e diverse storie d'amore per Ziff-Davis, prima di diventare direttore artistico e poi primo disegnatore dell' Orbit Publications nel 1946. Per otto anni disegnò quasi tutte le copertine e i principali racconti di albi come *Wild Bill Pecos*, *Wanted*, *Patches* ed altri. Nel 1954 Leav lasciò l' Orbit e dopo due anni di lavoro come collaboratore artistico, si unì alla prestigiosa Benton and Bowles Advertising Agency, dove disegnò alcuni dei primi « storyboards » televisivi, ed è attualmente il direttore del gruppo TV.

J.B.

LECTRON/E
vedi Fine, Louis

LEE, STAN (1922-) Soggettista, direttore ed editore americano di albi a fumetti e di strisce, nato nel 1922 a New York col nome di Stanley Lieber. Da giovane, vinse per tre settimane consecutive il concorso del *New York Herald Tribune*, per il miglior articolo, e all'età di 17 anni entrò nel mondo degli albi a fumetti, precisamente alla Timely, posseduta allora da Martin e Arthur Goodman, come assistente e soggettista. A quell'epoca i direttori del gruppo erano Joe Simon e Jack Kirby, ma quando nel 1942 essi se ne andarono alla National, Stan Lee fu promosso direttore, carica che ha mantenuto anche quando la Timely cambiò nome — prima Atlas e poi Marvel — lasciandola solo nel 1972 per diventarne Direttore Editoriale ed Editore. Durante gli anni '40 gran parte del lavoro di Lee come autore fu assorbita dai supereroi della Timely, le cose migliori le scrisse per *Capitan America* e per *Young Allies*, ma scrisse racconti anche per *The Witness*, *The Destroyer*, *Jack Frost*, *Whizzer* e *Black Marvel*. Come direttore, era anche responsabile della produzione del materiale per gli albi di guerra, i polizieschi, gli umoristici e gli albi coi « buffi animaletti » della Timely. Quando William Gaines coi suoi albi della E.C. attirò l'attenzione degli editori sugli albi di guerra, dell'orrore e di fantascienza, Lee resse il timone della Atlas durante un periodo piuttosto duro. Nonostante il gruppo Atlas avesse dei buoni disegnatori, come Basil Wolverton, Jack Kirby, Joe Maneely, Al Williamson, Joe Orlando e diversi altri, i testi di Lee davano sempre l'impressione di essere un po' tirati via. In effetti, quelli furono anni prolifici per Stan Lee come soggettista, ma artisticamente un po' poveri. Bisognava attendere il 1961, perché Stan Lee cominciasse a ideare nuove storie e a realizzare grandiose iniziative. Assieme al disegnatore Jack Kirby, Lee ideò il gruppo dei Supereroi della Marvel, a cominciare dai *Fantastici Quattro* e *L'Uomo Ragno*, per continuare poi con *Dr. Strange*, *Thor*, *The Hulk*, *Sub-Mariner*, *Daredevil* , *Iron Man* e tanti altri.

Stan Lee

Tutti costoro obbedivano a un presupposto fondamentale, pur essendo dei supereroi provvisti di superpoteri, avevano tuttavia emozioni, limiti e problemi umani, nei quali i giovani lettori potessero identificarsi. Spider-Man, per esempio, aveva problemi con le ragazze per via di una personalità insicura, forse conseguenza della iperprotettività di una zia. Johnny Storm, la Torcia Umana, era lunatico e non dava troppo affidamento; e così via, ogni creatura di Stan Lee aveva un qualche suo tallone d'Achille, però, ad eccezione dello *Spider-Man*, disegnato da Steve Ditko, tutti i personaggi di Stan Lee hanno fattezze e portamento nobili, maestosi, comunque tali da nascondere a volte la loro fondamentale umanità. Il materiale di Stan Lee fece assurgere gli albi della Marvel al livello di cultura popolare, e anche le vendite aumentarono considerevolmente. Lee fu salutato come il « salvatore » dei fumetti, il grande innovatore, e la sua reputazione crebbe di pari passo con la popolarità dei suoi personaggi. Cominciò a tener conferenze nelle Università, ad apparire alla radio e alla televisione ed ebbe perfino un suo spettacolo, « Evening with Stan Lee » (Serata con Stan Lee) alla Carnegie Hall nel 1972. Gli appassionati del fumetto gli assegnarono il loro premio, l'Alley, per sei anni consecutivi dal 1963 al 1968. Lee ebbe inoltre un ruolo fondamentale nella fondazione della ACBA, la Academy of Comic Book Arts. Simon & Shuster pubblicarono anche tre suoi libri: *Origins of Marvel Comics* (Origini degli albi Marvel) nel 1974, *Sons of Origins* (Figli delle origini) nel 1975 e *Bring on the Bad Boys* (Arrivano i cattivi) nel 1977. Lee ha lavorato anche a diverse strisce sindacate, fra le quali *My Friend Irma*, nel 1952, *Mrs. Lyons' Cubs*, nel 1957/58 e *Willie Lumpkin*, nel 1960; nel 1977 ha infine proposto due nuove strisce, *Spider-Man*, su disegno di John Romita e *The Vertue of Vera Valiant*, su disegni di Frank Springer.

J.B.

LEHTI, JOHN (1912-) Disegnatore di fumetti americano, nato a Brooklyn, New York, il 20 Luglio 1912. Studiò nelle migliori scuole d'arte del paese, alla Art Students League, alla National Academy, al Beaux Arts Institute e al Grand Central Art School con Harvey Dunn, che probabilmente ha influenzato in maniera decisiva il suo stile e il suo lavoro. I primi lavori di Lehti apparvero nel 1935 sui « pulps », erano disegni stampati dai gruppi Street and Smith e Double Action. Ma nel giro di tre anni questo genere di riviste diminuì, e i rari lavori di illustrazione

venivano dati solo ai migliori disegnatori. Per fortuna di Lehti — e degli altri disegnatori, stava nascendo il nuovo mercato degli albi a fumetti, sicché egli fu assunto dalla Detective Comics dove lavorò per quattro testate: *The Crimson Avenger*, *Sgt. O'Malley of the Redcoat Patrol*, *Steve Conrad Adventurer* e *Cotton Carver*. In tutto questo periodo, prima che i compiti venissero suddivisi, ciascun autore scriveva, disegnava, inchiostrava e scriveva dentro le nuvolette dei loro albi. Durante la guerra Lehti combatté in Europa guadagnandosi diverse medaglie al valore. Tornato negli Stati Uniti, gli fu offerta la carica di direttore artistico alla *Picture News*, di Leigh Danenberg, un albo che conteneva di tutto, dalle rivoluzionarie angolazioni del leggendario Emil Guvreaux, ai fumetti di Milt Gross, un geniale disegnatore costretto in un letto d'ospedale. *Picture News*, durò circa sei numeri, evidentemente non piaceva ai lettori. Nella primavera del 1946, Lehti vendette al King Features un fumetto, *Tommy of the big Top*, che durò fino al 1950, tornò poi alla Detective, dove rimase per un anno, facendo le matite per *Big Town*, fece anche qualche numero di *Tarzan* e storie di western, lavorò inoltre a *Lassie*, *Space Cadet* e *Flash Gordon*. Nel 1954, Lehti vendette *Tales from the Great Book*, al Publishers Syndicate. Si trattava di una storia domenicale, che animava drammaticamente la parte più eroica e interessante della Bibbia. Le storie erano a puntate e ciò che eventualmente era carente dal punto di vista storico veniva compensato dal grande senso drammatico, un'indubbia eredità delle letture scolastiche al tempo di Harvey Dunn. Era una storia che andava benissimo per i quotidiani, e resse bene fino al 1972. Dopo, Lehti è tornato alla Detective, dove lavora su *Sgt. Rock* e *The Loser*. Il disegno di Lehti è di una artigianalità assai abile: niente di eccezionale, ma diversamente da molti suoi colleghi, tecnicamente accurato e accattivante nelle atmosfere. Dal 1967 al 1970 ha capeggiato un gruppo di animatori che hanno lavorato a 13 racconti tratti dal *Great Book*. Una sua precedente esperienza di lavoro per l'animazione era stata la « storyboard » per il fumetto televisivo *The Mighty Hercules*, realizzato all'inizio degli anni sessanta.

R.M.

LEISK, DAVID JOHNSON (1906-1975) Autore americano, nato a New York il 20 Ottobre 1906, noto con lo pseudonimo di Crockett Johnson. Egli crebbe a Long Island ma tornò a New York per seguire un corso di disegno al Cooper Union. Il suo primo lavoro lo ebbe presso il reparto pubblicità del Macy's Department Store. Saltuariamente, lavorò anche per riviste d'arte, soprattutto di tipo grafico. All'inizio degli anni quaranta, Johnson disegnò una striscia settimanale per *Collier's Magazine*, che non aveva uno specifico nome, ma poiché quasi tutta l'azione consisteva nei movimenti degli occhi, divenne *The Little Man with the Eyes*. Questo personaggio venne a sovrapporsi ad un altro fumetto creato nel 1942 per un giornale sperimentale di New York, e intitolato *PM. Barnaby*, si trattava di una stravagante storia sul fantastico padrino di un bimbo, sull'inevitabile assortimento di suoi amici fantasmi e sugli increduli genitori del bambino, era destinato a diventare un classico nella storia del fumetto. Oltre a creare uno dei pochi fumetti « intellettuali », nella linea di *Little Nemo*, *Krazy Kat* e *Pogo*, Johnson introdusse anche un'innovazione tecnica, è strano che non ci sia poi stato nessun altro disegnatore che abbia seguito il suo esperimento di scrivere a macchina le parole dentro le nuvolette del fumetto. Ciò gli permise infatti di stipare più parole e di avere quindi più spazio per il racconto, dimostrazione del maggior interesse per la storia che per il disegno. In seguito però, altre componenti divennero più importanti di Barnaby, e Johnson passò il fumetto in mano a Jack Morley e Ted Ferro, ma egli continuò tuttavia a tenere il suo fumetto sotto controllo, tanto che disegnò egli stesso l'ultimo episodio apparso nel 1952. Johnson ha scritto anche molti libri per ragazzi, sia da solo che in collaborazione con sua moglie, Ruth Kraus, la loro più famosa opera è stata *Harold and the Purple Crayon*. Johnson ebbe interesse anche per la pittura ad olio, impegnandosi seriamente sino ad ottenere uno stile personale, che lui stesso definì come « non obiettiva, matematica e geometrica », e più tardi si dedicò anche a quella acrilica. Pur avendo rifiutato di vendere e di organizzare delle personali dei suoi dipinti, andava molto orgoglioso di una citazione fatta dal *British Mathematical Journal* nel 1974, a proposito di un suo eptagono inscritto in un cerchio.
Quest'uomo, che da giovane ha dimostrato grande amore per i fumetti, ma per il quale *Barnaby*, è stato soltanto un episodio nella vita, è tuttavia un gigante nella storia del « genere », perché il suo personaggio era una creazione ispirata e originalissima sia nella concezione che nella presentazione. Johnson è morto a Norwalk, Connecticut, l'11 Luglio 1975.

R.M.

LEONARD, FRANK (1896-1970) Autore di fumetti americano, nato a Port Chester, New York, il 2 Gennaio 1896, meglio noto come « Lank » Leonard. Nel 1914, promosso dalle scuole medie superiori, passò all'Eastman Gaines Business College. Nel 1917 prestò il suo servizio nell'esercito, e poi divenne commesso viaggiatore all'inizio degli anni venti. Nel 1926 fece delle animazioni con la Bray Productions, ma la vera fama e la fortuna di Leonard iniziarono nel 1936, quando creò un fumetto di tipo nuovo, *Mickey Finn*, accettato dal McNaught Syndicate per aumentare la produzione e la vendita. *Mickey Finn*, fu il primo e praticamente l'unico fumetto a trattare con simpatia il tema del poliziotto di ronda in una grande città, Leonard optò più per l'umorismo e gli aspetti psicologici che per il crimine e la violenza, e quantunque pure questi apparissero qua e là nel corso del racconto, il pubblico sembrò apprezzare il tema di fondo e la combinazione degli elementi. Ciò portò Mickey Finn, a una larga diffusione nel giro di pochi anni, specialmente quando il vero protagonista del fumetto divenne un suo zio vagabondo, Irish Uncle Phil Finn. Del resto, nella pagina domenicale l'accento era stato posto su Uncle Phil fin dall'inizio. Giocatore professionista di pallacanestro fin dalla scuola superiore, Leonard divenne più tardi un appassionato giocatore di golf. Quando si ritirò, un anno e mezzo prima della sua morte, egli passò Finn, al bravissimo Morris Weiss, che fece una cosa nuova per i lettori di fumetti, essi furono chiamati a votare se Finn dovesse o no sposare Minerva Mutton, una ragazza molto più giovane di lui. I lettori risposero « sì » nel rapporto di 30 a 1, e Leonard vide così il suo personaggio sposarsi, giusto qualche giorno prima della sua morte, avvenuta a Miami Shores il 1° Agosto 1970.

B.B.

LEWIS, BOB
vedi Lubbers, Robert

LIBERTY KID (Italia) Personaggio apparso per la prima volta il 13 Novembre 1951 su *L'Intrepido*, con i disegni di Toldo e Albanese, che poi lo passarono nelle mani di Lina Buffolente che lo tenne sino alla fine, avvenuta nel 1960.
Kid è bello, biondo, alto, un sudista in contrasto con la famiglia schiavista, che abbandona per divenire cadetto nordista.
La storia ha tutti gli ingredienti atti a commuovere sino alle lacrime i più sprovveduti tra i lettori, un vero fumet-

« Lieutenant Blueberry », Gir. © Editions Dargaud.

tone d'appendice. Kid si erge a difensore dei negri sottoposti alle più crudeli vessazioni, combatte contro i sudisti, finita la guerra civile diviene agente segreto alle dirette dipendenze del presidente Ulisse Grant. Nella storia-fiume niente viene tralasciato del sentimentalismo più trito e bolso, c'è persino la madre di Kid cieca che però riuscirà ad acquistare nuovamente la vista. Va riconosciuto però che vi erano anche trame ben congeniate e che per quasi un decennio riuscì a catturare l'interesse dei giovani lettori del famoso settimanale di Del Duca

M.G.P.

LICANTROPUS
vedi Werewolf by night

LIEUTENANT BLUEBERRY (Francia) Personaggio creato nel 1963 dallo scrittore Jean-Michel Charlier e dal disegnatore Jean Giraud per la rivista a fumetti *Pilote*. La serie doveva intitolarsi come il primo racconto *Fort Navaio*, ma in seguito al grosso successo incontrato cambiò titolo in *Lieutenant Blueberry*.
Si tratta del più vigoroso, eccitante ed autentico western dai tempi di *Red Ryder*, che ha fatto scuola ad altri western ancora più realistici venuti in seguito, negli anni settanta. Il tenente Mike S. Blueberry, che ha una forte somiglianza con l'attore Jean Paul Belmondo, è disegnato con mano sicura da « Gir ». Soldato disilluso, egli è un ufficiale del mitico settimo cavalleria dell'esercito americano, dislocato a Fort Navajo nel territorio del Nuovo Messico. Molto spesso però Blueberry sembra condurre una sua guerra privata contro i contrabbandieri d'armi e i predatori Apache, al di fuori di qualunque autorità ufficiale. Nelle sue avventure egli è sempre accompagnato dall'inseparabile Jimmy McClure, amante del whisky quanto Blueberry lo è della parzialità nel combattimento e nel gioco. Tutti i personaggi della serie, dal protagonista all'ultima delle comparse, sono ben caratterizzati, con volti realistici, vissuti. Il disegno dell'azione è magistrale, gli sfondi sono convincenti e delineati con acutezza, e l'uso del colore è molto funzionale. Sin dal suo comparire, *Lieutenant Blueberry* è stato una rivelazione, ed una festa per coloro che in un fumetto amano soprattutto le qualità grafiche e plastiche. Benché eccellente, questo fumetto avrebbe potuto essere ancora migliore se Gir, avesse potuto scrivere personalmente le sue sceneggiature, poiché il pur bravo Charlier non nutre un autentico interesse per i miti western. Ciò lo ha portato a una conoscenza del west fatta sui testi e per dimostrarla egli non perde occasione di inserire particolari, anche se non pertinenti al testo, che ne risulta così non di rado appesantito. Comunque, grazie soprattutto al brillante lavoro di Gir, Lieutenant Blueberry, rimane uno dei capolavori del fumetto europeo. Esso è stato più volte ristampato sotto forma di albi, sempre dalle edizioni Dargaud.

M.H.

LI'L ABNER (Stati Uniti) Personaggio creato da Al Capp (Alfred Gerald Caplin), comparso per la prima volta come striscia giornaliera il 20 Agosto 1934 e come tavola domenicale il 24 Febbraio 1935. Distribuito inizialmente dall'United Feature, esso è passato dal Giugno 1964 al New York Syndicate. A parte la secondaria *Small Change* (inizialmente *Small Fry*), una mezza pagina domenicale fatta allo scopo di vendere i buoni di guerra, e *Washable Jones*, un riempitivo formato un terzo di pagina apparso insieme alla prima domenicale di *Li'l Abner*, ma durato solo 16 settimane, Li'l Abner è l'unica striscia firmata Al Capp. Infatti, prima di Abner, Capp disegnò nel 1933 *Joe*

« Li'l Abner », Al Capp. © United Feature Syndicate.

Palooka, firmato però da Ham Fisher; e quantunque lo spassosissimo personaggio di Fearless Fosdick comparisse come striscia-nella-striscia a mo' di caricatura di Dick Tracy, per prenderne in giro il creatore Chester Gould, egli lo firmò sempre Lester Gooch. Le prime strisce ed anche le prime domenicali di Li'l Abner, erano firmate « Al G. Cap ». La seconda « p » venne aggiunta dopo il 25° episodio delle giornaliere. I lettori guardarono con attenzione e interesse alla nuova striscia, fin dal momento in cui comparve il diciannovenne Li'l Abner Yokum, un ragazzone alto uno e novanta, immerso in un laghetto di montagna del Kentucky, mentre pensa alla cena nella capanna di legno dei suoi genitori. Il disegno era accattivante, il concetto divertente e l'ambientazione nuova, solo lo stesso Capp aveva presentato personaggi e ambientazioni agresti in un fumetto, già al tempo in cui disegnava Joe Palooka. E il pubblico si divertì enormemente quando Abner, nel corso del primo episodio, innervosì gli eredi della buona società newyorkese durante una visita alla ricca e sofisticata Zia Bessie Bopshire, sostenendo il ruolo del bravo ragazzo di campagna americano. I lettori furono affascinati anche dall'atteggiamento della mamma di Abner, Pansy Yokum; e dal suo piccolo marito dall'aspetto caprino, Lucifer Ornamental Yokum; e andarono estasiandosi sempre più, a mano a mano che comparivano gli altri personaggi umoristici, come ad esempio Marryin' Sam, dal naso rosso e dal pancione enorme, che in una tavola domenicale del 1935 tentava istrionicamente di soffiare a Mammy Yokum, quattro dollari. E si rovinarono un intero week-end quando un tizio di nome Payne Morland, sempre in una domenicale del 1935, la chiudeva sparando un colpo di pistola a bruciapelo nello stomaco di Abner. E questo fu l'andazzo dei primi decenni: sorprese, suspense, emozioni, che sottolineavano momenti importanti, come la prima apparizione di Sir Cecil Cesspool, che con un portasigarette lungo come le unghie di Fu Manchu, spargendo cenere sul maestoso seno della signora Cesspool tentava di sottrarre ai Bopshire i loro miliardi; come la strana e definitiva uscita di uno dei più importanti personaggi delle prime strisce, Abijah Gooch, che se ne andò galoppando su due muli per la collina, con la pistola di un pericoloso montanaro puntata al capo; come il giardino di paradiso in carne ed ossa chiamato Schmoo, proliferante milioni; come le allucinanti invenzioni e scoperte dei due cavernicoli Hairless Joe e Lonesome Polecat, la più importante delle quali era il potente e fumante succo della felicità Kickapoo; e così via. L'immediata e duratura fama di *Li'l Abner*, arrivato ben presto sulla copertina di innumerevoli supplementi domenicali da Filadelfia a Los Angeles, portò verso la fine degli anni trenta alla realizzazione di un film della RKO, con un cast di secondo piano ma con attori accuratamente scelti. Nel 1957 Li'l Abner diventò un'importante commedia musicale a Broadway, con stelle della grandezza di Julie Newmar, Stubby Kaye e Jerry Lewis, nomi che in parte interpretarono anche la successiva versione cinematografica a colori della Paramount. Una serie di cartoni animati che presentavano i diversi abitanti di Dogpatch, città natale di Li'l Abner, venne prodotta da Dave Fleischer per la Columbia, verso la metà degli anni quaranta; e la stessa Dogpatch, diede il nome a un parco dei divertimenti in stile Disneyland basato sui personaggi di Capp e sorto nel Kentucky. Per un breve periodo di tempo fu posta in vendita perfino una bibita chiamata Succo della Felicità Kickapoo, che però fu un fallimento per via delle malaccorte tecniche di pubblicizzazione impiegate. A partire dagli anni trenta, un gran numero di tascabili e di albi e perfino un libro con la prefazione di John Steinbeck, hanno ripresentato i personaggi di Capp, con selezioni di strisce di Li'l Abner, e ad essi si sono ispirati innumerevoli articoli e giocattoli. Negli anni più recenti, le avventure si sono spostate dalla famiglia Yokum come epicentro ai personaggi di contorno, per intere settimane, e anche *Fearless Fosdick*, compare sempre più di rado. La suspense narrativa, che attanagliava all'inizio, ora è quasi completamente svanita. Ma tuttavia Abner, rimane una striscia graficamente piacevole, con personaggi e avvenimenti ancora sorpredenti e bizzarri: è pur sempre una delle serie giornaliere e domenicali più apprezzabili su un quotidiano. Nell'Ottobre 1977 la produzione della striscia è terminata in quanto Al Capp ha deciso di ritirarsi dall'attività. In Italia, il personaggio è apparso su *Robinson*, dal 1945 al 1947 e su *Linus* dal 1965. La Milano Libri, ne ha pubblicato diversi volumi: nel 1966 *Il cittadino Yokum*, nel 1968 *Gli Shmoo* e nel 1974 un volume della serie « I nostri immortali ».

B.B.

LILLA FRIDOLF (Svezia) Personaggio scritto da Rune Moberg e disegnato da Torsten Bjarre, e apparso per la prima volta nel 1958. Ispirata da un personaggio radiofonico nel 1957, la serie dell'omino grasso (Piccolo Fridolf) continua a interessare i lettori dal 1958, sotto forma di speciali edizioni annuali e dal 1960 anche attraverso albi. Esso sembra un personaggio inverosimile per un fumetto, perché nessuno potrebbe credere che un piccolo marito succube della moglie possa reggere da solo una serie di racconti. Ma evidentemente i lettori svedesi lo credono, visto che si divertono alle avventure di Fridolf e della sua prevaricante Selma, due personaggi ultracinquantenni, ricchi di nipotini. Fridolf è un'impiegato e Selma una casalinga che si occupa dell'appartamento in una zona periferica. Le situazioni sono quelle tipiche della commedia e dei battibecchi coniugali. Disegnato in uno stile nitido, ariegiante quello dei fumetti americani, ne differisce tuttavia per il modo di rappresentare la vita familiare. Nonostante i battibecchi e le bizzarre situazioni che incontra, Lilla Fridolf, rimane sempre un piacevolissimo personaggio. Non è quindi sorprendente il fatto che nel 1971, Torsten Bjarre abbia vinto l'Adamson, ossia l'Oscar del fumetto svedese attualmente conferito dalla Swedish Comics Academy. Bjarre è stato premiato per i suoi lavori su Lilla Fridolf, *Oskar* e *Flygsoldat 113 Bom*, che hanno fatto di lui un disegnatore molto imitato dai suoi colleghi più giovani.

W.F

LILLE RICKARD OCH HANS KATT (Svezia) Striscia creata sia per i testi, che per i disegni da Rune Andreasson e pubblicata per la prima volta dal quotidiano del pome-

« Lilla Fridolf », Torsten Bjarre. © Torsten Bjarre.

riggio di Stoccolma *Aftonbladet*, il 23 Dicembre 1951, Andreasson ne ha curato personalmente tutte le storie per tutti i 22 anni della sua durata, e fu uno dei rari fumetti a striscia giornaliera svedesi. In questa forma infatti Andreasson aveva trovato il modo ideale per divertire i giovani lettori

L'idea di *Little Rickard*, gli era venuta già a scuola nel 1940 durante una lezione d'inglese: leggendo il racconto *Dick Wittington and his Cat*, il giovane Andreasson ebbe l'idea di illustrarlo in 80 vignette, e dieci anni più tardi gli tornò in mente quest'idea, che avrebbe dato origine al suo personaggio, sempre in giro per il mondo in cerca d'avventure, accompagnato dal suo gatto. Rickard lasciava infatti la città nella prima striscia per andare incontro all'avventura insieme al gatto, che gli rimase vicino fino all'ultimo episodio del 1973. Fu un vero successo portare avanti un fumetto svedese per 22 anni, facendolo non solo sopravvivere ma reggere benissimo il confronto con quelli inglesi e americani. In effetti, le strisce originali svedesi iniziarono nel 1929 con *Herr Knatt*, di Ruben Lundqvist e continuarono nel 1933 con *Fredrik*, di Torvald Gahlin, ma sono sempre state poche e distanziate fra loro, in genere le strisce giornaliere vénivano importate dall'estero. La vera culla dei fumetti svedesi sono stati i settimanali, e fu appunto per un settimanale che Andreasson aveva fatto un'esperienza fumettistica prima di Lille Rickard, e precisamente *Allers*, fatto nel 1944 per *Brum*. In seguito egli ha poi prodotto *Bamse* (che parlava di un orso) e *Pellefant* (su un elefante giocattolo che sembrava vivo). Comunque, il lavoro meglio distribuito e conosciuto di Andreasson — anche fuori dalla Svezia — è Lille Rickard. Anche *Pellefant* fu in seguito esportato, e gli ha fatto vincere nel 1969 l'Adamson, l'Oscar dell'Accademia Svedese del Fumetto.

W.F.

LINDOR COVAS (Argentina) Personaggio creato da Walter Ciocca nel 1959 come striscia quotidiana per il giornale *La Razón*, di Buenos Aires.

Lindor Covas el Cimarron (L.C. il selvaggio), appartiene, come Martin Fierro e Juan Moreyra alla letteratura tradizionale « gaucho ». Lindor è un gaucho che vive nella pampa coi suoi effimeri compagni, che muoiono o lo abbandonano, con le donne che entrano nella vita sessualmente brutale, come Sisina la prostituta o Rita la meticcia. Pieno del senso di fatalità della sua razza indomita, i vagabondaggi di Lindor sono un susseguirsi d'avventure e di disgrazie, e l'eroe soffre così come soffrì Martin Fierro, anche se vive in un periodo successivo e gode di momenti felici come quello della creazione del tango. Il linguaggio usato in Lindor Covas, è così fitto di espressioni gaucho che talvolta l'autore sente la necessità di tradurle nella lingua moderna. Nonostante le centinaia di fumetti da lui scritti e illustrati, Ciocca ha ottenuto con questo personaggio, il suo maggiore successo. Lindor è stato preceduto da una costellazione di personaggi, sempre per *La Razón*, come ad esempio: *Juan Cuello* (1949), *Santos Vega* (1951), *Hilarion Leiva* (1953) e i suoi due precedenti successi *Hormiga Negra* (Formica Nera, 1953) e *Fuerte Argentino* (Forte Argentina, 1954). Lo stile di Ciocca sembra ispirato alle xilografie che illustrano le prime edizioni del poema di Martin Fierro, con una tecnica che usa frequentemente i chiaroscuri per aggiungere potenza alle immagini. Nel 1962 Carlos Cores diresse e interpretò un film il cui soggetto era ispirato a tre episodi di *Lindor Covas*.

L.G.

LINK, STANLEY J. (1894-1957) Disegnatore di fumetti americano, nato a Chicago nel 1894, da una famiglia di lavoratori della classe media. Giovanissimo, lavorò in vari

« Lindor Covas », Walter Ciocca. © La Razón.

posti a tempo pieno, mentre contemporaneamente frequentava una scuola serale e seguiva corsi di disegno per corrispondenza. Il suo primo impiego come disegnatore lo ebbe da una società di cartoni animati di Chicago, all'età di 16 anni. In quel tempo si era stabilito presso Long Beach, nell'Indiana, un posto che non avrebbe mai più abbandonato. Coi disegni animati, Link sviluppò il suo talento, e quando entrò nell'esercito nel 1917 usò la sua abilità di disegnatore per istruire su soggetti militari gruppi di marinai. Successivamente, dopo aver lavorato come collaboratore esterno, all'inizio degli anni venti Link fu assunto da Sidney Smith come assistente per *The Gumps*, e inventò il personaggio *Ching Chew*, per un'avventura domenicale con protagonista Chester Gump, disegnò una gran quantità di episodi dal 1923 sino alla morte di Smith nel 1935. Frattanto, Link aveva presentato la popolare vignetta filosofica *Ching Chow*, disegnata per il gruppo News-Tribune, che era lo stesso distributore di Smith; e iniziò nel 1933 un proprio fumetto, *Tiny Tim*, una domenicale da mezza pagina su di un ragazzo. Esso divenne il grande favorito dei bambini e per i bambini Link finì deliberatamente per confezionarlo, divenendo uno dei pochi fumetti quotidiani indirizzato espressamente al pubblico infantile. Link si trovò però improvvisamente in difficoltà coi distributori nel 1935, alla morte di Smith, perché si rifiutò di continuare il suo personaggio, che godeva allora di una vastissima popolarità. Pur essendo la persona più adatta a continuarlo, avendo perfettamente assimilato lo stile di Smith, Link era convinto che un fumetto doveva finire con la morte del suo autore e non passare nelle mani altrui. Di tutt'altro avviso erano invece i distributori, per i quali The Gumps, rappresentava enormi entrate che essi temevano di perdere. Fu quindi aperto un concorso, vinto da Gus Edson, ma intanto Link era caduto in disgrazia presso i distributori e si vedeva rifiutato il lavoro di Tiny Tim, compreso ciò che rifaceva dopo le critiche, e inoltre gli venivano suggerite vie di sviluppo del personaggio, che si sapeva non gli sarebbero andate a genio. Link non fu mai capace di sabotare deliberatamente il suo personaggio ma demoralizzato, la striscia si trascinò stancamente fino all'immediato dopoguerra quando fu terminata. Link preparò allora un fumetto semi-autobiografico per il News-Tribune Syndicate. Si intitolava *The Baileys*, ed egli lo portò avanti quasi fino alla sua morte, avvenuta la vigilia di Natale del 1957 nella sua casa di Long Beach nell'Indiana. Link, che al tempo dei *Gumps* e di *Tiny Tim*, era stato un disegnatore divertente ed un ottimo soggettista, sembrò aver deciso di propria volontà l'interruzione della sua car-

riera, con la discutibile decisione di non continuare l'opera di Smith, che avrebbe potuto portare avanti altrettanto bene quanto l'autore. Ad ogni modo non si può contestare la coerenza della sua decisione, e le difficoltà da lui incontrate in seguito si devono ritenere un fatto tragico e ingiustificabile.

B.B.

LITTLE ANNIE FANNY (Stati Uniti) Personaggio disegnato da Will Elder e scritto da Harvey Kurtzman, apparso la prima volta nel numero di Ottobre 1962, della rivista *Playboy*. Per la sola ragione di esistere, il personaggio è un punto di riferimento nell'arte del fumetto americano. Come disse Hefner, editore di *Playboy*, il fumetto « ebbe una nascita dispendiosa. Invece di colori piatti e insipidi, decidemmo che *Little Annie Fanny*, doveva uscire in quadricromia, proprio come fa un disegnatore commerciale per le illustrazioni su un periodico. È quindi riprodotta nella stessa elaborata e dispendiosa selezione di colori e con lo stesso processo di stampa che usiamo per tutto il resto della rivista ». In breve, per quanto riguarda lo sforzo produttivo essa fu la massima espressione del fumetto a quattro colori. La storia è molto semplice: Little Annie è una ragazza bellissima e molto giovane, e questa è la premessa che serve a Kurtzman per satireggiare su tutto. Egli mette alla berlina i liberali e i conservatori, i movimenti di liberazione della donna, le confederazioni e il Ku-Klux-Klan, l'F B I e qualunque altra istituzione. E anche se le storie di Kurtzman sono meno spontanee e comiche di quelle del suo precedente *Mad*, tuttavia vi si nota una nuova maturità satirica ed un più approfondito sviluppo. Dal punto di vista del disegno, Will Elder, affronta il personaggio accentuandone esageratamente le linee anatomiche. Mentre manca della semplicità di *Mad*, egli mostra una maggiore consapevolezza nel rendere visivamente la comicità. Nel corso degli anni, molti altri disegnatori hanno lavorato a questo personaggio, gli sfondi selvaggi di Jack Davis e di Al Jaffee hanno donato molto alla striscia, mentre i disegni di Russ Heath e di Frank Frazetta si adeguavano ottimamente alla primitiva impostazione di Kurtzman e Elder. Il fumetto comporta anche altri personaggi collaterali, come ad esempio Sugardaddy Bigbucks, imitazione di Daddy Warbucks il grande finanziere di *Little Orphan Annie*; o Solly Brass, amica idealista di Annie e ottimo agente stampa con schemi fasulli. Del personaggio, è stata anche stampata nel 1972 un'antologia, la raccolta delle migliori avventure, *Playboy's Little Annie Fanny*.

J.B.

LITTLE ANNIE ROONEY (Stati Uniti) Personaggio sceneggiato da Brandon Walsh e disegnato inizialmente da Ed Verdier, e apparso la prima volta il 10 Gennaio 1929, distribuita dal King Features. Era la risposta concorrenziale alla *Little Orphan Annie*, distribuita da Hearst, ma passò per le mani di cinque diversi disegnatori prima di trovare un assetto definitivo. Il primo, Verdier, si firmava Verd ed aveva un tratto semplice, acuto, come quello di Ernie Bushmiller. Egli fu però sostituito l'11 Maggio 1929 da un disegnatore dal tratto più rozzo, rimasto sconosciuto perché rimase la firma di Verd, subentrò il 22 Luglio 1929, Ben Batsford, un disegnatore che a metà degli anni venti ebbe in mano anche il famoso fumetto *Doings of the Duffs* e a metà del '30 *The Doodle Family*. Batsford fu il primo a disegnare la comprimaria di Little Annie, cioè la direttrice dell'orfanotrofio Mrs. Meany. Infine, il 6 Ottobre 1930 prese le redini del personaggio colui che il K.F.S. giudicava il disegnatore ideale per questa serie, Darrel McClure. Egli aveva già creato per loro *Vanilla and the Villains*, e dal 30 Novembre 1930 cominciò a disegnare anche la mezza pagina domenicale. Ben presto lo stile di McClure si fece più dettagliato di quello dei suoi predecessori, ma Little Annie conservò sostanzialmente lo stesso aspetto, frangetta e sandali neri, calze bianche e vestiti rattoppati. Una sensibile modifica subì invece il cagnolino Zero, che dall'inizio del 1931 ebbe minor statura, il muso più corto e il naso tondo e nero. Anche Mrs. Meany, subì leggere modifiche ma soprattutto per piccoli dettagli del viso e dei vestiti. Il disegno di McClure era molto dolce e piacevole, finalmente degno della sceneggiatura un po' sofisticata di Walsh. Ma era un lavoro troppo pesante per il solo McClure, soprattutto quando la domenicale passò a pagina intera, sicché dopo il 1932, la striscia fu affidata a un buon disegnatore di fumetti ad episodi, Nicholas Afonski. Con lui, Walsh sviluppò come personaggio Joey Robins, la cui famiglia aveva adottato Annie, insieme a un avventuriero orientale di nome Ming Foo. E questi due andarono alla ventura per il mondo, mentre Annie era assente per lunghi periodi dalle domenicali del 1933-35. Infine, dal 17 Marzo 1935, *Ming Foo* e *Annie Rooney* si spartirono la pagina domenicale. Curiosamente, Walsh che nel Famous Artists and Writers pubblicato dal King Features nel 1949 disse di aver accettato Little Annie, per scrivere il « proprio nome su un fumetto », aspettò un bel po' prima di farlo, precisamente il 25 Agosto 1935, quantunque in precedenza avesse firmato una striscia domenicale in testa a *Rooney*, intitolata *Fablettes*, una farsa senza personaggi fissi sostituita poi da *Ming Foo*. Quantunque prima del 1935 il fumetto apparisse con la sola firma del disegnatore, le registrazioni del King Features attestano che i testi erano di Walsh fin dall'inizio.

Dopo la morte di Walsh nel 1954, il personaggio passò completamente in mano a McClure, e la striscia fu sospesa

« Little Annie Rooney », Darrell McClure e Brandon Walsh © King Features Syndicate.

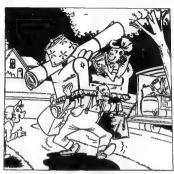
il 30 Maggio 1965 mentre la domenicale terminava col 16 aprile 1966. Pubblicato in Italia col nome *La piccola Betta*, il personaggio è apparso negli anni quaranta su *Audace*, *Pinocchio*, *I tre porcellini*. Negli anni settanta è stato ripresentato da *Kirk* e, nel 1976, in un bellissimo volume antologico dell'editrice alternativa Comic Art.

B.B.

LITTLE BEARS AND TYKES (Stati Uniti) Striscia creata da James Swinnerton, apparsa la prima volta il 2 Giugno 1895 sul *San Francisco Examiner* in una forma in qualche modo assimilabile a un fumetto: era un quadretto di orsacchiotti bianchi e neri, tutti intenti a dire o fare cose divertenti su un tema comune. Già in precedenza, Swinnerton aveva disegnato i suoi orsetti, ormai noti come *The Little Bears*, in forma antropomorfa per vignette particolari, compresi gli annunci meteorologici nella pagina editoriale. Quando i personaggi del *Sunday Examiner* si moltiplicarono, gli orsetti si aggiunsero alla nuova pagina dei ragazzi. Infine, vennero aggiunti anche dei ragazzi e la didascalia divenne *Little Bears and Tykes*, un'espressione che nel corso degli anni sarebbe stata curiosamente distorta, giacché alcune opere riportano un *Little Bears and Tigers* che in eraltà non è mai esistito. Gli orsacchiotti di Swinnerton non avevano né individualità né nomi propri, ciascuno di loro era impegnato in una trovata con relativa didascalia — fra l'altro assolutamente senza nuvolette — in perfetta continuità. In sostanza, si trattava di una vignetta poco diversa da altre della tradizione, soprattutto inglese, come *Ally Sloper*, l'elemento fondamentale ne era il disegno e i dialoghi erano accessori. Ben poco nella serie di vignette di Swinnerton era una premessa per il tipo d'espressione fumettistica che si sarebbe sviluppata poco dopo a New York. Essa ha tuttavia una sua importanza, perché è stata la prima serie originale di personaggi regolarmente ripetuta su un quotidiano, sicché una parte del pubblico si rese conto che in un giorno della settimana, la domenica, il giornale avrebbe portato un personaggio familiare, e ciò aumentò le vendite. Swinnerton portò poi avanti Little Bears, tralasciando i Tykes, in una sezione di fumetti a colori aggiunta all'*Examiner*, e quindi si portò dietro il suo fumetto quando andò a lavorare per Hearst a New York, dove comparvero sporadicamente fino al 1901. La loro sparizione è da mettere in relazione col loro significato sostanzialmente regionale, poiché infatti gli orsi figurano nella bandiera e nell'emblema del sigillo della California. A New York, quindi, Swinnerton li sostituì con lavori come *Mount Ararat* e *Little Jimmy*.

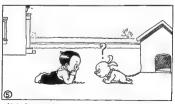
B.B.

LITTLE IODINE (Stati Uniti) Personaggio creato da Jimmy Hatlo, comparso all'inizio come personaggio ricorrente nella serie di vignette umoristiche *They'll Do it Every Time*, questo mostro infantile piacque tanto ai lettori che nel 1943 fu aggiunta una mezza pagina domenicale intitolata *Little Iodine*.

Iodine è una piccola peste, ottusa, piena di rancori e bastian contrario, i cui scherzi sono l'assillo dei suoi vicini. Il suo bersaglio favorito è il padre, il piccolo e docile Henry Tremblechin, i cui sogni di ottenere un avanzamento dal suo capo — il disonesto Mr. Bigdome — sono sempre frustrati dalle diaboliche invenzioni della figlia e dal suo implacabile candore di quando si pente. La madre di Iodine, Effie Tremblechin, non ottiene dalla figlia un miglior trattamento, il suo maggior piacere sembra infatti quello di scimmiottare le velleità sociali materne. Quando è stanca di tiranneggiare i genitori, Iodine esercita i suoi nefandi talenti contro il mondo intero, spaccando vetri, dando falsi allarmi alla polizia e calpestando ogni regola di buon comportamento, aiutata e incitata dal suo ragazzo

« *Little Iodine* », *Jimmy Hatlo*. © *King Features Syndicate.*

Sharkey, una coppia che fa di *Little Iodine* il sosia femminile dei *Katzenjammer Kids*. Jimmy Hatlo disegnò il suo fumetto con molta abilità anche se talvolta in modo confuso, e i suoi personaggi furono sempre dipinti in maniera molto buffa. Dopo la sua morte, avvenuta nel 1963, *Little Iodine*, passò al suo assistente Bob Dunn, che dal 1967 continua a scrivere la sceneggiatura avendo però a sua volta lasciato i disegni ad Hy Eisman. Il fumetto è apparso anche in albi ed in formato tascabile. Nel 1946 ne fu fatto un film, senza però grande successo.

M.H.

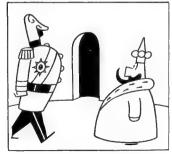
LITTLE JIMMY (Stati Uniti) Personaggio creato da James Swinnerton, apparso per la prima volta nella sezione fumetti dei giornali di Hearst il 14 Febbraio 1904, col titolo iniziale Jimmy. Nella prima storia Jimmy, un ragazzino di 8-9 anni, dalla testa rotonda e dal naso a bottone, viene mandato a prendere il latte per la cena, ma si lascia travolgere dai vari eventi che accadono per le strade e così si ritrova in forte ritardo e con la bottiglia rotta. Questo è lo schema dei primi episodi di *Jimmy*, da quando il formato passò dalla mezza pagina alla prima pagina intera nel 1905. Saltuariamente nei primi tempi, solo dal 1910, divenne regolarmente settimanale. Le attività di Jimmy Thompson — questo era il cognome, mentre il nome era naturalmente quello stesso di Swinnerton — aumentarono nel secondo decennio, ed ebbe anche un amichetto, il giocatore di baseball Pinkie, che a sua volta possedeva il

« *Little Jimmy* », *James Swinnerton*. © *King Features Syndicate.*

bulldog Bluck, prototipo di Beans, il cane che lo stesso Jimmy avrebbe avuto in seguito. La striscia domenicale, fu interrotta alla fine degli anni '10 per riprendere all'inizio del '20 come *Little Jimmy*. Qui avevano forte risalto i deserti del Nevada e dell'Arizona, che Swinnerton amava molto, e dove la famiglia Thompson si era recata in vacanza. Nel 1922 Jimmy ebbe il suo primo animale, il bulldog Beans, seguito nell'estate del 1924 da un cucciolo d'orso, vagamente somigliante a quelli disegnati da Swinnerton nel 1890, e da un gallo messicano da combattimento chiamato Poncho all'inizio del 1928. Nel frattempo, Jimmy era naufragato approdando in una fantastica isola col sig. Batch dai mustacchi all'ingiù, era andato al Messico, a Hollywood e in altri posti. Il ritorno nel sud-est americano alla fine degli anni venti fu definitivo, e fu qui che Jimmy incontrò un suo ultimo amichetto, un ragazzino Navaho preso a prestito dal popolare fumetto di Swinnerton *Canyon Kiddies*, pubblicato a colori sulla prima pagina di *Good Housekeeping*. In quell'epoca apparve anche un vecchio, saggio indiano di nome Somolo, che era in grado di parlare con gli animali, egli fece partecipare Jimmy e i suoi amici a divertenti e misteriose avventure nel deserto. Il 24 Luglio 1920 *Little Jimmy* iniziò anche come striscia quotidiana, con avventure che erano parallele a quelle domenicali. Esse furono però interrotte negli anni trenta: la maggior parte dei giornali di Hearst fu pubblicata l'ultima volta il 25 Ottobre 1937. La pagina domenicale invece fu, tra il 1940 e il 1950, sostituita da un altro fumetto di Swinnerton, *Rocky Mason*, ripresa nel 1945, essa proseguì fino al 1958, quando Swinnerton si ritirò a dipingere i suoi paesaggi del deserto. *Little Jimmy* è stato spesso divertente, molto documentario sulla vita degli indiani Navaho soprattutto negli ultimi anni e sulla vita del deserto in generale. Dal 1900 al 1940 il fumetto è stato più volte ristampato in collezioni e in formato tascabile. Pubblicato in Italia coi nomi di *Zum e Titì*, sul *Corriere dei Piccoli*, nel 1932, è apparso anche su *I tre Porcellini*, nel 1935.

B.B.

LITTLE JOE (Stati Uniti) Personaggio creato da Ed Leffingwell, apparso il 1° Ottobre 1933 sul *New York News* e sul *Chicago Tribune*, come una delle sette nuove mezze pagine aggiunte alla sezione fumetti. È stato il primo fumetto a larga distribuzione completamente ambientato in un ranch del west: Joe, un tredicenne con cappello e stivali, ci vive assieme alla madre vedova, a un vecchio cowboy, e probabile pistolero, di nome Utah. Utah e Joe dominano ben presto il racconto, che è misto di episodi conclusi in una sola pagina, di altri a continuazione e di serie umoristiche di varia lunghezza. All'inizio, le strisce sembrano essere completamente disegnate da Leffingwell, cugino di Harold Gray, allora assistente per gli sfondi e incaricato della grafica dei testi, però, pare siano di Gray il soggetto e i dialoghi, e comunque sono inconfondibilmente sue le figure umane dal 1936 alla metà degli anni quaranta. In effetti, *Little Joe* va considerato un fumetto di Gray dal suo esordio nel 1933 fino almeno al 1946, quando tornò ad essere una serie di episodi umoristici disegnati da Leffingwell e, dopo la sua morte, da suo fratello Robert, a sua volta aiutante di Gray. Il connubio dello stile di Leffingwell negli sfondi e di Gray nelle figure umane, fa di Little Joe uno dei fumetti esteticamente più gradevoli degli anni trenta-quaranta. La sua vasta popolarità sembra derivare da quest'aspetto, oltre che dal divertimento e dalla suspense creati dalla narrazione di Gray, cinica, matura, acuta. Fino all'entrata dell'America nella seconda guerra mondiale, i protagonisti di *Little Joe* erano spesso sagge e giuste tribù indiane, delle quali Gray sentiva profondamente il razzismo da loro subito, da parte dei bianchi; e inoltre, ovviamente, da brutali tiratori, allevatori rivali e ladri di bestiame, orsi giganteschi, occasionali novellini del West e, verso la fine degli anni trenta, dalla comica figura di un generale messicano, caratteristico prodotto dell'assetto politico del suo paese d'origine. Quand'era fuori servizio, Ze Gen'ral, come usava chiamarsi, si aggirava per il ranch e andava alla ventura per lunghi periodi insieme a Joe e Utah. Dopo il 1941, viene la guerra anche per il piccolo Joe, arriva un sottomarino giapponese carico di sabotatori, che Utah cattura e mette a lavorare come schiavi nel ranch per tutta la durata della guerra. Ze Gen'ral assume il comando di una divisione messicana che combatte al fianco degli americani mentre gli abitanti del ranch sono tormentati dal razionamento e dai sabotatori. Dopo ciò, Gray sembra esaurire il suo interesse per il personaggio e torna a *Annie*. I fratelli Leffingwell continuarono allora il fumetto come riempitivo domenicale, fino alla fine degli anni cinquanta, dopo di che cominciò l'inesorabile declino.

B.B

LITTLE KING, THE (Stati Uniti) Personaggio creato da Otto Soglow, apparso nella sezione fumetti domenicale dei giornali di Hearst il 9 Settembre 1934. Esso faceva seguito alla pagina a fumetti dello stesso Soglow intitolata *The Ambassador*, e alla precedente versione del *Piccolo Re*, nelle pagine del *New Yorker*. In effetti, *The Ambassador*, fu pubblicato nel periodo successivo all'assunzione di Soglow da parte di Hearst, in attesa che finisse il contratto per *The Little King* col *New Yorker*. Soglow era un disegnatore di vignette per periodici, le cui idee si manifestarono nelle pagine del *Piccolo Re*, uno di quei personaggi spontaneamente popolari che il caso fa nascere già maturi Stranamente, pur essendo stato uno dei personaggi favoriti delle pagine a fumetti e dei cartoni animati Paramount, di Max Fleisher per 35 anni, il re non ha un nome, come non l'ha il suo regno, né la regina e la loro avvenente figlia, comparse peraltro sempre meno durante gli anni. Eppure tutto questo non significa nulla agli effetti dell'interpretazione della striscia. Il regno di Soglow, imprevedibile, buffo e talvolta surreale, è governato dal re in maniera decisamente anticonvenzionale: egli oltraggia ambasciatori, sorprende sussiegose signore, interrompe dignitose cerimonie mettendosi a fare giochi infantili, ed è soprattutto il re della gente comune, disinibita, giocosa e irriverente. Come tale, è una creazione fumettistica classica, una concezione davvero originale. Su suggerimento di Joe Connelly, direttore

« The Little King », Otto Soglow. © King Features Syndicate

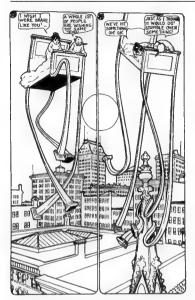
« *Little Lulu* », *Marge Henderson.* © *Marge.*

del King Features, vennero inseriti nuovi personaggi, come il dittatore Ookle, comparso per sei mesi nel 1940; ma furono poche le facce nuove durate a lungo, perché erano superflue. In quei tempi di grandi strisce, *Sentinel Louie*, una guardia di palazzo piccola ma con un gran torace, viveva le sue avventure in altra parte dello stesso regno ideale. E *Travelin' Gus* fu una serie domenicale di breve durata che descriveva i viaggi in strani posti di un inveterato viaggiatore d'autobus, viaggi che facevano presagire quelli successivi di *Mr. Mum*, echeggiando i tempi di Soglow al *New Yorker.* Dopo più di quarant'anni trascorsi sempre al King Features, la striscia rimane uno dei fumetti più popolari, piccolo di statura, la barbetta a punta, la corona eternamente in capo — anche a letto o in piscina — egli non ha mai parlato. Quello di Soglow è un regno silenzioso, e quando è scritta qualche parola, mai compaiono le nuvolette tipiche dei fumetti, per non alterare la linearità del disegno. Non ci sono nemmeno ombre, gli sfondi sono essenziali, le figure umane sono veramente gloriose. Proseguendo ancora negli anni sessanta, The Little King ha però perso parte della sua estrosità iniziale e del suo sapore surreale, ma qualora dovesse aver fine molti rimpiangerebbero il regno che Soglow presenta ogni giorno. Pubblicato in Italia come *Piccolo Re*, esso è comparso su *I tre Porcellini*, nel 1939 e su *Eureka*, dal 1966 al 1968. Nel 1966 Garzanti gli ha dedicato un'edizione antologica intitolata *Piccolo Re*, e con lo stesso titolo è apparso anche un volume Sugar della collana « Olimpo del fumetto ».

R.M.

LITTLE LULU (Stati Uniti) Personaggio creato da Marjorie Henderson Buell (Marge), comparso la prima volta come vignetta singola nel Giugno del 1935 sul *Saturday Evening Post.* Nel 1945 la Western Publishing Co. ebbe i diritti per la pubblicazione nei suoi numeri speciali di *Dell Four Color*, e a partire dal n. 74 del Giugno 1945 di *Color.* Seguirono altre nove pubblicazioni sotto forma di vignetta singola, e nel Gennaio 1948 si ebbe la prima regolare uscita di *Little Lulu*, che iniziò così una serie di grande successo. Marge però non era più responsabile né delle storie né dei disegni né delle strisce per quotidiani. Per circa 14 anni, gli albi furono scritti da John Stanley, le cui sceneggiature figurate venivano poi adattate mentre Stanley rifiniva le copertine. Le strisce giornaliere prodotte dalla Western Publishing per il *Chicago Tribune*, distribuzione New York News, andarono avanti dal 1955 al 1967, disegnate inizialmente da Woody Kimbrell e, negli ultimi sei anni, scritte da Del Connell e da molti altri, compreso Roger Armstrong. Sia Stanley che Kimbrell crearono e svilupparono diversi personaggi collaterali che popolarono il quartiere di Little Lulu. Sin dall'inizio, fu un fumetto sull'infanzia e la fantasia infantile, incentrato sul personaggio del titolo, una ragazzina in un tipico quartiere urbano. Insieme agli altri ragazzi del quartiere — soprattutto il « suo » ragazzo, Tubby Tompkins — Lulu Moppet affronta dilemmi senza fine, spesso prodotti dalla sua troppo fertile immaginazione. Stanley sapeva caratterizzare in maniera superba anche le più piccole e buffe crisi, e per questa ragione *Little Lulu* è il fumetto preferito fra i collezionisti, considerato il migliore di tutti i tempi fra quelli che hanno per soggetto i bambini. Reso popolare soprattutto dagli albi, fu molto richiesto per materiale promozionale, comprese dozzine di storie e libri prodotti dalla divisione libraria della Western. I Famous Studios ne trassero anche una serie di cartoni animati. Negli anni cinquanta la divisione fumetti della Western produsse anche numeri speciali in formato gigante con titoli come *Little Lulu and Tubby Halloween Fun* e *Little Lulu and Tubby at Summer Camp.* Molti di questi presentano una piacevole serie di Stanley, nella quale Lulu fa da baby-sitter al piccolo Alvin e gli racconta fiabe sul cattivo Witch Hazel e il piccolo apprendista stregone Little Itch. In aggiunta, Tubby ebbe il suo proprio albo, uscito in 49 numeri dal 1952 al 1962. Nel 1972 la Western Publishing rilevò la proprietà del personaggio, sicché fu tolta anche la firma Marge. Il personaggio continuò ad apparire nella propria rivista e in diversi numeri di *Golden Comics Digest* e *March of Comics.*

M.E.

LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND (Stati Uniti) Personaggio creato da Winsor McCay, apparso la prima volta il 5 Ottobre 1905 sul *New York Herald.* La premessa è molto semplice: ogni notte Little Nemo è portato in sogno a Slumberland, e ogni mattina viene riportato a terra dal rude shock del risveglio. Nel corso delle sue scorribande notturne, Little Nemo entra nella profondità dei mondi dei sogni, incontrando sulla sua strada personaggi destinati a diventare via via sue guide e suoi compagni, il verde e smorfioso nano Flip, Impy il cannibale, il cane Slivers, il ciarliero Dr. Pill, il re di Slumberland Morpheus e sua figlia la Principessa, rimasta sempre senza nome. Con ostinazione, McCay prosegue nella metodica esplorazione dei sogni, con amore illustra le sue trasposizioni, le sue visioni, le sue trasformazioni, ricreando graficamente le sensazioni della vertigine e dell'estraneità. Come Freud, e con lo stesso scopo, egli esplora le profondità dell'inconscio. Dall'evidenza delle lettere di McCay, non vi sono dubbi che queste esplorazioni erano in parte autobiografiche e in parte precauzionali egli dava forma ai suoi sogni per esorcizzare i demoni. Comunque, mai un tema tanto faustiano ebbe trattamento così luminoso: Slumberland è un paese senza ombre, e la sua luce è quella della pittura rinascimentale. La grazia della composizione barocca e la libertà del disegno « art nouveau » tocca i suoi palazzi, i suoi paesaggi fiabeschi, le vesti e l'equilibrio dei suoi personaggi. Se nel suo brillante universo i protagonisti sembrano adombrati — e quantunque vi sia una specifica progressione psicologica parallela al progredire dell'azione — il fatto si deve alla subordinazione dell'eroe alla visione. L'ultima pagina di Little Nemo apparve sull'*Herald*, il 23 Aprile 1911. Dopo, essendo McCay passato ad Hearst come molti altri prima di lui, le avventure di Little Nemo apparvero col

« Little Nemo in Slumberland », Winsor McCay.

titolo *In the Land of Wonderful Dreams*, dal 3 Aprile 1911 al 26 Luglio 1914. Dopo dieci anni di assenza, fu ripreso dall'*Herald*, fra il 1924 e il 1927, quando scomparve definitivamente. Il suo successo fu immediato, nel 1908 ne fu tratta una commedia musicale su spartito di Victor Herbert e nel 1909 lo stesso McCay lo animò, nel suo primo cartone animato. In Inghilterra furono stampate cartoline augurali con Little Nemo, la Principessa e Flip. Dopo vent'anni di silenzio, nel 1947 Robert McCay, il figlio di Winsor che gli era stato modello per il personaggio, tentò di distribuire le vecchie tavole, ma senza successo. Solo recentemente il personaggio ha suscitato un vivido interesse, soprattutto presso studiosi italiani e francesi. In Italia, Garzanti ha pubblicato un volume rilegato con una selezione di tavole di Little Nemo. Altrettanto è avvenuto in America, con la versione americana della Nostalgia Press.

M.H.

LITTLE ORPHAN ANNIE (Stati Uniti) Personaggio creato da Harold Gray e pubblicato dal *New York News*, il 5 Agosto 1924. Stando alla leggenda, Gray presentò l'orfanella dai capelli rossi al Capitano Joseph Patterson, direttore del giornale, come versione al femminile della striscia dei *Gumps*, della quale era egli stesso assistente. Comunque sia, il personaggio era destinato a diventare un classico dei fumetti e della letteratura americana. Nei primi anni, Little Orphan era impegolata in storie umoristiche, spesso sentimentali e che proseguivano per settimane. Le domenicali erano invece autoconclusive. In quei primi tempi, l'eroina dai capelli ricci e dagli occhi vuoti — come del resto gli altri personaggi — doveva solo difendersi da cattive amicizie e da protettori paternalisti. Aveva due soli veri amici, la bambola Emily Marie e il cagnolino Sandy. Quando quest'ultimo lasciò la striscia, vi subentrò « Daddy » Warbucks. Con l'evoluzione di Warbucks da uomo ricco e ozioso succube della moglie — sparita però poi rapidamente — ad avventuriero, uomo d'affari internazionale e il più ricco della Terra, il fumetto assunse un suo significato particolare. Più che racconti a strisce, le storie di Gray erano storie morali, parabole, racconti popolari fatti con semplicità, allegorici e caratterizzanti. Gray scriveva dunque racconti che colpivano l'attenzione, erano fantastici e al tempo stesso reali. I personaggi erano facilmente individuabili col loro nome: Warbucks, era inizialmente un produttore di munizioni; Mrs. Bleating-Hart, una benefattrice ipocrita; Fred Free, un'anima gentile e vagabonda; J. Preston Slime, un cinico riformatore dalla doppia faccia. Col tempo, Warbucks e i suoi due soci orientali Asp e Punjab assunsero poteri soprannaturali, erano sempre presenti nel posto giusto amministrando la giustizia in modo arbitrario, spietato e tranquillo. Il disegno di Gray non va sottovalutato, è un fattore importante quanto la sua sceneggiatura, i suoi disegni sono semplici ma drammatici, ricchi di suspense e altrettanto importante è il testo. Con le sue linee pesanti e allusive, Gray creò un mondo che era il suo. Raramente trama e disegno furono così armonicamente fusi come in *Little Orphan Annie*. Molte critiche gli sono state rivolte nel corso degli anni per le sue idee politiche conservatrici e per la sua propaganda, ma in fondo Gray non ha bisogno di una difesa postuma. Per decenni, Annie è stato uno dei cinque fumetti di maggior successo, ne furono tratti due films, una serie radiofonica e innumerevoli campagne promozionali. Gray morì nel 1968 e i suoi distributori sbagliarono affidando Annie, a scrittori e disegnatori che non avevano capito nulla della fragile creatura di Gray, salvandone solo gli stereotipi più superficiali ed errati. All'inizio del 1974 il fumetto fu affidato a un giovane con l'intenzione di trasformare il disegno e la storia, ma le proteste e la diminuzione delle vendite riportarono Annie alla versione originale, ristampando i racconti, a partire dalla storia dell'assassinio di Jack Boot nel 1936. In Italia, il personaggio è stato stampato da *Linus*, negli anni sessanta e da *Eureka*, negli anni settanta. Nel 1971 la Editoriale Corno gli ha dedicato un elegante volume contenente una selezione delle migliori storie degli anni quaranta.

R.M

LITTLE PEOPLE, THE (Stati Uniti) Serie creata da Walt Scott, che aveva terminato il *Captain Easy*, in tavola domenicale e nel Febbraio 1952 aveva iniziato il proprio *Huckleberry Hollow*, una striscia domenicale incentrata su animali parlanti il 24 Febbraio dello stesso anno. Tale fumetto della NEA, creato come probabile risposta a *Pogo*, cambiò il titolo in *The Little People*, il 1° Giugno 1952 ed era basato sui personaggi disegnati l'anno precedente da Walt Scott per una speciale serie di fumetti natalizi della NEA. La striscia, con *Huckleberry Hollow*, come fumetto principale, apparve solo come tavola domenicale fino alla morte di Scott, l'ultima pagina fu pubblica il 6 Settembre 1970. Scott, che era stato disegnatore di Disney, era un artista molto versatile e rese affascinante il suo *The Little People*. I suoi protagonisti sono abitanti della foresta, amici degli animali sia miti e timorosi che di quelli feroci e grossi. Hanno testa e piedi enormi con orecchie floscie ed espressioni birichine. Inizialmente i piccoletti abitavano un grosso tronco e preparavano i giocattoli per Babbo Natale,

« Little Orphan Annie », Harold Gray. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

ma il tema natalizio fu rapidamente superato e gli avvenimenti nella Valle del Piccolo Popolo, divennero semplicemente situazioni umoristiche, argute. I principali personaggi ricorrenti erano Cork, Chub, Wembly, Woosh, Weesh, Loop, Jink e Old One.

R.M.

LOGAN'S RUN (Stati Uniti) Serie apparsa nel 1977, per i testi di Gerry Conway e per il disegno di George Perez, con le chine di Klaus Janson.
Dopo la fortunata esperienza fatta con *2001 A Space*, la Marvel continua la serie ispirata a films di fantascienza di grande suceseso. Così è anche per *Logan's Run* (La fuga di Logan), film tratto dall'omonimo romanzo di William F. Nolan e George Clayton Johnson, diretto da Michael Anderson.
Siamo nel 23° Secolo, il mondo è in rovina, ma protetta da una cupola di vetro vive una colonia di sopravvissuti che però ignora tutto del passato.
Capo di questa comunità è un cervello elettronico che comanda le sue guardie, vestite con una tuta scura e banda chiara sul petto, tutori della legge vigente. La vita si svolge in maniera del tutto piacevole e spensierata ma per tutti ha termine al trentesimo anno, giunti a questa età ognuno viene chiuso in un'arena e disintegrato da un raggio laser, operazione serenamente accettata da tutti in quanto sono stati convinti che torneranno a vivere in altri corpi.
Ma la verità è ben diversa in quanto il cervello è stato programmato per impedire una più lunga esistenza. Ma c'è una non ben definita opposizione a questo crudele programma e Logan viene incaricato di scoprire e distruggere i ribelli, ma finirà egli stesso per capire l'assurdità di una legge tanto disumana e sarà lui a distruggere il cervello elettronico liberando i suoi compagni dal tremendo incubo.

L.S.

LOIS LANE (Stati Uniti) Striscia creata da Siegel per i testi e da Schuster per i disegni, apparsa la prima volta nel Giugno 1938 sul n. 1 di *Action*, della National. Coetanea di *Superman*, ne è sempre stata il suo più grande amore. Essa divenne pure il modello da imitare da parte dei numerosi imitatori di Superman. Come era stata concepita dai suoi creatori, Lois Lane non era che una poco di buono, una giornalista ambiziosa ed egocentrica di scarse doti etiche e bassissima moralità, ben lontana dalla tipica « ragazza della porta accanto » o dalla donna tutta-casa che vorreste sposare. Indicativo del suo pessimo carattere era l'odio da lei nutrito per Clark Kent, alter ego di Superman, che raramente perdeva l'occasione di denigrare ed umiliare. Ciò portò al classico triangolo amoroso, Superman-Clark Kent-Lois Lane, diventato a sua volta prototipo per gli affari di cuore in quasi tutti gli albi a fumetti. Analizzato da psichiatri e psicologi, il fatto ha lasciato pochi dubbi sulla conseguenza che ogni ragazzo in età scolastica riconosce in Lois Lane la ragazza di Superman. Con gli anni, comunque, il personaggio è cambiato, trasformandosi dalla odiosa poco di buono ad una curiosa pasticciona, anche se esteticamente meno piacevole questa nuova caratterizzazione ha reso Lois Lane più accettabile. Dopo essere apparsa ovunque ci fosse Superman, la National, decise che era finalmente pronta per avere un albo tutto suo, cosicché, dopo due apparizioni in *Showcase*, nel 1957, nel Marzo 1958 le fu data una sua testata. In essa, Lois Lane ha frontegigato ogni tipo di situazioni: in storie affascinanti ha affrontato e vinto la rivale Lana Lang che voleva rubarle Superman, ed ha sposato tutta la « famiglia Superman », da Superman a Clark Kent, da Batman a Lex Luther. È stata l'amore di Superboy, è diventata lei stessa una supereroina, sviluppando ma poi perdendo tutti i suoi superpoteri. Per tutto questo periodo è sempre rimasta giornalista al *Daily Planet*. Kurt Schaffenberger, che ha lavorato a *Capitan Marvel* e ad altri fumetti, è citato molto spesso come suo ultimo disegnatore. Lois ha anche una sorella hostess, Lucy, che a volte si sdoppia.
Noel Neill è spesso ricordata per aver impersonato in televisione Lois Lane, nella serie di telefilm interpretati da George Reeves come Superman, e per aver recentemente portato in giro per le scuole un ciclo di letture sulla carriera della sua Lois Lane.

J.B.

LOLLO ROMPICOLLO
vedi Bugs Bunny

« The Lone Ranger », Fran Striker e Charles Flanders. © King Features Syndicate.

LONE RANGER, THE (Stati Uniti) Personaggio del King Features scritto da Fran Striker e disegnato inizialmente da Ed Kressy, sostituito poi da Charles Flanders, pubblicato la prima volta il 10 Settembre 1938, era ispirato al personaggio radiofonico di successo *The Lone Ranger*, curato dallo stesso Striker.

The Lone Ranger (Il cavaliere solitario) ha un'identità segreta ed è l'unico sopravvissuto di un gruppo di Rangers del Texas vilmente sterminato dai fuorilegge in un'imboscata, attorno al 1890. Deciso a vendicare i compagni caduti, egli indossa una maschera e inizia la sua lotta solitaria contro il crimine. Cavalcando il suo fedele stallone bianco e accompagnato dal leale compagno pellerossa Tonto (che lo aveva salvato dagli artigli della banda Cavendish) egli è il flagello dei cattivi soggetti che vagano nel West. Lone Ranger li sgomina tutti, lasciando al suo passaggio soltanto una pallottola d'argento, preceduta dalla sua famosa frase vittoriosa « Hi-Yo, Silver! », per galoppare poi lontano nel tramonto. *The Lone Ranger* fu uno dei più longevi fumetti western, essendo definitivamente scomparso soltanto nel Dicembre 1971. La sua popolarità si accrebbe nel 1940, quando ebbe un proprio albo, disegnato per la maggior parte da Tom Gill e scritto prima da Striker e più tardi da Paul Newman. Su di esso furono scritti alcuni romanzi, nel 1938 William Witney e John English ne prepararono una versione cinematografica alla quale seguirono tre altri film ed una lunga serie televisiva nella quale Clayton Moore impersonava Lone Ranger e Jay Silverheels sosteneva il ruolo di Tonto. In Italia, il personaggio è stato pubblicato su *Topolino*, nell'immediato dopoguerra, oltre che in qualche numero degli *Albi d'Oro*, Mondadori. Negli anni settanta ha avuto una serie di albi pubblicati dalla Cenisio.

M.H.

LONG SAM (Stati Uniti) Personaggio creato da Al Capp e disegnato da Bob Lubbers per l'United Feature Syndicate, ed apparso per la prima volta il 31 Maggio 1954. *Long Sam* era uno spumeggiante fumetto imperniato sull'astuto spunto di una giovane ragazza molto sexy che non aveva mai avuto l'occasione o l'opportunità di vedere un uomo. Sam era incredibilmente alta e ingenua, e il suo bell'aspetto e candore le procurarono seri guai. Il suo costante compagno e « protettore » era Mammy. Sfortunatamente la trovata non durò a lungo, ché alla fine Sam si imbatté in un uomo. Trattandosi di una farsa, o per meglio dire di un fumetto dal tema uniforme, esso finì per diventare monotono. Sotto molti aspetti era la copia di *Li'l Abner*, invece che il suo rovesciamento. Esso apparve per l'ultima volta il 29 Dicembre 1962. Nel corso della sua durata, ad ogni modo, Long Sam, dimostrò molte qualità. L'originale sceneggiatura di Capp era interessante, come lo erano del resto i soggetti, anche quando questi passarono nelle mani del fratello di Capp, Elliot Caplin. Il disegno di Lubbers era sempre eccitante, lieve, riccamente emotivo, con un tocco particolare nella composizione e nell'anatomia.

R M

LÖÖF, JAN (1940-) Illustratore e disegnatore di fumetti svedese, nato a Trollhättan nel 1940. Dimostrò fin da bambino la sua propensione al disegno, sicché non fu una sorpresa quando iniziò a studiare arte a Stoccolma nel 1959. Nel 1965 fece il primo passo nella direzione che lo avrebbe portato ai fumetti, disegnando libri illustrati per bambini. Il primo fu *En Trollkarl i Stockholm*(Un mago a Stoccolma), seguito l'anno successivo da *Den Flygande Hunden* (Il cane volante). Fu il suo editore a far notare che il suo stile si sarebbe adattato anche ai fumetti. Lööf

colse la palla al balzo e fece *Fiffige Alf* (L'astuto Alf), un fumetto avventuroso dal disegno molto semplice. Poi, insieme alla moglie e al cognato Krister Broberg si trasferì nel sud della Francia per iniziare a disegnare con anticipo rispetto alla pubblicazione. La pubblicazione di *Fiffige Alf* cominciò nel 1967 sul giornale politico *Politiken*, di Copenhagen, dopo essere stata reintitolata *Felix*, dai distributori. Lo stile delizioso di Felix, un incrocio fra l'albo illustrato e un fumetto underground, piacque sia ai bambini, che erano i destinatari primi della striscia, sia agli adulti, per i quali la striscia divenne col tempo più intellettuale. L'impostazione di Lööf era indubbiamente influenzata dal *Phantom*, di Wilson McCoy, del quale Lööf era un patito, e dal disegnatore Saul Steinberg. Dopo aver vissuto alcuni anni in Francia, Lööf tornò in Svezia per lavorare ai cartoni animati di Felix fatti per la TV, un lavoro che lo appassionò molto. Nel 1972, il settimanale *FIB/Kulturfront*, gli chiese di preparare un fumetto diverso. Il risultato fu *Bellman*, la storia di un vecchio nelle catapecchie di Stoccolma. Ad ogni modo, Lööf ha ben presto abbandonato il fumetto, per dedicarsi nel 1972 alla televisione. *Felix*, che compare ancor oggi su una ventina di quotidiani europei, è stato rilevato da un artista danese.

W.F.

LOOK-ALIKE BOYS, THE
vedi Mike and Ike

LOOMAN, JOS (1941-) Disegnatore olandese nato il 20 Novembre 1941 ad Haarlem, dove è cresciuto. A scuola aveva dimostrato del talento per il disegno, sicché al termine del servizio militare si mise a lavorare per una ditta d'arredamenti. Dopo sei anni decise però che ne aveva abbastanza e andò negli Stati Uniti a lavorare per un'agenzia pubblicitaria. Tornato l'anno dopo in Olanda, vi cercò lavoro. Nel 1968 aveva già disegnato diverse copertine per albi e molti personaggi per la rivista a fumetti *Pep*, quando decise di diventare un disegnatore famoso. Hetty Hagebeuk, allora direttore di *Pep*, gli chiese di disegnare una serie a fumetti su Genghis Khan, che Anton Kuyten stava giusto allora scrivendo. Looman studiò a fondo il personaggio cercando di inserirlo nell'epica del fumetto, mantenendo una credibilità storica. Il risultato fu *Dzjengis Khan - De Strijd om het bestaan* (Genghis Khan - La lotta per la sopravvivenza), un fumetto che coi suoi forti personaggi, la sua drammaticità e le avvincenti avventure divenne uno dei più interessanti fra quelli creati dalla nuova scuola di disegnatori olandesi, facendo di Jos Looman un disegnatore ammirevole. Jan van Erp, attuale direttore di *Pep*, impiegò il talento di Looman anche per *Jacht naar Geluk* (Inseguire la felicità), un misto di fantascienza e orrore scritto da lui stesso per il primo numero di *Baberiba*, una rivista a fumetti rivolta a un pubblico più adulto di quello di *Pep*. Questo non significa comunque che *Pep* possa piacere solo ai bambini, al contrario, fumetti come *Dzjengis Khan*, che lasciano all'autore la piena libertà di sperimentare il disegno, la continuità e lo stile, dimostrano una maturità che si vorrebbe trovare più spesso tra alcuni dei più vistosi fumetti esistenti.

W.F.

LORD BLUM
vedi Mr. Abernathy

LORD ORAZIO
vedi Mr. Abernathy

LORD SNOOTY AND HIS PALS (Gran Bretagna) Personaggio creato da Dudley D. Watkins, apparso la prima volta nel n. 1 di *Beano*, il 30 Luglio 1938. « Figlio di un duca ma sempre pallido — con i Beezer Kids of Ash-Can Alley », così si presentava il titolo di testa che introduceva Lord Mamaduke (Snooty) e la sua banda. Era il compleanno del giovane Lord e Zia Matilda, guardando attra-

« Long Sam », Bob Lubbers. © United Feature Syndicate.

verso gli occhialini, informava il suo nobile nipote che Algeron, Percival e Vernon Tootle stavano arrivando portando in dono un calesse. « Uh! Questi tre Tootle mi fan venire il mal di testa! » disse Snooty, saltando attraverso la finestra del bagno, infilandosi nella vestaglia rattoppata del suo alter ego Ash-Can Alley. La sua banda gli portava un dono del genere!, un carretto fatto con uno scatolone da sapone e trainato da Gertie la Capra! Il giovane Earl of Bunkerton Castle era un'intera pagina di comicità, andata poi avanti fino ai giorni nostri. Gli amici originari di Snooty erano Rosie, Hairpin Huggins, Skinny Lizzie, Scrapper Smith, Happy Hutton e naturalmente Gertie. In seguito vennero i due terribili gemelli Snitchy e Snatchy, due infanti in calzoni lunghi apparsi nel 1939. La banda non cambiò più fino alla sospensione del fumetto, il 30 Luglio 1949. Quando Snooty tornò nell'edizione natalizia di *Beano*, il 23 Dicembre 1950, in seguito alle richieste dei lettori, i Pals furono leggermente ristrutturati: rimanevano Rosie, Scrapper, Snitchy e Snatchy, mentre gli altri venivano riesumati da vecchi personaggi apparsi su *Beano*, Big Fat Joe, Swanky Lanky Liz, Doubting Thomas, Polly Wolly Doodle e il suo Great Big Poodle, e Contrary Mary the Moke. Essendosi ultimamente abbassata la qualità del lavoro, un numero sempre minore di amici compare in ogni episodio, e anche il titolo è stato ridotto a *Lord Snooty*.

D.G.

LORIOT
vedi Bulow, Berhard-Viktor von

LUBBERS, ROBERT (1922-) Disegnatore di fumetti americano, nato nel 1922. Dopo essersi diplomato alle scuole superiori, Bob Lubbers frequentò la Art Students League, e come molti suoi compagni di corso lavorava a periodici per case editrici di albi, specialmente la Centaur, per la quale si occupò di serie come *Reef Kincaid*, *Liberty Scout*, *The Arrow*. Nel 1942, Lubbers passò alla Fiction House (della quale sarebbe diventato direttore artistico fra il 1945 e il 1950) lavorando praticamente per tutte le sue testate, come *Capitan Wings*, *U.S. Rangers*, *Terry Thunder*, *Rip Carson*, *Commando Ranger* e *Firehair*. Dal 1950 in poi Lubbers si è dedicato quasi esclusivamente alle strisce sindacate. Impiegatosi all'United Feature, gli venne affidata la striscia giornaliera e la tavola domenicale di *Tarzan*, che disegnò fino al 1954. Poi realizzò *Long Sam*, storia di una ragazza sexy scritta da Al Capp (1954-1958). Lasciata l'UFS, passò al King Features, dove fece l'assistente per diverse serie prima di disegnare dal 1960 al 1967, con lo pseudonimo di Bob Lewis, *Secret Agent X-9*. Nel 1968 tentò una sua creazione originale, creando per la NEA, *Robin Malone*, la cui protagonista era una ricca vedova, giovane ed attraente: ma la striscia è durata un anno soltanto. Dal 1970 egli disegna *Li'l Abner*, per Al Capp, senza firmarlo. Il motto di Bob Lubbers potrebbe essere tranquillamente « cherchez la femme », che tutta la sua carriera è costellata di disegni di piacevoli figure femminili, circostanza che ben si adatta al suo stile aggraziato. Per il resto, il suo è sempre stato un lavoro onesto, senza gran voli verso l'alto né tonfi troppo in basso.

M.H

Bob Lubbers

LUCKY LUKE (Belgio) Personaggio creato da Morris (Maurice de Bevère) nel 1946, come episodio unico per l'*Almanach de Spirou*, ma il successo fu tale che esso divenne un personaggio regolare nel settimanale a fumetti *Spirou*, dal 12 Giugno 1947. *Lucky Luke* è nato come affettuosa parodia dei western di quell'epoca. Lucky stesso è un cowboy puro di cuore, sempre pronto a portare la giustizia nel selvaggio West prima di cavalcare verso il tramonto, scena divenuta famosa mentre a cavallo del suo Jolly Jumper se ne va canterellando « I'm a poor lonesome cowboy » (sono un povero cowboy solitario). Nel 1955 Morris, sovraccarico di lavoro, continuò a disegnarlo, ma passò i testi a René Goscinny, che lo fece diventare sempre più realistico introducendovi personaggi autentici della storia del West. Cosicché tutti i grandi eroi del West, come il giudice Roy Bean detto « la legge a ovest del Pecos », Calamity Jane, disegnata come una brutta strega sdentata, Billy il Kid, rappresentato come un monellaccio precoce e cattivo, o Jessie James, finirono per scontrarsi loro malgrado con Lucky Luke. Allo stesso tempo vennero alla ribalta alcuni variopinti personaggi immaginari, i fratelli fuorilegge Dalton, Joe, William Jack e Averell, dalla statura in scala e dallo scarso intelletto, nemici accaniti di Lucky; Ran-Tan-Plan, chiara parodia di Rin-Tin-Tin, il cane più disgraziato e pauroso di tutta la zona del Mississippi. Nel 1968, Morris e Goscinny trasferirono Lucky Luke da *Spirou* a *Pilote*. Si tratta in effetti di uno dei migliori fumetti umoristici europei, ed ha avuto fin dall'inizio il successo che meritava. Tutte le avventure del cowboy solitario sono state pubblicate anche in albi, prima in Belgio, da Dupuis poi in Francia da Dargaud. Lucky ha anche ispirato una canzone, dei dischi, e una commedia musicale. Nel 1971 la Belvision gli ha dedicato un lungometraggio a cartoni animati. In Italia è stato pubblicato dal *Corriere dei Piccoli*, dal 1965 al 1969, da *Eureka*, nel 1969 e dagli *Albi Audacia* nel 1969.

M.H.

LUC ORIENT (Belgio) Serie creata da Greg per i testi e da Eddy Paape per i disegni, ed apparsa per la prima volta su *Tintin*, nel 1947.
Serie a sfondo fantascientifico, con il protagonista ad immagine e somiglianza del già noto *Flash Gordon*, le avventure si svolgono in ambiente extraterrestre. Luc, valente medico e campione di Judo e Karatè, si trova coinvolto nelle imprese straordinarie, necessarie a liberare un pianeta dal dominio tirannico di uomini-mostri (Tarango). Nelle sue avventure gli sono compagni inseparabili, la fidanzata Lora e il Prof. Kala, attorno a loro si muovono altri personaggi minori
Sia i testi che i disegni pur non eccellendo hanno una certa validità e riescono a rendere accettabili le situazioni vissute

« *Lucky Luke* », Morris. © Editions Dupuis.

dai personaggi.
C'è da dire che nel tempo la serie è venuta scadendo nel suo insieme mentre all'inizio era partita con maggior ambizioni artistiche.

B.P.

LUISA LANE
vedi Lois Lane

LULU AND LEANDER (Stati Uniti) Personaggi creati nel 1903 per la sezione fumetti della Hearst da F.M. Howarth, un esperto disegnatore di cartoni animati. *Lulu and Leander* era una striscia umoristica autoconclusiva. Leander corteggiava Lulu, ma quando era con lei gli capitavano i peggiori contrattempi, testimoni, i di lei Mammà e Papà (che non ebbero mai un cognome). Tra i rivali di Leander c'erano Charley Onthespot e Lieutenant Shrapnell, damerini elegantissimi contro i quali Leander era in perenne lotta. Egli stesso era un giovane dai capelli impomatati, baffuto e con la testa enorme, come tutti i personaggi di Howarth, ed ovviamente agiato. Lulu era una giovane attraente, formosa ma col vitino di vespa, e sempre senza un capello fuori posto. Effettivamente, potrebbe essere stato proprio il preciso e asettico disegno di Howarth a stancare il pubblico di Lulu and Leander. Per ravvivare il loro interesse, Lulu e Leander si sposarono il 16 Agosto 1906, in un inconsueto formato a pagina intera. Ma poco dopo il matrimonio Hearst preferì interrompere la striscia. Howarth passò al *Chicago Tribune*, e morì poi nel 1908, esattamente un anno dopo l'interruzione di Lulu and Leander.

R.M.

LUNARI, ENZO (1937-   ) Disegnatore italiano, nato a Milano il 2 Gennaio 1937, da famiglia di origine veneta. Dopo aver frequentato il liceo classico e conseguita la maturità, si iscrisse alla facoltà di Scienze politiche e sociali, presso l'Università di Pavia, sino al conseguimento del dottorato in tale materia, laurea che rimase per sempre inutilizzata, in quanto Lunari da sempre incline al disegno, preferì dedicarsi al fumetto dopo varie esperienze di lavoro in altri campi.
La sua attività spazia dalla pittura all'illustrazione ai fumetti.
Nel 1965 per *Linus*, ha fatto *Ginghiz*, un essere preistorico, nel 1966, *Alì Babà*, e *Fra Salmastro da Venegono*, su un cronista francescano del XIII secolo.
Questi e altri personaggi sono apparsi anche sulle pagine di *Tempo* e *Mondo Domani*.

L.S.

LUPO (Germania) Personaggio creato da Rolf Kauka come antagonista di *Fix e Foxi*. Egli dovrebbe essere un lupo, ma le sue sembianze lo ricordano molto vagamente. Lupo è amico di Fix e Foxi, anche se è in certo senso il loro antagonista, in quanto è un egocentrico che con la sua intelligenza cerca sempre di superare gli altri nei suoi piani per diventar ricco alla svelta. Naturalmente non sbaglia mai nel raggiungere la conclusione dei suoi problemi. Il simpatico briccone era presente nelle avventure di Fix e Foxi in un ruolo secondario, prima di avere tutto per sé nel 1965 un albo personale. L'albo a fumetti, fu presto reintitolato *Lupo Modern*, introducendovi una serie molto articolata di personaggi, da quelli originali a quelli tradotti da serie belghe e francesi, con cronache sul cinema e i dischi. *Lupo Modern* raggiunse una certa notorietà non tanto per il personaggio del titolo, quanto per la traduzione dal francese di *Astérix*. Cambiato ancora una volta il titolo in *Siggi und Babarras*, questa versione di Astérix fu la responsabile delle tendenze nazionalistiche negli albi a fumetti di Kauka. Infatti costui, rendendosi conto della difficile comprensione dello sciovinismo francese di Astérix da parte del lettore tedesco, introdusse una specie di sciovinismo tedesco-occidentale. I creatori di Astérix ne furono esterrefatti, annullarono il contratto con Kauka e ne firmarono uno nuovo coi suoi concorrenti, le cui fedeli traduzioni hanno fatto vendere milioni di copie.
Il fiasco di *Siggi und Babarras / Astérix* fu il culmine delle tendenze nazionalistiche e reazionarie nei fumetti del gruppo Kauka. E se è pur vero che nessuno ha mai offerto prove conclusive in merito, è pur vero che esse non sono mai neanche state smentite. Lupo Modern divenne *Tip Top*, nel 1967, quando Lupo fu sostituito da traduzioni di fumetti esteri. Molte serie cambiarono, e l'albo assunse il formato tascabile. In certo senso, esso spianò la strada a *Primo*, l'albo che presentò il primo fumetto avventuroso di Kauka.

W.F.

« *Lulu and Leander* », F.M. Howarth.

LUPO ALBERTO (Italia) Personaggio creato da Guido Silvestri (Silver) nel 1970.
Prima di dar vita al suo « Lupo » Silvestri aveva fatto pratica presso Bonvi, il noto creatore di *Sturmtruppen*. La storia si fonda su una fattoria del signor McKenzie, dove vi sono animali, fra i quali il cane Mosè, guardiano e custode della incolumità della fattoria, la gallina Marta, soggetto dei tormenti amorosi del Lupo Alberto. Ed è proprio su questo impossibile e innaturale sentimento che la striscia sfrutta comiche situazioni. Il rapporto di Alberto con Marta è strano anche per le situazioni emotive del personaggio che mai anche se fosse possibile convolerebbe a giuste nozze con il suo amato bene.
Lupo Alberto cominciò ad apparire sul *Corriere dei Ragazzi*, con regolarità ma limitata a poche strisce in fondo pagina, mentre è sulle pagine di *Eureka*, che ha trovato la possibilità di essere pubblicato più ampiamente dal n. 3 del 1976, con ben 30 strisce al mese.
La Editoriale Corno ha pubblicato sul personaggio una monografia, nel 1976, nella collana *Eureka Pocket*, della serie *Comics Cartoons*.

L.S.

LYNCH, JAY (1945-) Disegnatore americano di albi a fumetti underground e scrittore, nato a Orange nel New Jersey il 7 Gennaio 1945. « Jayzey » Lynch, come spesso firmava le sue strisce, disegnò fumetti fin dall'infanzia, ma i suoi primi lavori furono pubblicati su giornali per amatori come *Wild* e *Jack High*. Mentre studiava all'Art Institute di Chicago lavorava per *Aardvark* e *Charleton*, due leggendarie riviste umoristiche collegiali, frequente obiettivo dei censori di allora.
Era all'incirca il 1963, e nello periodo Lynch scriveva anche *Cracked*, un'imitazione di *Mad*. Nel 1964 e 1965 cominciò poi ad apparire anche nella « public gallery » della rivista di Harvey Kurtzman *Help!* Il miglior lavoro fumettistico, Lynch lo fece tuttavia nel 1967, quando introdusse *Nard n' Pat*, nel quotidiano underground *The Chicago Seed*, che arrivava talvolta ad essere diffuso a livello nazionale e, fu indubbiamente il maggior veicolo del successo di Lynch, e quando egli decise di fondare un proprio albo a fumetti underground, *Nard n' Pat*, ne fu la stella. Quest'albo fu *Bijou*, e da quando apparve nell'estate del 1968 fino ad oggi Lynch continua ad esserne l'editore, il direttore e la guida. In Nard n' Pat, Lynch adottò uno stile decisamente unico, fondendo il vecchio stile umoristico « big-foot » con interpretazioni assai minuziose, producendo una pagina altamente qualificata. Quantunque non usasse sfondi, salvo rari casi, le sue ombreggiature e gli accurati tratteggi dimostrano un grande amore per il proprio lavoro, fatto senza limiti di tempo. L'azione ruota di solito attorno a Nard, un personaggio ritroso che assomiglia ad Andy Gump, ed a Pat che è un sapiente ed elegante « kitty kat ». La propensione di Pat alla meccanica, al sesso facile e all'inventiva — per non parlare di una sua certa nostalgia per le canzoni « rock-and-roll » — ne fanno un personaggio più umano di Nard, la cui comicità scaturisce da opinioni e azioni terribilmente anacronistiche. Contrariamente a Snoopy, il bracchetto che nei *Peanuts*, di Schulz sogna costantemente di essere uomo, Pat fa tutto ciò che il suo padrone umano non fa, e lo fa con risultati umoristici. Nonostante *Nard n' Pat*, ed altri lavori abbiano reso Lynch uno dei fumettisti underground più celebri, egli sostiene di non aver mai fatto quattrini coi fumetti. Ad ogni modo egli rimane soprattutto un artista commerciale che lavora per molte riviste, e negli ultimi dieci anni anche come grafico presso la Topps Chewing Gum Company. Tuttavia Lynch continua a fornire gran quantità di lavori nel settore underground. Ha curato nel 1975 *The Best of Bijou Funnies*, un'antologia di quanto di meglio è apparso in *Bijou*, ha insegnato arte dei fumetti nella sua vecchia scuola, e ha trovato anche il tempo di disegnare un albo completo delle avventure di Nard n' Pat, apparso nel 1974.

J.B.

LYNDE, STAN (1931-) Soggettista e disegnatore nato a Lodge Grass, Montana (secondo altri a Billings) nel 1931. Suo padre era un allevatore di bestiame, sicché il giovane Stan familiarizzò fin da piccolo con la rude vita del West. Sua madre invece, artisticamente dotata, incoraggiò il figlio a disegnare. Lynde schizzava le scene che lo circondavano e s'impratichì nel disegno preparando un fumetto per il giornale della scuola superiore. In seguito studiò disegno e giornalismo alla Montana State University. Nel 1951, Lynde entrò in Marina e fu spedito a Guam, dove disegnò per il giornale della base il fumetto intitolato *Ty Foon*. Congedato nel 1955, tentò innanzitutto di dedicarsi all'allevamento, ma poi andò a lavorare in un quotidiano di Colorado Springs, prima di trasferirsi nel 1956 a New York. Qui, egli lavorò per il *Wall Street Journal*, frequentando un corso serale di disegno. Nel 1958, dopo alcuni tentativi a vuoto, vendette al Tribune-News Syndicate il suo fumetto western umoristico *Rick O'Shay*. Attualmente, Stan Lynde vive in una fattoria di 160 acri presso Billings, nel Montana, e quando gli rimane un po' di tempo libero dopo aver preparato le giornaliere e le domenicali del suo personaggio, cura l'allevamento di bovini, tutti marchiati RIK. Continua inoltre a fare schizzi di gente e di paesaggi di Yellowstone e di Big Horn, ciò che lo aiuta a mantenere nel suo fumetto l'autentico sapore del West.

M.H.

« Lupo Alberto », Silver. © Silver.

MACACO (Spagna) Personaggio appositamente creato da K-Hito (pseudonimo di Ricardo García López) per il settimanale a fumetti cui diede il nome, apparso per la prima volta come striscia autoconclusiva il 29 Gennaio 1928. Quando il settimanale *Macaco*, sospese le pubblicazioni nel Novembre 1930, il personaggio passò alla successiva pubblicazione *Macaquete*, rimanendovi fino al termine, avvenuto il 31 Maggio 1931, come fumetto a puntate. Macaco era un ometto dalla forte propensione a riposare e dormire. Egli viveva in un universo surreale dove poteva succedere qualunque cosa, che solitamente accadeva, mentre egli annaffiava (con un annaffiatoio senz'acqua) i bei fiori del suo giardino. Suo fratello minore Macaquete era sempre al suo fianco, ed era un bambinetto vestito di un abitino di lana rossa, dal quale pendeva un succhiotto, era molto più sveglio del fratello maggiore ed anche più responsabile. Per colpa di Macaquete, gli incidenti si moltiplicavano, ma egli non mostrava alcuna emozione. In questa storica creazione prevale lo stile semplice e pulito di K-Hito come disegnatore, mentre il testo piuttosto scarso ne accentua l'azione. Il sapiente uso del colore contribuisce ad esprimere la fantasia che il lavoro emana, grazie ai suoi toni caldi e alle masse di colore.

L.G.

MADAUDO, GIUSEPPE (1950-   ) Disegnatore e soggettista italiano, nato a Palermo il 7 Maggio 1950. Giovanissimo, Beppe Madaudo si trasferì a Roma, dove frequentò il Liceo artistico e l'Accademia di Belle Arti, diplomandosi con una tesi su Jackson Pollok; elaborata in collaborazione con una compagna di studi divenuta sua moglie tre anni prima.

Sente subito una grande attrazione per il fumetto ma per necessità di sopravvivenza entra a far parte di una piccola équipe di grafici, dove disegna manifesti, story-board, lay-out. Durante questo periodo di transizione matura in lui l'interesse per la trasposizione in fumetti di fatti salienti della storia, materia che lo ha sempre profondamente interessato

Lasciata la pubblicità, crea da un racconto di Kafka, *Un vecchio foglio*, la storia a fumetti *Una evasione*, nel 1973 partecipa al concorso del quotidiano *Paese Sera*, con un fumetto politico per cui viene premiato. Nel 1975 pubblica sul *Sergente Kirk*, quattro racconti di cui cura anche i testi, nello stesso anno su testi e sceneggiatura di Colombino, disegna per la Vallardi *Watanga*, una storia di indiani che riscuote un buon successo di publico e di critica, e su testi di Governi realizza *Sandokan*, e nel 1976 per la Carecas, dà vita a *Casanova*. E, ancora la Vallardi lo ripropone con *Napoleone*, sempre su testi di Colombino. Madaudo rea-

Beppe Madaudo, autoritratto.

lizza la sua opera più impegnativa nel 1977, una elaborazione di Lenin che Governi ha tratto dal libro di John Reed, *I 10 mesi che sconvolsero il mondo*, e che apparve sul n. 3 del 1977 di *Eureka*, per sei puntate consecutive. Su testi propri ha poi realizzato una ulteriore versione del mitico Casanova rilanciato dal film di Federico Fellini e edito da Franco Maria Ricci.
Nel 1976, Madaudo è stato premiato con lo Yellow Kid al salone di Lucca.

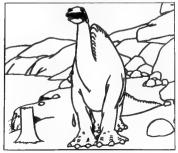
L.S.

MAGNI, ENZO (1914-) Disegnatore italiano nato il 2 Marzo 1914 a Milano, dove dopo aver conseguito la maturità artistica si iscrisse alla facoltà di architettura senza però conseguirne la laurea. Nel 1932 inizia la sua attività nel mondo del fumetto con una serie di illustrazioni per l'editore Vallardi.
Dopo il servizio militare terminato nel 1937, collabora a *Settebello*, di Mondadori con una serie di vignette umoristiche.
Nel 1939 è richiamato alle armi come ufficiale e solo a fine conflitto può riprendere le collaborazioni con il mondo editoriale. Nel 1947 per l'editore Giurleo disegna *Pantera Bionda*, che continuerà sino al 1949, anno in cui la passa nelle mani di altri disegnatori quali Chiomenta, Pini, Segna e Jeva, per realizzare per lo stesso editore l'albo *Tim, il piccolo vagabondo*.
Dal 1950 al 1952 collabora per *Les Editions Mondiales*, di Cino del Duca realizzando una serie di illustrazioni e disegnando il racconto a mezza tinta *Le Miracle*.
Nel 1954/55 per l'editrice Eccelsa e Atlantide, di Viano, fa una serie di copertine per settimanali « rosa », dal '55 al '59 per la Mondadori esegue illustrazioni e disegna alcuni episodi di *Nembo Kid*, dal '63 al '64, realizza *Calamity Jane*, per la Sepim, nel '67, per l'Editions Lug, dà vita a più di 30 episodi di *Jeda Puma*, una storia western con spunti comici grotteschi.
Nel 1970 si cimenta in una serie di incisioni su zinco ed alluminio, su testi di Naviglio, disegna *Helga*, e le illustrazioni per la serie *I nemici del Crimine*, editi da Viano. Dal 1975 collabora esclusivamente con Rizzoli eseguendo illustrazioni. Ha sempre firmato i suoi lavori con lo pseudomino « Ingam ».

G.B.

McBRIDE, CLIFFORD (1901-1951) Disegnatore americano, nato a Minneapolis, Minnesota, nel 1901, figlio di un rappresentante di trebbiatrici. Trasferitosi con la famiglia a Pasadena in California, vi frequentò le scuole, disegnando sempre assiduamente. Fra l'altro, grazie a ciò fu espulso e riammesso un paio di volte, per aver fatto sul giornale scolastico dei disegni che non erano andati a genio al preside. Si diplomò nel 1920, dopo aver già venduto nel 1917 un suo fumetto al *Los Angeles Times*. Terminato di frequentare anche l'Occidental College nel 1923, ottenne il suo primo lavoro al *Times*, dove disegnò una serie di vignette pantomimiche, finché nel 1924 gli fu offerto un lavoro per posta dal *Chicago Tribune*. Comunque, illustrare vignette umoristiche per il *Tribune*, e per il suo nuovo periodico *Liberty*, non gli piaceva molto, quindi fu molto felice quando il McNaught Syndicate gli offerse la distribuzione su tutto il territorio nazionale del suo fumetto pantomimico, era il 1925 e questo gli permetteva di tornare a Pasadena. Le pagine settimanali di McBride non avevano veri e propri personaggi fissi, fino al momento in cui egli introdusse un ometto di mezza età, rotondetto, vagamente ispirato ad un suo zio, Elba Eastman, che appariva ogni tre-quattro settimane e finì per piacere ai lettori, cosicché McBride gli diede il nome di Uncle Elby ed in alcune vignette apparse nel 1929 lo dotò anche di un mostruoso, enorme cane bastardo. Ben presto tutte le lettere giunte a McBride chiedevano di Elby e del suo cane, che in contrapposizione al nome dello zio venne chiamato Napoleon, questo successo indusse l'autore a tentare una striscia quotidiana insieme alla tavola domenicale, lavoro che fece per l' Arthur J. Lafave Syndicate di Cleveland, Ohio. Il nuovo fumetto, lanciato nel Giugno 1933 inizialmente solo come striscia giornaliera, ebbe subito successo e fece la fortuna di McBride. Egli si trasferì allora con la moglie Elisabeth presso Flintridge, in California, dove acquistò un sanbernardo ancora più grosso del Napoleon dei suoi fumetti, e poté dedicarsi ai suoi hobbies, la pesca, il nuoto, le arti magiche, il pianoforte e la lettura. Fiaccato però da attacchi cardiaci e dalla morte della moglie, invecchiò rapidamente, anche se questo non gli impedì di prender moglie un'altra volta. È morto d'un attacco cardiaco il 22 Maggio 1951. Dopo la sua morte, il fumetto fu portato avanti per qualche tempo da sua moglie Margot Fischer.

B.B.

McCAY, WINSOR (1869-1934) Autore americano nato a Spring Lake, Michigan, il 26 Settembre 1869. Non terminò mai gli studi, ricevendo solo una rudimentale istruzione da un maestro di nome Godeson, recandosi appena diciassettenne a Chicago a disegnare cartelloni e a frequentare una Scuola d'Arte. Nel 1891 a Cincinnati dipinse i manifesti per il Vine Street Museum. La sua lunga carriera presso i quotidiani ebbe origine nel 1897, prima al *Cincinnati Times Star*, poi al *Commercial Tribune* e finalmente all'*Enquirer*, dove nel 1903 creò il suo primo fumetto, *Tales of the Jungle Imps*. Alla fine del 1903, McCay accolse l'invito del direttore della New York Herald Co., James Gordon Bennett, e si recò a New York per lavorare all'*Evening Telegram*, per il quale — con lo pseudonimo Silas — creò un certo numero di fumetti come *Dull Care*, *Poor Jake* e certamente il migliore di tutti *Dreams of a Rarebit Fiend*, incentrato sugli incubi di un ingordo divoratore di crostini al formaggio. Per il *New York Herald*, egli creò poi col proprio nome: *Little Sammy Sneeze*, 1904, sugli starnuti catastrofici del piccolo Sammy; *Hungry Henrietta*, 1905, su di una vorace bambina; *Sister's Little Sister's Beau* ed altri. Finalmente, il 15 Ottobre 1905 apparve *Little Nemo in Slumberland*.
Nel 1911, McCay passò ad Hearst, dove continuò a disegnare gli avventurosi sogni di Little Nemo, fino al 1914, cambiando però il titolo in *In the Land of Wonderful*. Ma qui fece soprattuto fumetti editoriali. Dal 1924 al 1927

Winsor McCay, « Gertie, the Trained Dinosaur ».

tornò brevemente all'*Herald*, con una versione riveduta di Little Nemo, e quindi tornò nuovamente da Hearst, per disegnare i fumetti e le grandi illustrazioni allegoriche, per gli editoriali di Arthur Brisbane. Dal 1909, McCay aveva iniziato una carriera parallela nei cartoni animati, producendo *Little Nemo*, tratto dalla striscia, oltre a *How a Mosquito operates* e *Gertie, the Trained Dinosaur*, che suscitò scalpore quando McCay lo abbandonò. Nel 1917, egli preparò il suo primo lungometraggio animato, *The Sinking of the Lusitania*, e nel 1920 lasciò interrotto il suo ultimo lavoro, *The Flying House*. Fra le sue altre attività McCay si occupò di pubblicità e fece delle tournés nel circuito cabarettistico, proiettando e commentando personalmente i suoi cartoni animati. Morì il 26 giugno 1934, dopo che già anni prima aveva annunciato il suo epitaffio in una lettera all'amico disegnatore Clare Briggs: « Semplicemente, non potevo fare a meno di disegnare ». È impossibile riassumere in poche righe tutti i lavori di McCay, che è universalmente riconosciuto un pioniere nel campo dell'animazione, e il più grande maestro dei fumetti, uno dei giganti dell'arte americana del 20° secolo, come hanno riconosciuto critici e musei. E anche se si dice che egli non ha fondato una scuola, questo è vero solo in senso letterale, perché in realtà con la complessità delle sue visioni e la magnificenza dei suoi fumetti impose rispetto ai suoi colleghi e li scoraggiò dal tentare di imitarlo. Tuttavia il merito di McCay va cercato in altra direzione, nella liberazione del fumetto da convenzioni di stile fuori moda e da limiti nelle scelte di ispirazione, preparando così la strada a nuove sperimentazioni che si sarebbero sviluppate nei tre decenni successivi.

M.H.

McCLELLAND, HUGH (1912-) Disegnatore e illustratore sudafricano, nato a Roodeport, nel Transvaal, il 21 Novembre 1912. Fu educato alla Klerksdorp Hoer School e studiò poi alla Johannesburg School of Art. Si unì quindi al reparto grafico del *Cape Times*, nel 1930, e infine si trasferì in Inghilterra, dove iniziò a lavorare per il *Daily Mirror*, il 3 Settembre 1933. Per il giornale, fino ad allora indirizzato alle donne, era un periodo di cambiamenti radicali e McClelland insieme al direttore della pubblicità, Basil Nicholson lo ristrutturò completamente. Il nuovo direttore, Harry Guy Bartholomew, ispirato dai metodi dei giornali americani, era ansioso di inserire più fumetti. Il primo di quelli fatti da McClelland fu l'adattamento del romanzo di Netta Muskett *Love Me Forever*, tradotto in una striscia fotografica giornaliera, il primo fumetto inglese. Hugh divenne il capo del reparto fumetti che si stava espandendo, e sotto la sua guida vennero creati *Ruggles* (1935), *Belinda Blue Eyes* (1935), *Buck Ryan* (1937) e *Just Jake* (1938). McClelland creò il suo primo fumetto nel 1937, una parodia western che prendeva il nome dall'eroe-sceriffo *Beelzebub Jones*, che durò dal 28 Dicembre 1937 al 28 Dicembre 1945, ed era stato creato sul modello dello stesso padre di McClelland, un fattore con una gamba di legno. Il suo metodo di lavoro, molto funzionale ed efficace, era di preparare le matite per 20 settimane di lavoro, e preparare poi via via i testi, l'inchiostrazione e il riempimento dei neri. Con questo sistema, fu in grado di continuare il suo lavoro anche durante la guerra, mentre prestava servizio sul Link Trainer come sergente istruttore della Royal Air Force. Dopo la guerra, creò molti nuovi fumetti, a partire da *Dan Doofer*, un fumetto ispirato a *Moon Mullins* e pubblicato dal 29 Dicembre 1945 al 22 Luglio 1946, ma che non ebbe successo, lo sostituì *Sunshine Falls*, una storia ambientata nella natia Sudafrica, ma anche questo ebbe poco successo, apparve dal 22 Luglio 1946 al 19 Luglio 1947. Il suo terzo tentativo, *Jimpy*, ebbe invece un successo immediato e durò dal 5 Gennaio 1946 al 23 Agosto 1952. Seguì un revival

Hugh McClelland, « Belzebub Jones ». © Daily Mirror Newspapers Ltd.

di *Pip, Squeak & Wilfred*, ma la modernizzazione di questi personaggi non funzionò. McClelland si trasferì allora a un quotidiano concorrente, il *Daily Sketch*, dove produsse i suoi migliori fumetti, *Scott Lanyard* (1955) e *Jimmy Gimmicks* (1957). Purtroppo nessuno dei due incontrò il favore dei lettori il che lo decise ad andarsene in Canada, dove trovò lavoro presso il *Toronto Telegraph*. Attualmente vive a Ontario, dove però ha abbandonato il settore fumetti per dedicarsi alla pittura.

D.G.

McCLURE, DARRELL (1903-) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato il 25 Febbraio 1903 a Ukiah in California. Quando egli aveva 9 anni i suoi genitori si trasferirono a San Francisco, dove la madre lo incoraggiò nei suoi tentativi artistici, tanto che egli disse in seguito « è dall'età di 6 anni che ebbi l'ambizione di diventare disegnatore di fumetti per quotidiani ». Nel 1917-18 frequentò le serali alla California School of Fine Arts, e quindi si iscrisse a una scuola di fumetti, lavorando nel frattempo come boscaiolo, cowboy e marinaio. Nel 1920 ebbe il suo primo lavoro professionale, come disegnatore in un piccolo studio d'animazione a Los Angeles, quando questo chiuse, McClure tornò a San Francisco e lavorò come animatore commerciale. Terminato anche questo lavoro, egli andò a New York cercando di trovare lavoro presso un qualche distributore di quotidiani, ma senza fortuna. Tornò allora al mare, navigando nel Nord Atlantico. Nel 1923, un casuale incontro col suo amico californiano Jimmy Swinnerton gli procurò un lavoro di appren-

dista disegnatore presso il King Features Syndicate. E finalmente dopo cinque anni di questa attività gli venne data l'opportunità di creare un proprio fumetto, *Vanilla and the Villains*, che apparve il 10 Settembre 1928. Il fumetto terminò dopo un anno e ad esso seguì un altro tentativo, *Hard-Hearted Hicky*. Nell'Ottobre del 1930, McClure rilevò da Brandon Walsh, la striscia giornaliera *Little Annie Rooney*, e già il 30 Novembre ne disegnava una mezza pagina domenicale del tutto nuova. Nel 1933 McClure passò la domenicale a Nicholas Afonski (o Afonsky), per creare una domenicale propria, *Donnie*. Questa raccontava le avventure di un giovane intraprendente, sulla falsariga del *Ming Foo*, di Walsh e Afonski. Ma nonostante la qualità evocativa di McClure e la sua profonda conoscenza del mare, *Donnie*, iniziato nel 1934, ebbe scarso successo, sicché nel 1937 il disegnatore tornò all'*Annie Rooney*, continuando poi a disegnare sia le giornaliere che le domenicali sino alla fine delle avventure nel 1966. Nel corso della seconda guerra mondiale, McClure produsse anche la sua altra creazione a fumetti *Ahoy McCoy*, per *All Hands*, la rivista della guardia costiera degli Stati Uniti.
Anche se ha fatto occasionali illustrazioni per albi e riviste (per *Yachting*, ad esempio, ha lavorato fin dal 1924) ad acquerelli, Darrel McClure verrà ricordato soprattutto come definitivo disegnatore di *Little Annie Rooney*, un fumetto da lui molto curato nonostante la stravaganza delle trame, e inoltre come creatore di *Vanilla and the Villains* e *Donnie*, due fumetti piacevoli anche se di breve durata.

M.H.

McCOY, WILSON (? -1961) Disegnatore americano, sul quale si hanno scarse notizie biografiche, pur avendo legato per quasi vent'anni il suo nome a uno dei più celebri eroi del fumetto internazionale, *The Phantom*. Infatti, dopo essere stato aiutante di Ray Moore, lo sostituì definitivamente nella versione giornaliera della striscia nel 1946 e in quella domenicale nel 1948.
Non risulta che egli si sia dedicato ad altri personaggi

Wilson McCoy, « The Phantom ». © King Features Syndicate.

prima di The Phantom, e stranamente nessun critico statunitense ha mai citato nelle sue opere né lui né il suo predecessore, né sono mai stati resi noti dati biografici su di lui. Quanto alla sua collaborazione a The Phantom, McCoy cercò inizialmente di rifarsi a Moore, emergendo poi gradatamente con uno stile proprio, più povero di quello del predessore, volto a toni più caricaturali e veristici, forse voluti da un tipo di sceneggiatura che, in certi periodi, rasentò il surreale e il fantastico. È con McCoy che l'« Ombra che cammina » emulò l'antesignano Re della giungla, *Tarzan*, servendosi di liane per attraversare la foresta. Scomparso improvvisamente nel 1961, McCoy venne sostituito per un breve periodo da Bill Lignante e poi definitivamente da Symore Barry.

G.B.

McDOUGALL, WALTER HUGH (1858-1938) Disegnatore americano, nato a Newark, N.J., il 10 Febbraio 1858. Entrò e uscì dall'Accademia militare nel 1874, imparando a conoscere la vita per le strade di Newark, e assecondato dal padre nel coltivare il suo amore per l'arte. Poco dopo entrò nel settore dell'illustrazione giornalistica, assunto dal *New York Graphic*, primo quotidiano illustrato americano. All'inizio del 1880 vendette alcuni disegni anche al *Puck* e il 30 Ottobre 1880 fece scalpore col suo fumetto in prima pagina sul *New York World*. Un'altra importante « prima » fu per lui il 21 Maggio 1893, quando per la prima volta un quotidiano americano stampò un fumetto a colori, il suo *The Possibilities of the Broadway Cable Car*. Analogamente, il 4 Febbraio 1894 fece la prima striscia a colori, *The Unfortunate Fate of a Well-Intentioned Dog*, in collaborazione col disegnatore di fumetti per riviste Mark Fenderson. Nello stesso periodo, McDougall disegnava fumetti editoriali a colori per il *New York World*, e illustrava la colonna settimanale di Bill Nye per la American Press Association del Col. Orlando Jay Smith, diventando così il primo disegnatore distribuito dai Syndicated. Nel 1898 disegnò una doppia pagina per il *New York American*, probabilmente la più grande vignetta mai apparsa in un quotidiano americano e una volta ebbe i suoi disegni in copertina al *New York Herald*, al *World* e all'*American*, tutti la stessa domenica! Fra le sue tavole domenicali per il *Philadelphia North American*, vi erano *Fatty Felix*, *Peck's Bad Boy*, *Handsome Hautrey* e *The Wizard of Oz*, continuato poi da Baum. Per il Western Newspaper Syndicate e più tardi per il T.C. McClure disegnò il lunghissimo *Hank The Hermit and his Animal Friends*. Tra le sue strisce giornaliere degli anni venti ci sono *Absent-Minded Abner*, *Teddy in Africa*, *Gink and Boob* e *The Radio Buggs*. Altre imprese della sua lunga carriera comprendono la commedia « The Summer Boarder », scritta in collaborazione con Henry Guy Carleton, la rivista *Mc Dougall's Magazine*, che ebbe breve vita, e una campagna a fumetti per il Democratic National Committee nel 1912.
McDougall era ovviamente all'avanguardia in diverse direzioni nei fumetti, e le testate di allora sono ricche di dozzine dei suoi lavori minori. La sua amicizia con eminenti figure dell'arte, del giornalismo e della politica sta appunto a testimoniare che buona parte del suo successo proveniva da relazioni pubbliche e personali. I suoi disegni, quantunque pieni di un facile umorismo, erano rigidi e goffi, né egli è mai maturato quanto a stile, tanto che Pulitzer si rifiutò di riassumerlo al *New York World*, perché « il suo stile non gli piaceva ». Cionostante McDougall fu un pioniere, anche se non era un rifinito come Frost, un semplice come Hopper, divertente come Dirks, o ispirato come il primo Herriman: però egli fu prolifico e stimolante e si trovava lì quando tutto cominciò. McDougall morì suicida nel 1938.

R.M.

McEVOY, JOSEPH PATRICK (1895-1955) Umorista, romanziere e autore di fumetti americano, nato a New Burnside, Illinois, il 27 Giugno 1895. Frequentata la scuola al paese natale, si iscrisse poi al Christian Brothers College di St. Louis nel Missouri e quindi alla University of Notre Dame. Già durante la frequenza di quest'ultima lavorava come fattorino al quotidiano *South Bend News*, nell'Indiana, per il quale sarebbe diventato in seguito giornalista. Col suo talento scrisse quindi una serie di poemi umoristici per il *Chicago Tribune*, intitolandoli *Slams of Life*: essi furono raccolti in un volume dallo stesso titolo illustrato da Frank King, nel 1919. Ancora per il *Tribune*, all'inizio degli anni venti teneva un resoconto settimanale sulle faccende di una tipica famiglia americana del Middlewest, col titolo *The Potters*, con le illustrazioni di John H. Striebel. Dalla serie fu ricavata una commedia di successo a Broadway, ciò che portò McEvoy a scrivere per i teatri di New York. Essa era stata pubblicata anche in albi con copertina di Striebel nel 1923. L'attività teatrale di quegli anni vide inoltre i seguenti pezzi: una rivista basata su un fumetto degli anni venti, intitolata *The Comic Supplement*, *Americana* e *Ziegfeld Follies*, Trasferendo *The Potters*, sulle testate di Hearst nel 1924, McEvoy vide anche la sua commedia trasformata in un film con W.C. Fields nel 1926. Il suo primo romanzo *Show Girl*, che aveva come protagonista Dixie Dugan, fu inserito in *Liberty*, nel 1928 e quindi pubblicato in varie edizioni da Simon & Schuster nello stesso anno. Dixie apparve anche in altri due romanzi, *Hollywood Girl*, nel 1929 e *Society*, nel 1931. Uno dei migliori romanzi di quel periodo fu *Mister Noodle*, del 1931, che col sottotitolo *A Novel of the Comic Strips* metteva in ridicolo il mondo dei distributori di fumetti di allora. Esso era ricavato dalle personali esperienze di McEvoy col suo *Show Girl*, il fumetto basato sul personaggio di Dixie Dugan. Quest'ultimo, disegnato da Striebel, iniziò su vari giornali il 21 Ottobre 1929 ed enfatizzava il vorticoso mondo sensazionalistico di Hollywood e Broadway: lo stesso Flo Ziegfeld era stato caricaturato col nome di Flo Zigfold. Ma con la depressione americana, il frivolo Show Girl fu sostituito da una striscia diversa. Il titolo del fumetto fu cambiato in *Dixie Dugan* a metà degli anni trenta, Dixie fu tolta dal mondo dello spettacolo e portata in quello del lavoro femminile, divenendo uno dei più letti d'America.
McEvoy abbandonò *Dixie Dugan*, a metà degli anni quaranta nelle mani di suo figlio Renny, che lo continuò fino agli anni sessanta. McEvoy deve la sua fama alle sceneggiature cinematografiche degli anni trenta, alle colonne per i giornali di Hearst e a una lunga serie di articoli per il *Reader's Digest*. È morto nel 1955.

B.B.

McLOUGHLIN, DENIS (1918-) Disegnatore di fumetti e illustratore inglese, nato a Bolton, Lancashire, il 15 Aprile 1918. Fu educato alla Dearden's Private School e alla Sunninghill School prima di vincere una borsa di studio per la Bolton School of Art nel 1932. Il suo primo lavoro professionale lo ebbe nel 1934 dal Ward and Copley Studio di Manchester, per il quale disegnò le illustrazioni realistiche del *John Noble's Sixit Club Catalogue*. Fece i suoi primi fumetti per *Atlas Stores*, nel 1940, disegnando tre copertine per delle raccolte di supplementi domenicali americani per il mercato inglese. Durante il suo servizio militare dipinse cinquanta manifesti comici murali per Woolich Depot. Come collaboratore esterno, nei ritagli di tempo disegnò la copertina di *Navy Colt*, di Frank Gruber, la prima di 700 del genere. Nel 1944-45 disegnò tre storie complete a fumetti: *Laughter for Home and Front*, *New Laughs for All* e *Laughter Parade*. In questa occasione cambia il nome in David McLoughlin, su suggerimento del suo editore Kangaroo, il quale pubblicò pure il suo primo albo completo *Lightning Comics*, nel 1946, comprendente un fumetto western e uno di fantascienza, due generi nei quali avrebbe poi eccelso.
Nel 1947 lavorava in esclusiva per T.V. Boardman, un prolifico editore di romanzi e fumetti, per il quale creò lo « stile della casa ». Appartengono a questo periodo le sue numerose copertine per i tascabili, come pure il « Boardman Bloodhound », un famoso marchio che scolpì anche per una mostra commerciale. Per i fumetti Boardman, opuscoli di 12 pagine stampati a due colori, McLoughlin creò l'investigatore *Roy Carson*, l'astronauta *Swift Morgan* e le copertine per alcune ristampe di materiale americano come *Blackhawk*. Prese in mano anche la serie di *Buffalo Bill*, una precedente ristampa del fumetto svizzero di Lennart, migliorandolo sensibilmente grazie alla sua esperienza e al suo hobby per il vecchio West. Disegnò e compilò anche 13 *Buffalo Bill Annuals*, dal 1946 al 1961. Dopo il ritiro dall'editoria Boardman, McLoughlin scrisse e disegnò l'albo *Derek the Tortoise* e preparò l'*Encyclopedia of the Wild West* (Doubleday, 1973). Nel frattempo ha disegnato alcune serie di fumetti: *Saber* e *Big Hit Swift* per *Tiger* nel 1967; *Fury's Family* per *Thunder* nel 1970; *Power the Danger Ranger* e *Terror in the Tall Tower* per *Wizard* nel 1974. Continua a contribuire in maniera determinante alla letteratura fumettistica inglese, lavorando nello stile americano che predilige.

D.G.

McMANUS, GEORGE (1884-1954) Autore americano di fumetti, nato a St. Louis il 23 Gennaio 1884. All'età di 16 anni egli divenne disegnatore di fumetti e più tardi redattore di moda per il *St.Louis Republic*, dove pubblicò la sua prima striscia *Alma and Oliver*. Nel 1904 McManus andò a New York, dove iniziò una lunga collaborazione con il *World*, di Joseph Pulitzer, per il quale fece una grande quantità di fumetti nella speranza che qualcuno avrebbe finito per aver successo. Vi erano infatti *The Merry Marcelene*, *Panhandle Pete*, uno dei primi successi della lunga serie, *Nibsy the Newsboy in Funny Fairyland*, una sconcertante ma bella imitazione di *Little Nemo*, *Cheerful Charley*, la storia di un indiano dal viso rigido; e *Let George Do It*, una frase che doveva diventar famosa. Ma la striscia più popolare fu *The Newlyweds*, del 1904, il primo dei fumetti d'ambiente familiare. Nel 1912, McManus passò al *New York American*, di Hearst, portandosi dietro *The Newlyweds*, oltre a diversi altri come *Their only Child*, *Baby Snookums* ecc. Ma McManus non era ancora artisticamente soddisfatto, e sperimentò molte nuove idee nel periodo 1913-1918, creando simultaneamente *Rosie's Beau*, un fumetto umoristico per ragazze, *The Whole Blooming Family*, *Spareribs and Gravy*, una caricatura degli esploratori scientifici, e infine il fumetto per il quale trovò poi il successo in tutto il mondo, *Bringing Up Father*. McManus lavorò anche per i cartoni animati, producendo con Emile Cohl la serie di *Snookums*, e fece alcune illustrazioni per riviste, ma rimase soprattutto un disegnatore di fumetti. L'eleganza delle sue linee e le sue elaborate messe in scena sono state largamente imitate: ogni disegnatore di fumetti ha primo a poi preso a prestito qualcuno dei suoi pungenti aforismi, ma nessuno è mai riuscito a emularlo. La popolarità di McManus era grande quanto il suo talento artistico, sodalizi artistici e organizzazioni pubbliche gli conferirono un'infinità di premi. Nel 25° anniversario di *Bringing Up Father*, fu organizzato un congresso, con cena in suo onore, a Washington. Ammiratori, semplici cittadini e personalità governative, continuarono a scrivergli fino alla sua morte, avvenuta a Santa Monica il 22 Ottobre 1954.

M.H.

George McManus.

McNEILL, HUGH (1910-   ) Disegnatore di fumetti e illustratore inglese, nato a Manchester da genitori scozzesi il 13 Dicembre 1910. Frequentate le scuole superiori e successivamente la sezione serale della School of Art a Manchester dal 1925 al 1927, fu per quattro anni apprendista presso lo studio pubblicitario Kayebon Press. Il suo primo fumetto pubblicato fu una specie di farsa apparsa su *Topical Times*, nel 1927. Ma la strada dei fumetti la tentò rispondendo ad un annuncio pubblicitario del giornale locale, col quale D.C. Thompson cercava nuovi disegnatori per *Dandy* e *Beano*. Il suo primo personaggio originale *Ping the Elastic Man*, apparso su *Beano*, il 30 Luglio 1938, fu l'avvisaglia di quello speciale tipo di scatenata fantasia che avrebbe poi distinto tutti i suoi fumetti. Poi venne, sempre nel 1938, *Simple Simon*, per *Dandy* e quindi il personaggio più duraturo di McNeill, *Pansy Potter*, per *Beano*. Il lavoro per i fumetti si adattava meglio al suo senso dell'umorismo, e si dimostrò più renumerativo della pubblicità, per i suoi datori di lavoro, cosicché lo passarono al maggior editore di fumetti, l'Amalgamated Press. Per loro McNeill creò *Professor P. Nutts* e *Binky & Granpop*, per *Jolly Comic* (18 Marzo 1939) e *Simon the Simple Sleuth*, per il nuovo albo *Knockout* (4 Marzo 1939). Il suo stile si adattava così bene a questo giornale, che ben presto creò anche *Deed-a-Day Danny*, per la prima pagina a colori, conformando inoltre al proprio stile la già esistente *Our Ernie*. Disgraziatamente, la guerra ne interruppe la promettente carriera. Arruolato nel Royal Army Service, continuò a disegnare i suoi personaggi per *Knockout*, e quando nel 1943 fu inviato oltremare, disegnò il suo Danny su carta aerea nello stesso formato del giornale! Dopo la smobilitazione, McNeill tornò a *Knockout* con *One Eyed Joe* e *Two Toof Tom*, nel 1946, e successivamente si dimostrò anche disegnatore di genere avventuroso con *Tough Tod & Happy Annie*, nel 1947. Ampliò ulteriormente le sue capacità stilistiche con *Deadshot Sue*, nel 1949 e *Highway Days / Dick Turpin*, nel 1951 e con adattamenti da films (come *King Solomon's Mines*), per *Sun*, e col supereroe *Thunderbold Jaxon*, per *Comet*, nel 1949. Un terzo cambiamento di direzione avvenne quando l'Associated Press lanciò un nuovo settimanale per bambini, *Jack and Jill*, nel 1954. McNeill, non solo ne disegnò la copertina, ma riesumò anche il vecchio *Harold Hare*, di Harry Hargreaves, apparso su *Knockout*, adattandolo nella nuova versione, con un tocco della sua fantasia, il personaggio era decisamente rinato. Esso divenne tanto popolare da avere a sua volta un settimanale autonomo, *Harold Hare's Own Paper* (14 Novembre 1959) oltre a divenire soggetto di una striscia sul quotidiano *Sunday Pictorial*, nel 1960. Nel 1961 McNeill rilevò le avventure di *Buster*, figlio di Andy Capp, facendone un fumetto dallo stesso nome e dal 25 Febbraio 1967 disegnò *The Trolls*, un fumetto di due pagine, adattamento dalle note bamboline pubblicate sul settimanale per bambine *Tina*. Nel frattempo disegnò e creò molti personaggi e fumetti, tutti caratterizzati dallo stesso fascino e umorismo che distingueva il suo lavoro fin dall'inizio.

D.G.

McWILLIAMS, ALDEN (1916-   ) Disegnatore americano nato nel 1916 a Greenwich, nel Connecticut. Diplomatosi alla New York School of Applied and Fine Arts, iniziò la sua carriera in riviste secondarie, prima di diventare un pioniere degli albi a fumetti nel 1935. Per la Western, che fu il suo più costante datore di lavoro fra il 1935 e il 1942, McWilliams scrisse e disegnò personaggi diversi, con una forte propensione verso la fantascienza: *Captain Frank Hawks*, *Gangbusters*, *Space Cadets*, *Stratosphere Jim* e *Flash Gordon*. Nello stesso periodo lavorò anche per la Centaur, facendo *Skid Davis*, nel 1939, e per la Quality, dove fra il 1940 e il 1942 disegnò soprattutto storie di guerra, come *Spitfire*, *Atlantic Patrol*, *Captain Flag* e *Destroyer 171*. Dopo tre anni trascorsi sotto le armi, fu congedato nel 1945 e riprese subito la sua carriera fumettistica: con *Steve Wood*, per Quality, *Young King Cole* e *Sergent Spook*, per Novelty, oltre a racconti di gangsters

Al McWilliams, « Davy Jones ». © United Feature Syndicate.

« *Mafalda* », Quino (Joaquin Lavado). © Quino.

per Gleason.
McWilliams, deve comunque la sua maggiore notorietà alle strisce per quotidiani, un lavoro iniziato nel 1953 con la giornaliera *Twin Earths*, scritta da Oskar Lebeck e distribuita dall'United Feature Syndicate. Quando questa, nel 1963, fu interrotta, McWilliams continuò con *Davy Jones*, un fumetto d'avventure sul mare da lui creato insieme allo scrittore Sam Leff nel 1961. Più tardi venne poi *Dateline: Danger!*, un eccellente fumetto di spionaggio con sceneggiature di Allen Saunders, prodotto dal 1968 al 1974 per il Publishers-Hall Syndicate. Al McWilliams ha lavorato molto anche per la publicità, e non ha mai smesso di lavorare per i fumetti, avendo contribuito nel 1960 anche a *Man from Uncle* e *I Spy*. Il suo è un lavoro modesto eppure pieno di talento, tanto che ad ogni personaggio egli ha saputo dare una diversa impronta.

M.H.

MAFALDA (Argentina) Personaggio creato da Quino (Joaquin Lavado), apparso prima come pagina domenicale per il periodico *Primera Plana*, di Buenos Aires il 29 Settembre 1964, ma diventato presto striscia quotidiana, apparendo nel Marzo 1965 sul quotidiano *El Mundo*. Con uno stile semplice e personale, l'autore racconta le avventure di Mafalda, una bambina contestatrice che rifiuta di inserirsi nel mondo degli adulti. Straordinario intuito e notevole precocità le permettono di capire, meglio dei grandi, la situazione del mondo attuale. Dalla metà degli anni sessanta alla metà dei settanta, quando decise di interromperla, Quino sembrò condividere lo stupore del suo personaggio nella contemplazione di un mondo piegato dalla propria distruzione. Questa striscia sembra riflettere, tramite la meditazione di una bambina, le contraddizioni dell'uomo pensante messo a confronto di uomini senza cervello. Mafalda e i suoi piccoli amici — Felipe l'idealista sognatore, Susanita la bambina già adulta ossessionata dal denaro e dal maschio, Manolito il futuro uomo d'affari, e altri — giudicano il mondo in cui vivono con profondo intuito psicologico. Per questo, il fumetto trascende la situazione argentina che gli fa da sfondo, riflettendo invece le ansie universali, le ossessioni e le preoccupazioni del nostro tempo. Mafalda è stato pubblicato in albi (1968), tradotto in sei lingue diverse e distribuito nell'America Latina e in Europa. Il suo successo, come quello dei *Peanuts*, lo ha portato a una rapida commercializzazione, con migliaia di giocattoli, bambole, e oggetti d'ogni genere, oltre a una serie di cartoni animati per la televisione. In Italia, il personaggio è apparso su molti giornali quotidiani, in parecchi libri editi da Bompiani e in riviste specializzate come *Il Mago*.

L.G.

MAGER, CHARLES AUGUSTUS (1878-1956) Autore americano, nato a Newark nel New Jersey nel 1878. Figlio di emigrati tedeschi della classe media, Mager entrò nel mondo dei vecchi fumetti tramite le vecchie riviste spedite ai suoi genitori da parenti tedeschi, mentre ancora frequentava le scuole elementari e superiori della sua città. Il suo stile di giovane disegnatore si ispirò soprattutto a Wilhelm Busch. All'età di 20 anni ottenne il suo primo lavoro per i quotidiani di New York della catena Hearst, ma aveva già venduto un certo numero di vignette alle riviste a fumetti dell'epoca e inviato lo stesso tipo di materiale al *New York American* e al *New York Journal*, di Hearst, che lo passarono agli altri giornali della catena per la ristampa. A quell'epoca, Mager tendeva a disegnare animali umoristici, e le sue vignette enfatizzavano specialmente questo elemento, proponendo la fauna della giungla come le scimmie o le tigri, tanto che ben presto le sue ricorrenti pubblicazioni quotidiane ebbero per titolo *Jungle Land* e qualche volta anche *Jungle Society*. Sposatosi subito dopo questi inizi, il giovane Mager lanciò sul *Journal*, il 25 Aprile 1904 una sequenza di vignette con un singolo animale, *Knocko the Monk*, che piacque molto al pubblico, tanto che Mager ne preparò una serie di vignette per tutto l'anno, mentre fece anche brevemente un altro tipo di fumetto con esseri umani, *Everyday Dreams*. Ma tornò poi definitivamente ai suoi animali, presentando prima *Rhymo the Monk* e poi di nuovo Knocko, aggiungendovi di mese in mese nuovi animali, *Henpecko the Monk*, *Groucho Monk*, ecc. Nel 1910 finalmente egli presentò *Sherlocko the Monk*, la cui popolarità surclassò quella di tutti i precedenti Monk. Molti dei suoi lavori successivi si focalizzarono su Sherlocko e sui suoi impegni con gli altri personaggi Monk, tanto che quando lasciò Hearst, per andare al *New York World*, egli si portò dietro proprio Sherlocko, per il *World*, egli creò nel 1913 *Hawkshaw the Detective*, una versione umana di Sherlocko, che era una parodia del vecchio Sherlock Holmes di Doyle. Mager continuò con Hawkshaw, per tutto il resto della sua vita, aggiungendolo alla pagina domenicale di *Captain and the Kids*, di Rudolph Dirks nel 1931 e portandolo avanti fino a quando si ritirò dalla carriera, alla fine degli anni quaranta. Unica eccezione fu un breve tentativo di fumetto su una famiglia-tipo di una piccola città, e il tentativo di riciclaggio di Sherlocko fatto per suo conto nel 1924. Mager (pseudonimo Gus) ha sempre vissuto a Newark, dove si era costruito una grande casa e dove aveva ripreso seriamente il suo hobby della pittura, vendendo suoi quadri alle collezioni permanenti del Museo di Newark, al Whitney Museum, di New York e ad altri. Devoto naturalista, come del resto dimostrano i suoi primi lavori, egli disegnò anche una pagina dal titolo *Games and Gimmicks*, per *Outdoor Life Magazine*. Durante la sua vita pubblicò solo due piccoli albi, a parte la ristampa degli albi a fumetti in *Tip Top Comics* e altrove. Morì il 17 Luglio 1956, a casa di suo figlio Robert, a Murrysville in Pennsylvania.

B.B.

MAGER'S MONKS (Stati Uniti) Serie di strisce giornaliere simultanee e collegate fra loro, creata da Charles A. (Gus) Mager, apparsa per la prima volta il 25 Aprile 1904 sul *New York Journal*, con *Knocko the Monk*, seguito poi da *Rhymo* e *Sherlocko*. Essa fornì anche lo spunto per i nomi

« Mager's Monks », Gus Mager.

dei celebri fratelli Marx. Mager aveva già realizzato in precedenza delle vignette umoristiche con protagonisti degli animali, per i quotidiani del mattino e del pomeriggio di Hearst, incorporandole poi in una pagina intitolata *In Jungle Land* (Nel paese della giungla) e alternativamente *In Jungle Society*, apparse dal 1903 al 1904. Come le vignette precedenti, *Knocko the Monk*, comparso la prima volta col motto « Dice sempre quello che pensa », appariva ogni due-tre giorni sul *Journal*, alternandosi con altre strisce come *Johnny Bostonbeans* e *Mr. E.Z. Mark*. Mager abbandonò Sherlocko alla fine del 1904 per dedicarsi ad un'altra serie con personaggi umani dal titolo *Everyday Dreams* (Sogni quotidiani), ma il pubblico rivoleva le scimmie, e verso la metà del 1905 Mager lo accontentò presentando *Rhymo the Monk*, che apparve sul *Journal* fino alla fine dell'anno. All'inizio i personaggi erano delle scimmiette con buffi vestiti umani. Ma gradualmente esse assunsero sempre più le sembianze umane, con storie ambientate in case e città contemporanee. Ogni personaggio aveva una porticolare manìa od ossessione che si rifletteva nel suo nome, e mentre dopo il 1905 le strisce aumentavano la varietà dei titoli, tutti apparsi sul *Journal*, la loro presentazione veniva standardizzata in una striscia orizzontale di sei vignette per episodio. La popolarità delle strisce della serie dei *Monks*, fu tale che un gran numero di comici del varietà ne sfruttò nel 1910 l'idea base, sino a quando all'inizio degli anni '10 Mager sospese la sua striscia, ma venne di nuovo ripresa da un artista del varietà che nel 1918 utilizzò i nomi di Groucho, Chico, Harpo e Gummo — tutti nomi di Monks — per quattro dei cinque fratelli Marx. Il futuro di Mager fu comunque deciso dalla presentazione sul *Journal*, di *Sherlocho the Monk*, il 9 Dicembre 1910. La prima striscia era una divertente satira delle storie poliziesche di Sherlock Holmes di Conan Doyle, affiancato da un ammirevole aiutante di nome Dr. Watso. Ben presto Mager si applicò solo a quello, progettandone anche una tavola domenicale, ma nello stipatissimo supplemento non c'era posto per essa, sicché Mager cominciò a guardarsi in giro e trovò chi gli diede ascolto, ossia il *New York World*. Lasciò dunque il *Journal*, dove l'ultimo Sherlocko apparve il 23 Febbraio 1913, e passò sulle pagine del *World* con la tavola domenicale. Ma nel frattempo gli agenti di Conan Doyle, facendosi forti della legge sul diritto d'autore, si erano rivolti alla giustizia per ottenerne la soppressione, e il *World* chiese a Mager di cambiare nome al personaggio per evitare grane, ed egli creò quindi *Hawkshaw the Detective*.

B.B.

MAGGIE AND JIGGS
vedi Bringing Up Father

MAGNUS
vedi Raviola Roberto

MAGO WIZ
vedi Wizard of Id, The

MAGSINO, FRANK (1937-) Disegnatore filippino nato il 3 Dicembre 1937 a San Jose, Occidental, Mindoro, un'isola filippina famosa per i suoi tamaraw, i bufali selvaggi. Frequentò l'Università di Santo Tomas, specializzandosi in disegno, ma lasciò gli studi quando gli fu offerto un lavoro di disegnatore ad ore, dalla Araneta University. Di lì passò alla Hontiveros Associates Incorporated, dove preparava bozzetti e annunci publicitari per la Pepsi Cola, lavorando pure in campo pubblicitario per la Adver Incorporated. Dal 1961 al 1968 Magsino lavorò come collaboratore esterno a diverse riviste come *Women's World*, facendo copertine e disegni; e per riviste a fumetti come *Liwayway* e *Bulaklak*. Illustrò molte storie brevi e romanzi apparsi nelle riviste a fumetti in lingua tagalog. È stato varie volte negli Stati Uniti, sia per approfondire i suoi studi, che per ricevere il Bachelor of Arts alla San Francisco Academy of Arts. Qui, i suoi dipinti lo hanno fatto conoscere nel mondo artistico: gallerie europee, filippine e statunitensi hanno venduti molti dei suoi quadri a olio, tempere e acquerelli. Quantunque egli abbia generalmente affrontato temi tradizionali, i suoi esperimenti più recenti hanno preso direzioni eclettiche varie. Il suo approccio al surreale e al fantastico, ha dato ai suoi lavori una rinomanza ancora maggiore. Ma nonostante i suoi molti impegni pittorici, Magsino ha lavorato su un gran numero di strisce ed ha creato alcuni personaggi a fumetti, collaborando inoltre all'albo *Conan*, della Marvel. Essendo ambidestro, Magsino disegna con ambedue le mani, ma scrive le parole nelle nuvolette con la sinistra, egli è uno dei pochissimi che fa questo lavoro di scritturazione col pennello.

O.J.

MAIN STREET (Stati Uniti) Serie creata da Gus Mager ed apparsa per la prima volta il 22 Aprile 1923, iniziata come pagina domenicale sul *New York Yorld*, cioè poco dopo la fine del suo popolare *Hawkshaw*, terminato a metà del 1922. Come fumetto, *Main Street* (Strada maestra) fu un errore, perché voleva presentare troppi personaggi non ben definiti, cioè gli abitanti della strada principale di una città di medie dimensioni. Il suo stile, un misto delle facce di Mager e disegni alla maniera di uno pseudo McManus, non invogliava il lettore. Anche se qualche singola vignetta settimanale era buona e abbastanza divertente, la mancanza di personaggi portanti fece naufragare il fumetto, dando un taglio alla carriera di Mager presso il *World*. Il personaggio apparso forse più di frequente era Henry Meek, un marito succube della moglie che poteva ritenersi il personaggio principale, ma anche altri condivisero la confusa scena, come i Miller, i Tick, gli Smither. Pochi mesi dopo la sua comparsa, Main Street fu abbandonata da molti abbonati, che inizialmente erano stati attratti dal nome di Mager e dalla reputazione del suo *Hawkshaw*, cosicché alla fine del 1924 la serie scompariva dallo stesso *World*.

B.B.

MALAYA (Filippine) Nome d'arte usato da artisti filippini per fumetti underground. Nel dialetto tagalog « malaya » significa « libertà », e questo è appunto il nome scelto dal più intrigante dei disegnatori underground filippini, del quale nessuno sa se si tratti di un solo individuo, maschio o femmina, o di un intero gruppo di disegnatori.Tuttavia la tesi prevalente è che si tratti di un gruppo, che lavora così anonimamente per proteggere da possibili pressioni politiche se stessi e le loro famiglie, i parenti e gli amici. Tesi plausibile, dato il gran numero di differenti temi trattati e di differenti stili dimostrati. Malaya, fornisce infatti fumetti, vignette editoriali, illustrazioni politiche e personaggi umoristici tanto a giornali conservatori che radicali. Per aumentare il mistero, molto di questo materiale è stato spedito a pezzi, contenuti in buste diverse spedite da differenti località. Pare che le prime apparizioni di fumetti di Malaya sia degli anni cinquanta, ma è difficile stabilirlo, essendo apparse su giornali poco diffusi. Dal 3 Gennaio al 1° Aprile 1963, sull'ormai estinto quotidiano *Leyte Express*, apparve una striscia giornaliera intitolata *Dili Ako Mahadlok* (Non ho paura), scritta in cebuano, uno dei tanti dialetti della regione Visayan. Essa trattava delle atrocità perpetrate dai ricchi proprietari terrieri e dalla loro progenie contro i piccoli proprietari circonvicini. Poiché molti degli episodi narrati erano autentici, ciò suscitò le ire dei grandi proprietari. Tutte le copie del giornale furono sequestrate, ma lo sfuggente Malaya, sembrò svanire nel nulla. Ancor oggi, per paura delle conseguenze, molti abitanti negano l'esistenza della pubblicazione.
Nel 1967, dopo un disastroso tifone, apparve nel cielo azzurro di Bago Bantay a Quezon City un aereo, che lanciò degli opuscoli contenenti vignette che trattavano l'eccessivo potere della chiesa sulla popolazione, sull'ultima pagina dell'opuscolo riappariva il nome di Malaya. Dopo tale episodio, si pensa che Malaya possa essere un eccentrico milionario che combatte crociate contro i tiranni, giacché solo un milionario può permettersi di usare l'aereo per distribuire migliaia di opuscoli. Nel 1971 è apparsa una nuova pubblicazione, *Kalayaan International*, della quale nessuno sembra conoscere l'editore. Copie della rivista si trovarono in diversi negozi filippini, come pure nella zona della baia di San Francisco in California, e nell'anticamera dell'International Hotel di Kearney Street, un isolato più avanti della zona di Chinatown gremita di turisti. Nel numero del giornale di Febbraio-Marzo, volume 1°, numero 6, apparvero diversi fumetti editoriali e politici firmati Malaya. Da allora, *Kalayaan*, è scomparso, e di Malaya, non si è saputo più nulla.

O.J.

MALE CALL (Stati Uniti) Striscia creata da Milton Caniff e apparsa per la prima volta nel 1943 per il *Camp Newspaper Service*, uno dei più divertenti contributi del celebre disegnatore allo sforzo bellico. L'anno precedente Caniff aveva creato per l'esercito un altro fumetto, che aveva come protagonista Burma, una delle più affascinanti eroine di *Terry e i Pirati*. Ma poiché il Chicago Tribune New York News Syndicate aveva fatto obiezioni sulla sua utilizzazione, Caniff aveva preparato allora un personaggio originale. Chiamato *Male Call* (Richiamo maschile) dal personale del Camp Service, esso ebbe come eroina l'amabile Miss Lace, che era una brunetta graziosa, sommariamente vestita, non certo timida. Le sue relazioni — solitamente innocenti, come veniva dimostrato — con soldati di tutte le armi che lei chiamava « generale » o « ammiraglio » costituivano lo spunto per le battute delle strisce settimanali. Miss Lace godeva di una meritata popolarità presso l'esercito, e fu una delle più celebrate pin-up degli anni di guerra, accanto a Rita Hayworth e a Betty Grable. Caniff dedicò a questo lavoro — per il quale non era pagato — lo stesso impegno che aveva posto in *Terry*, per il quale invece era pagato profumatamente, nella striscia si trovano effettivamente alcuni dei suoi migliori lavori. Sicuramente egli si divertì a inventare situazioni e sviluppi pericolosi, come non avrebbe potuto fare nel più castigato Terry. L'ultima striscia settimanale apparve il 3 Marzo 1946, segnando così la fine del periodo bellico. Una raccolta delle strisce apparve nel 1945; e nel 1959 Grosset & Dunlap ripubblicò l'intero ciclo del personaggio, così come era apparso nei tre anni di pubblicazione. In Italia, è stato pubblicato nel 1968 dalla rivista *Kirk*, e nel 1977 l'editrice alternativa Comic Art ne ha presentato un albo con la raccolta completa delle strisce.

M.H.

« Male Call », Milton Caniff. © Milton Caniff.

MANCA, GIOVANNI (? -) Illustratore, grafico, pittore italiano, Giovanni Manca, oggi più che ottantenne e tuttora operante a Milano, ha legato il suo nome al mondo del fumetto italiano dando vita con un segno nitido e vivace a macchiette di notevole brio, che hanno goduto di ampio successo e popolarità presso i giovani lettori di due generazioni.
Iniziò la sua attività di caricaturista politico nel 1914, sulle pagine della rivista *Numero*, di cui erano redattori Pitigrilli e Gozzano.
Più tardi dedicandosi alle pubblicazioni per ragazzi, non dimenticò mai gli adulti, continuando ad osservare e a criticare con la sua matita i fatti di tutti i giorni.
Nel 1930, sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*, apparve il suo personaggio *Pier Cloruro de' Lambicchi*, un professore pasticcione inventore della miracolosa vernice che aveva il potere di animare le figure disegnate, il personaggio emigrò nel 1954 sulle pagine de *Il Monello*, e nel 1967 su quelle del supplemento per i ragazzi del *Giorno*.
Nell'immediato dopoguerra diede vita, sempre per il *Corriere dei Piccoli*, a *Macarietto*, una caricatura del popolare attore torinese, nel 1949, sempre per la stessa testata nasce il suo *Tamarindo*, fisicamente somigliante a Lambicchi eccezion fatta per l'assenza degli occhiali e per la presenza dei baffi, fanno la loro comparsa anche due strani compari, Sor Cipolla e il Marchese, di questo lavoro rimase proverbiale la frase che concludeva l'avventura, « alla prima che mi fai ti licenzio e te ne vai ».
Buon illustratore anche di libri per la gioventù, ricordiamo tra tutti *Ragazzi ... gol!*, di Emilio De Martino pubblicato nel 1952.
Ritornato nel 1967 dopo una breve parentesi, nel mondo del fumetto, illustrò su sceneggiature di Pier Carpi, il volume de *Le avventure di Pinocchio*, edito da Sansoni nel 1969.

G.B.

MANCINI, PIERO (1927-) Pittore, incisore e disegnatore italiano, nato ad Adria (Rovigo) il 18 Novembre 1927. Ha dimostrato fin da bambino una vivacissima predisposizione al disegno. Trasferitosi a Milano con la famiglia nei primi anni dell'infanzia, vi ha completato la scuola media, dopo la quale ha frequentato la Scuola di Nudo presso l'Accademia di Belle Arti a Brera. Un bombardamento areeo, che comportò la totale distruzione della sua casa, ha disperso le sue favolose collezioni di albi alle quali era molto affezionato, instillandogli quella nostalgia dei fumetti e del mondo perduto dell'infanzia che egli si sarebbe portato dietro per tutta la vita, alimentando per un verso la sua sensibilità d'artista e per un altro l'amore per il fumetto. In seguito all'incalzare degli eventi bellici è tornato con la famiglia nel Veneto, stabilendosi a Padova dove tuttora vive e lavora, insegnando Figura Disegnata presso il Liceo Artistico. Pur dedicandosi soprattutto all'attività di pittore, incisore e grafico, Mancini ha lavorato negli anni cinquanta anche per la pubblicità ed ha iniziato nel 1953 le sua attività fumettistica, esercitata quasi esclusivamente per hobby sulla rivista giovanile padovana *Messaggero dei Ragazzi*, per la quale, Mancini ha fatto centinaia di illustrazioni per novelle, copertine e racconti a fumetti Fra i suoi lavori di particolare interesse vanno annoverati un *Giotto* (1966), la serie *Nino e Lia* (1972, inizialmente su testi di Claudio Nizzi), *Paolo cittadino del mondo* (1975) e *Si chiamava Simone* (1976). Altra attività, che dimostra il tipico sentimento nostalgico di Mancini ai fumetti, è quella di « copertinista » per gli albi di editori alternativi, soprattutto per il genovese *Club Anni trenta*. Personaggi classici come l'*Ispettore Wade* o *Radio Pattuglia*, *Rip Kirby* o *Red Barry*, vengono da lui reinventati secondo un'ottica squisitamente moderna. Pur non avendo prodotto una rilevante quantità di fumetti, Mancini è uno di coloro che negli U.S.A. vengono definiti « artists for artists », cioè disegnatori ai quali i colleghi sono particolarmente attenti, grazie alle novità grafiche della loro opera. Nel suo caso, ciò è dimostrato dalla stima e dall'amicizia personale di autori come Dino Battaglia, Sergio Toppi e Hugo Pratt.

G.Br.

MANCUSO, ANTONINO (1924-) Soggettista italiano, nato a Milano il 1 Giugno 1924. A soli 14 anni iniziò a collaborare con l'Editrice Universo, scrivendo le sceneggiature per gli *Albi dell'Intrepido*, tra i quali *Orchidea Nera*, disegnata dalla Buffolente e pubblicata nel 1938.
Dopo aver conseguito la laurea in economia e commercio, riprese l'attività editoriale dirigendo il settimanale *L'Eroico*, di sua proprietà ed uscito per la prima volta il 1 Luglio 1945, ed a cui collaboravano Pedrazza, Scudellari, e Cappadonia che disegnò su testi di Mancuso *El Diable*.
Dopo brevi e alterne collaborazioni durante le quali ridusse alcuni classici di Dumas, nel '48 entra in collaborazione con la Universo rimanendovi sino al '67. Vi ritornò tre anni più tardi per altri cinque anni consecutivi a cui seguì una breve parentesi alla Lancio e infine il ritorno definitivo.
Prolifico scrittore ha al suo attivo numerose serie che negli ultimi trent'anni sono state pubblicate da settimanali come l'*Intrepido* e il *Monello*. Serie comiche come *Cuorino & C.*, ideata con Zucca e disegnata da Marino, o *Superbone*, con disegni di Nicolò e didascalie in rima della Wanda Bontà, e quelle di tipo avventuroso con *Rocki Ryder*, *Jimmy Jet*, *Ghibli*, questi ultimi con disegni di Lino Jeva, *Billy Bis*, *Black River*, *Jber*, (solo il soggetto) *La Piovra d'Argento*, alla serie *Cuori selvaggi*, a cui si alternarono diversi disegnatori tra gli altri Restani e Jeva, a *Caramella Kid*, di Carlo Savi, e più recentemente *Dopo il Rollerball* e *Stray-Dog*.
Già in Jimmy Jet, Mancuso anticipò il tema della umanizzazione delle macchine e dei cervelli elettronici, che fu ampiamente diffuso dal film 2001 Odissea nello Spazio, tema che egli sviluppò poi in *Dopo il Rollerball* dove la macchina superato il punto critico che la vedeva assimilarsi all'uomo, è ora presentata migliore di questo e sotto un certo aspetto più « umana ».
Per le Edizioni Lancio, ha creato la serie di *Tiger Kiss* e *Alamo Kid*, entrambe hanno per protagonista un agente segreto ma che agiscono in tempi diversi, ai nostri giorni il primo, durante l'epopea western il secondo e, *Lady Shadoy*, un personaggio lontano dagli schemi tradizionali.

G.B.

MANDRAKE THE MAGICIAN (Stati Uniti) Personaggio creato da Lee Falk per i testi e da Phil Davis per i disegni, apparso la prima volta come striscia giornaliera l'11 Giugno 1934 e come tavola domenicale nel Febbraio 1935, distribuito dal King Features. Col suo frack, il suo cilindro ed il mantello rosso e nero, Mandrake è la quintessenza di tutti i maghi di rivista che Lee Falk aveva ammirato da bambino, forse immedesimandovisi, tanto che Mandrake, con la sua perfetta scriminatura e i lisci baffetti è disegnato a somiglianza dello stesso Falk. All'inizio Mandrake era un vero mago, pieno di poteri soprannaturali, ma in seguito ha assunto un carattere più umano e credibile, come maestro nell'arte ipnotica e illusionistica, che avrebbe imparato nel Tibet. Mandrake usa solo le sue superiori doti di intelligenza e di coraggio per trionfare contro i suoi nemici, fra i quali son compresi maestri della magia nera che esercitano i loro poteri contro la magia bianca di Mandrake. Nel corso delle sue imprese, è assistito dal fedele compagno Lothar, re di una lontana tribù

« *Mandrake the Magician* », *Lee Falk e Phil Davis.* © *King Features Syndicate.*

africana, la cui forza erculeea torna utile — e vince — proprio il giorno in cui la magia di Mandrake fallisce. Mandrake ha dovuto lottare anche contro la Principessa Narda, che ha tentato più volte di raggirarlo prima di innamorarsene e formare con lui una specie di unione morganatica. Più tardi furono inseriti nella striscia anche il gemello di Mandrake, Derek, e sua sorella minore Lenore. Il testo di Lee Falk è essenziale e letterario, i suoi scenari sono molto fantasiosi e vanno dall'avventura pura al racconto del mistero e alla fantascienza, a ciò va aggiunto da parte di Phil Davis l'elegante disegno, almeno fino a quando non ha dovuto cederlo per malattia a sua moglie. Dopo la morte di Davis nel 1964, il disegno è passato a Fred Fredericks che lo fa ancora oggi. Mandrake, ebbe successo immediato fin dalla nascita e fu molto copiato, soprattutto in albi a fumetti degli anni '40 e '50. Nel 1939 ne fu tratta una serie di films interpretati da Warren Hull. Anche Federico Fellini ha progettato in passato di portare sullo schermo la figura del Mago, interpretata da Marcello Mastroianni, ma dopo alcuni provini e foto di scena il progetto è stato accantonato. In Italia, il personaggio fece la sua prima apparizione su *L'Avventuroso*, dal 1935 al 1938 e poi su *Pisellino*, dal 1940 al 1941, su *L'Avventura*, dal 1945 al 1948, su *Topolino*, nel 1945/46, su *Furore*, nel 1953/54, *Il Vascello*, dal 1952 al 1962 e dal 1962 in una lunga serie di albi delle Edizioni Spada, per i quali molte storie sono disegnate direttamente in Italia. Nel 1968 la Editoriale Corno ne ha pubblicato un'opera monografica nella serie Eureka-Pocket, e nel 1972 Garzanti, ha pubblicato un grosso volume antologico. Degne di menzione anche le serie cronologiche stampate dall'editore alternativo Silvano Scotto di Genova e dalla rinata Nerbini di Firenze, che ha riproposto in forma anastatica i vecchi albi anteguerra del personaggio.

M.H.

MANGUCHO Y MENECA (Argentina) Serie umoristica di lunga durata creata da Robert Battaglia e apparsa per la prima volta nel 1945 col titolo primitivo di *Don Pascual*, poi mutato in *Mangucho con Todo*, prima di assumere il suo titolo definitivo. È apparsa sulla rivista a fumetti *Patoruzito*. Il protagonista è Mangucho, un ragazzo pieno di risorse che ha una ragazza, Meneca, è paffuto e porta un enorme cappello, e conosce un mucchio di trucchi, che gli permettono di cavarsela nelle più insolite situazioni. Egli lavora per Don Pascual, negoziante dei sobborghi di Buenos Aires pavido e credulone. Altri popolari personaggi della serie sono l'inventore megalomane e un po' pazzo Agustín, Mr. Naña e Taraletti, un tipo intellettualmente sottosviluppato.

L.G.

MANI IN ALTO! (Italia) Serie creata sia per i testi che per i disegni da Rinaldo D'Ami (Roy D'Amy) e apparsa per la prima volta nel 1952, edita dalle Edizioni Audace. *Mani in alto!* era una striscia in cui si muovevano diversi personaggi, senza che alcuno avesse una supremazia interpretativa sugli altri. Il sergente Teddy Starr, viveva le sue avventure affiancato da Cherry Brandy (che avrà in seguito una breve serie con il suo nome) l'ubriacone del gruppo, classica figura del west dei tempi, dalla prepotente Cara, l'immancabile figura femminile, Little Sventola, Yo Yo e il caporale Cicoria e, tutti insieme giocavano sapientemente il loro ruolo in una sequenza di situazioni drammatiche, dove però non mancavano spunti umoristici.
La striscia, che sia nel testo che nel disegno, al limite della caricatura, rimane una delle migliori opere del fumetto western italiano non conobbe mai quel successo che l'autore si aspettava.
Mani in Alto! è stata ripresa e rimaneggiata da altri autori, e più volte ristampata in vari formati.

M.G.P.

MANNEN SOM GÖR VAD SOM FALLER HONOM IN (Svezia) Serie apparsa per la prima volta nel 1902 per la rivista settimanale a fumetti *Söndags-Nisse*, creata dall'umorista e disegnatore svedese Oskar Andersson, meglio noto con lo pseudonimo delle sue inziali, O.A. Egli leggeva tutti i fumetti americani del suo tempo che riusciva a trovare, e nel 1897, all'età di 20 anni, cominciò a vendere i suoi fumetti a *Söndags-Nisse*, che comprendendo di aver trovato un elemento validissimo lo assunse regolarmente, atto di meritata fiducia, che ancora oggi Andersson è consi-

« *Mannen som görvad som faller honom in* », *Oskar Andersson*

derato uno dei più noti disegnatori svedesi. Egli propose dunque nel 1902 il suo fumetto, che significa «L'uomo che fa quello che gli passa per il capo», e che è durato per venti episodi fino al 1906. L'uomo che mette in atto tutte le sue fantasie è un fautore del libero arbitrio e fa sopravvivere la sua libera volontà contro la morale e la meccanizzazione. Egli è anche profondamente pessimista, riflettendo l'essenza intima di O.A. L'episodio in cui l'uomo estrae di tasca l'automobile ripiegata e parte guidandola, può non sembrare pericoloso, ma quello in cui si taglia le dita dopo aver stretto la mano a uno che gli è antipatico, o quell'altro in cui sta a osservare dappresso il buco in cui è stata posta la dinamite nonostante gli ammonimenti degli astanti, mostra chiaramente il pessimismo e la morbosa tendenza all'autodistruzione di O.A. È una visione pessimistica della vita e premonitrice della propria morte, che infatti O.A. è finito suicida nel 1906. Quindi, più di qualunque altra cosa Mannen fu una specie di autoritratto, come lo furono diversi altri suoi lavori, sia strisce a fumetti che vignette e illustrazioni di libri. Il pessimismo di O.A. veniva comunque stemperato dalla satira e dall'umorismo e dal preciso disegno dei suoi soggetti. Egli volle che sulla sua lapide fosse scritto semplicemente « Qui riposa O.A. », si rendeva conto senza dubbio dell'ironia di una tale iscrizione, visto che egli è ancora oggi vivo nelle ristampe dei suoi lavori divenuti ormai universalmente noti.

W.F.

MANNING, RUSSELL (1929-) Soggettista e disegnatore americano, nato a Van Nuys, California, nel 1929. Dopo essersi diplomato alle scuole superiori, Manning si iscrisse al Los Angeles Art Institute. Dopo una breve esperienza come disegnatore di albi a fumetti, venne arruolato e inviato in Giappone, per essere poi imbarcato verso la Corea, ma il suo contributo si limitò a compiti pacifici, come disegnare mappe, e fumetti per il giornale della base. Congedato nel 1953, Manning incontrò Jesse Marsh, che disegnava allora l'albo a fumetti di *Tarzan*, per la Dell Publications. Su sua raccomandazione, Manning venne assunto alla Dell dove lavorò praticamente a tutte le loro testate. Nel 1965 egli succedette poi a Marsh nel disegnare Tarzan, ed il suo lavoro incontrò il gradimento di tutti gli estimatori del personaggio. Questo condusse l' ERB Inc. e l' United Feature Syndicate ad affidare a Manning nel 1967 la striscia giornaliera di Tarzan e l'anno successivo anche la tavola domenicale. Mentre il lavoro di Manning veniva sempre più celebrato, il personaggio in se stesso era commercialmente un fallimento. Nel 1972 Manning lasciò la striscia giornaliera (che venne ristampata) per concentrarsi sulle tavole domenicali e sugli albi di Tarzan, destinati espressamente al mercato europeo. Sia in America che in Europa, Russ Manning è stato riconosciuto come il terzo grande disegnatore di Tarzan, dopo Foster e Hogarth. Il tempo dirà se il suo lavoro ha la validità di quello dei suoi predecessori.

M.H.

MANOS KELLY (Spagna) Personaggio creato da Antonio Hernadez Palacios, apparso per la prima volta nel 1970, sulla rivista a fumetti *Trinca*. Manos Kelly è uno « scout » spagnolo al servizio del Generale Scott, ai tempi del tradimento di Guadalupa nel 1848. Insieme al suo compagno d'avventure Siglo, egli vive una moltitudine di esperienze nel periodo della corsa all'oro, delle missioni californiane e delle carovane di carri. Difensore degli indios oppressi, eroe indipendente che va per la propria strada senza badare a pregiudizi o a vantaggi materiali, Manos Kelly è uno degli eroi più singolari della già affollata mitologia western. Nella produzione del suo fumetto, Palacios ricorre a una sua personalissima tecnica, in cui sottolinea la figura del suo prestante eroe, giocando coi chiaroscuri di uno stile mai unidimensionale. Le qualità del chiaroscuro, accentuate qui dal colore, contribuiscono a dare al personaggio una dimensione nuova. La luce che migliora le immagini è brillante e impetuosa, giocata sempre sui toni caldi, mentre i piani rimangono monocromatici. I bianchi assumono così un valore addizionale, pilotando l'attenzione del lettore e accentuando la svelta andatura della narrazione.

L.G.

MAN THING, THE (Stati Uniti) Serie creata da Steve Berger per i testi e disegnata da diversi disegnatori, tra i quali Val Mayerick, Mike Plooge, John Buscema, ed apparsa per la prima volta nel 1972 sul n. 1, della rivista sperimentale *Savage Tales*, della Marvel. In questa prima storia il protagonista dottor Ted Sallis, stava studiando una formula per trasformare gli uomini in supersoldati capaci di vivere in un ambiente totalmente inquinato, tradito dalla sua assistente, si rifugia in una baracca nel cuore delle paludi della Florida per sfuggire a una banda intenzionata a sottrargli la sua formula, a tale scopo Sallis si inietta il siero di sua invenzione e sprofonda nella palude. Ne emerge un essere mostruoso, invulnerabile, dalla forza incredibile, incapace di ragionare, che si muove e agisce in base a una « sensibilità empatica », reagendo alle sensazioni degli esseri umani che penetrano nel suo subconscio.
Dopo essersi vendicato di chi aveva causato le sue disgrazie nel corso di una seconda avventura, Man Thing si eclissò nell'universo della Marvel, salvo sporadiche comparse in albi di altri personaggi.

« Manos Kelly », Antonio Hernandez Palacios. © Trinca.

Nell'Ottobre del 1972, *Man Thing* riapparve nella serie *Adventures Into Fear*, e a partire dal n. 10 ne divenne il protagonista fisso, nel Gennaio 1974, ebbe una testata propria che proseguì per 22 numeri, nel corso di queste avventure Ted Sallis, si trova coinvolto nelle più disparate avventure, dall'orrifico alla fantascienza, dall'esoterico alla « sword and sorcery ».
È interessante segnalare che sulle sue pagine, nel n. 19, ha fatto la sua prima comparsa un personaggio destinato ad un notevole successo personale, *Howard the Duck* (Orestolo il papero).

B.P.

MARCO SPADA
vedi Brick Bradford

MARI AGUIRRE (Spagna) Personaggio creato dal giovane disegnatore di fumetti Juan Carlos Eguillor, apparso per la prima volta il 14 Aprile 1968 sul periodico *El Correo Español - El pueblo Vasco*. *Mari Aguirre* è una ragazza giovane e bella che vive nella mitica città di Bilbania(una trasparente parodia della città basca di Bilbao dove venne pubblicato il fumetto), in un mondo dominato dal denaro, dalla stratificazione sociale e dall'amore per le comodità materiali. Ribelle ed energica, Mari tenta senza successo di sfuggire alla sua famiglia e alla città natale, ed incontra di continuo personaggi della pubblicità, dei fumetti ed anche della vita reale. All'inizio lavorava per una organizzazione spionistica, vivendo un certo numero d'avventure nel corso delle quali si scontrava col suo più famoso nemico, il malvagio Valmaseda. Il 28 Dicembre 1968 essa fu uccisa e sepolta con tutti gli onori. Il 29 Agosto 1970 fu però resuscitata sulle pagine della rivista *Mundo Joven* e ripresa dalla pubblicazione in cui aveva vissuto le sue prime avventure. Mentre prima le storie occupavano l'intera pagina, attualmente esse vengono pubblicate solo in una o due strisce. Lo stile di Eguillor è molto personale, un po' ingenuo, semplice ed elementare, i suoi disegni sono gremiti di strane onomatopee culturali, che invece di riprodurre foneticamente i rumori echeggiano nomi di filosofi o di cantanti.

L.G.

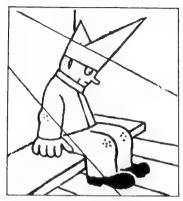
MARIJAC
vedi Dumas, Jacques

MARK TRAIL (Stati Uniti) Personaggio apparso per la prima volta sul *New York Post*, creato da Ed Dodd, un disegnatore di fumetti a giornata che già aveva disegnato il nostalgico *Back Home Again*, per l'United Feature. Non sembrava un accoppiamento molto felice, perché mentre il nuovo fumetto trattava temi naturalistici e all'aria aperta, il *Post* era probabilmente il quotidiano più decisamente urbano della nazione. Invece nel giro di quattro mesi il N.Y. Post Syndicate aveva già venduto la striscia *Mark Trail*, a 50 quotidiani, ed entro il 1950 il nuovo Post-Hall Syndicate, sotto la guida di Bob Hall, aveva già raddoppiato il numero dei clienti. Mark è l'archetipo della persona che vive all'aperto, sia pure in costume attuale, e non il vecchio uomo della foresta. È un piacevole conservatore che fuma la pipa, un esperto di selvaggina e di altri animali. La sua ragazza, Cherry, è una delle più dolci e pazienti eroine dei fumetti, una bellezza riservata, dai capelli neri, senza apprensioni e sempre in serena attesa del ritorno di Mark.
Mark ha anche un giovane amico, Scotty, ormai laureato in biologia e a sua volta esperto di vita selvaggia, che lavora per una Società Internazionale protettrice dell'ambiente naturale. Doc è il padre di Cherry, e il suo compito principale nel fumetto è quello di far da « chaperon » a Mark e Cherry, quando riescono a stare un po' insieme.

« Mark Trail », Ed Dodd. © Field Newspaper Syndicate.

Il cast dei personaggi è completato da Andy, il fedele e simpatico sanbernardo di Mark. Mark Trail è se non altro notevole per il cammino che ha tracciato, anticipando di decenni il movimento ecologico, quando le scienze della natura erano ancora esoteriche, esse erano già un argomento comune nella striscia Trail.
Lungo gli anni, il fumetto ha avuto molti premi e riconoscimenti. La filosofia di Dodd era quella di portare i suoi lettori all'aperto, per mostrare quanto ci fosse di bello da vedere, con una forte componente educativa, ma anche un po' pedante. La striscia è comunque fortemente caratterizzata. Gli incidenti suscitano emozioni e la continuità del fumetto è molto più vivace che in altri analoghi. Il disegno, solido anche se un po' pesante, non manca tuttavia di azione. Naturalmente, il mondo animale vi è dipinto con grande maestria da Dodd e dai suoi assistenti, Tom Hill che disegna gli animali e Jack Elrod, che ha prodotto anche *The Ryatts*, hanno messo insieme un fumetto didattico ma anche avventuroso e romanzesco. Per anni il Mark Trail domenicale è stato dedicato a temi educativi sulla natura. Esiste anche una vignetta giornaliera, distribuita ora dal Field Newspaper Syndicate che ha sostituito la Hall, dal titolo *Mark Trail's Outdoor Tips* (Suggerimenti di Mark Trail per la vita all'aperto). In Italia, fra gli altri, Mark Trail è stato pubblicato nel 1968 su *Smack!* dell'Editoriale Corno.

R.M.

MARMITTONE (Italia) Personaggio creato da Bruno Angoletta e apparso per la prima volta sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*, il 29 Gennaio 1928.
La definizione di marmittone è data nell'esercito a un soldato di bassa forza che non brilla certo per intelligenza e per l'appunto il *Marmittone*, di Angoletta è un esemplare indubbio di tale specie. Egli infatti incorre immancabil-

« Marmittone », Bruno Angoletta. © Corriere dei Piccoli.

mente in madornali errori che lo portano inesorabilmente in prigione.
Le storie realizzate in una pagina a sei quadri, poi passata a dodici, seguono sempre questo schema riuscendo però, sia pure sottovoce a mettere alla berlina alcuni aspetti anacronistici del regolamento militare.
Marmittone non era certo il tipo di soldato che sarebbe stato felice di imbracciare le armi contro un qualsiasi nemico, o di imparare a memoria il regolamento militare ed esserne ligio sino alla spasimo, egli infatti si addormentava durante le esercitazioni militari, scambiava un gallonato portiere del cinema per un colonnello, si metteva a cantare dopo il silenzio, era completamente estraneo a quella fucina di guerrieri che dovrebbe essere una caserma. Quando l'Italia entrò in guerra, *Marmittone* cessò di apparire e nel 1942, nella sua ultima apparizione invece di finire in prigione nell'ultima vignetta vi si trova addirittura nella prima.

L.S.

MAROTO, ESTEBAN (1942-) Soggettista e disegnatore spagnolo nato a Madrid nel 1942. Fece il suo apprendistato di disegnatore come assistente di Manuel López Blanco, nella serie avventurosa *Las aventuras del F.B.I.* all'inizio degli anni sessanta. Un po' più tardi iniziò insieme al disegnatore Carlos Giménez una carriera artistica indipendente, con fumetti quali *Buck John* e *El Príncipe de Rodas* (Il principe di Rodi). Nel 1963 lavorò nello studio di Garcia Pizarro, che preparava fumetti soprattutto per il mercato inglese. In seguito si aggregò al gruppo *Selecciones Ilustradas* di Barcellona, dove disegnò *Alex, Khan y Khamar, Beat Group* e *Amargo*. Maroto dimostrò definitivamente la sua forte personalità e inquadrò il suo personalissimo stile grafico nella lunga serie *Cinco por Infinito*, del 1967, seguito da *La tomba de los Dioses* (La tomba degli Dei) e da due eccezionali racconti di fantascienza eroica, *Wolff*, nel 1971 e *Manly*. Ultimamente ha impiegato il suo talento nell'illustrare e sviluppare storie a fumetti per la Warren Publications. Maroto è probabilmente il miglior disegnatore spagnolo attuale ed ha ottenuto numerosi premi da appassionati ed organizzazioni professionali sia spagnole che europee e statunitensi.

L.G.

MARRINER, WILLIAM (1880 ca.-1914) Disegnatore americano noto come uno dei più validi ed influenti, ma maggiormente tragici. Sono oscuri i particolari sulla sua vita, come del resto le autorità sono reticenti a proposito delle circostanze della sua morte. Il suo primo grande lavoro apparve sulle pagine della rivista *Puck*, sul finire del 19° secolo, quando la sua firma era un lungo « Marriner », in contrasto con la stretta firma alla fine della carriera. Anche i suoi disegni erano ampi, e nelle polverose pagine dei vecchi numeri di *Puck*, sono famose le sue vignette dai formati poco ortodossi, il suo stile differisce da quello dei colleghi, decisamente Marriner apparteneva a una nuova ondata di disegnatori, in un periodo in cui ancora dominavano gli imitatori di Gibson. Tecnicamente, i parenti più prossimi di Marriner erano A.Z. (BB) Baker, Gus Dirks fratello di Rudy, e Henry (Hy) Mayer, i loro stili erano liberi e sciolti, particolarmente delicato era quello di Marriner. Nei suoi disegni le linee essenziali diventavano strumenti decorativi. Giochi sfumati, linee d'orizzonte e molto spesso la sua stessa firma in un mare di spazio bianco servivano a bilanciare l'effetto globale. Egli toccò tutti i soggetti ma alla fine prevalsero i fumetti per bambini divenendo presto popolare in questo difficile campo. E inevitabilmente, dato il flusso dell'industria dei fumetti all'inizio del secolo 20°, egli raggiunse Opper, Howarth e altri disegnatori sulle pagine del *Puck*. Come tutti i disegnatori di fumetti di quel tempo che non fossero sotto contratto con Pulitzer o con Hearst, Marriner era un collaboratore esterno di molti periodici. Dal 1902 al 1905 lavorò per il *Philadelphia Enquirer*, per il *New York World* e per T.C. McClure Syndicate, e fu appunto con quest'ultima organizzazione che si stabilì definitivamente. Il suo primo fumetto fu *Foolish Ferdinand*, che diede a Marriner — come ad altri suoi colleghi che non lavoravano per Hearst — una maggiore diffusione in America. *Mary and Her Little Lamb* (Mary e il suo agnellino) fu un altro personaggio, più duraturo del precedente, e *Sambo and his Funny Noises* (Sambo e i suoi strani rumori) durò fino alla morte di Marriner. Quest'ultimo fumetto narrava degli sforzi di due ragazzi bianchi per sfogare le loro monellerie sul negretto Sambo, che però — prevenendo di generazioni i trucchi di *Gerald McBoing Boing* — riusciva a confonderli emettendo strani rumori. Il maggior sforzo di Marriner fu comunque *Wags, the Dog that adopted a Man* (Wags, il cane che adottò un uomo), il tormentato calvario di un uomo per liberarsi da un cane che lo voleva a tutti i costi come padrone. Wags durò dal 1905 al 1908, e fu ristampato anni più tardi a cura dei distributori, e fu anche l'unico fumetto di Marriner ad avere un adulto come protagonista. I suoi bambini avevano teste enormi, mani e piedi fuori dal normale, occhi rotondi e labbra superiori sporgenti, ed il mondo in cui agivano era quello di Marriner, piuttosto distorto e ineguale. La vita personale di Marriner era invece in contrasto coll'innocente mondo che egli disegnava, Clare Victor Dwiggins, con la quale egli lavorò all'*Enquirer*, ricorda che egli era piuttosto piccolo ma amava le donne robuste. Ernest McGee ricorda l'ipotesi di Jimmy Swinnerton, secondo la quale quando Marriner morì, durante un incendio, era ubriaco. I sospetti di Swin sono del resto confermati dai rapporti ufficiali dell'epoca. Nel 1914 Marriner lavorava per *Cosmopolitan* e possedeva una casa a Harrington Park presso Closter, N.J., durante una delle sue sbornie, la moglie fece le valige, prese su il figlioletto e partì per New York, dichiarando che non sarebbe tornata fino a che lui non avesse smesso di bere. E in quell'occasione, dopo una

visita a Westwood, Marriner giurò a un suo vicino: « Se mia moglie non torna stanotte, dò fuoco alla casa e a tutto il villaggio! ». All'alba del 9 Ottobre egli morì, in effetti, in un incendio che distrusse la sua casa, i primi rapporti parlano di un incidente avvenuto durante un furto, ma il rumore di un colpo d'arma da fuoco non fu mai spiegato. Questa tragedia troncò sul nascere una carriera fra le più promettenti del mondo dei fumetti. Marriner aveva appena trent'anni ed era apprezzato da tutta la nazione; e dai suoi colleghi in particolare stimato come un maestro.

R.M.

MARSTON, WILLIAM MOULTON (1893-1947) Sceneggiatore americano, nato a Cliftondale, Massachusset, il 9 Maggio 1893. Marston aveva scoperto la macchina della verità nel 1915, nel 1919 era membro dell'albo di stato del Massachusset, e nel 1921 ottenne la laurea in Psicologia ad Harvard. Dal 1920 al 1930 tenne conferenze in varie università, formò gruppi di studio per il governo, fu vicepresidente di un'agenzia pubblicitaria, scrisse libri su diversi argomenti e scrisse articoli di psicologia per vari giornali e periodici. Nel 1941 egli approdò al mondo dei fumetti. Quando gli albi a fumetti erano ormai un mezzo di diffusione di materiale originale, vi furono notevoli perplessità circa il formato più opportuno. La prima a venirne a capo fu la National, che creò *Superman*, e dozzine di altre case la seguirono. Ma ciò che mancava veramente in questa industria diretta allo sfruttamento del pubblico giovanile era un'eroina. Marston suggerì che non rimaneva che crearne una, e vi pose mano egli stesso inventando *Wonder Woman*. Il fumetto apparve inizialmente sul n. 8 di *All-Star*, nel Dicembre 1941.

Usando lo pseudonimo di Charles Moulton, Marston usò il suo fumetto per esprimere le sue teorie psicologiche sul rapporto uomo-donna. Aiutato da un disegno lineare dovuto a H.G. Peter, il personaggio ebbe subito successo e ben presto apparve su *Sensation*, prima, e in un proprio periodico poi. Insieme a Superman, il lavoro di Marston è il più studiato nel mondo dei fumetti. Le odierne femministe lo esaltano per essere stato all'avanguardia ai suoi tempi, con un'eroina che era capace di fare qualunque cosa potesse fare un uomo, se non di più, vi ravvisano la storia di una donna ormai affrancata. D'altra parte, i suoi detrattori vi ravvisano delle componenti lesbiche, schiaviste e masochiste. Nel suo attacco ai fumetti del 1953, il dottor Fredric Wertham definì Wonder Woman « il più dannoso dei personaggi femminili sul mercato ». Ma all'infuori delle recenti interpretazioni, poco sta a provare che i giovani lettori di Marston fossero particolarmente colpiti dalle implicazioni psicologiche del personaggio, infatti, da quando il fumetto continuò — senza Marston e le sue teorie — per altri 25 anni, i lettori lo hanno sempre trattato come un normalissimo albo a fumetti. Marston ne scrisse personalmente tutte le storie compreso un breve fumetto distribuito nel 1944, fino alla sua morte avvenuta il 2 Maggio 1947. Comunque, a parte le opinioni personali sulla sua eroina, il lavoro di Marston è quello che dà maggiormente da pensare, ed è l'unico creato per gli albi a fumetti.

J.B.

MARTIN, DON (1932-) Disegnatore americano, nato a Paterson nel New Jersey, nel 1932. Dopo aver frequentato le scuole superiori si iscrisse alla Art School di Newark, studiando per tre anni pittura e disegno e poi alla Accademy of Arts, di Filadelfia, per affinare le esperienze sino allora acquisite.

Si trasferì a New York, facendo tutto quello che gli capitava: copertine per dischi, illustrazioni per cartoline e per racconti di vario genere.

Don Martin.

Nel 1954, si presentò all'editore William Gaines di *Mad*, mostrando i suoi lavori, ne ebbe un cortese incitamento e dei consigli che mise a profitto e nel 1955, fu assunto come collaboratore fisso della rivista.

Il suo stile un po' grezzo, le gags di contenuto assurdo, sfioranti spesso l'astrattismo, conquistarono immediatamente l'attenzione dei lettori, guadagnandosi la qualifica di « madest Mad's artist », ovvero il più pazzo artista di *Mad*, che significa per l'appunto matto.

Tra i suoi personaggi spiccano *Berstertester* e *Karbunkle*, che in genere agiscono in coppia, di tale serie la storia più assurdamente divertente è quella della *Saga dei Gorilla*, ritenuto da quasi tutti i critici un classico del genere. Al suo attivo anche una delle più gustose satire dei super-eroi con *Captain Klutz*. Oltre alla lunga collaborazione su *Mad*, Martin ha realizzato più di mezza dozzina di pocket e collabora con illustrazioni a diversi periodici, e, anche se raramente, fa delle animazioni per la televisione.

Don Martin è apparso in Italia per la prima volta sulle pagine di *Eureka*, nel Giugno del 1970, per espresso desiderio dell'editore Andrea Corno e, da allora appare con regolarità sulle pagine della rivista. L'editoriale Corno gli ha anche dedicato due pocket della collana *Eureka-Pocket*, uno dedicato a *Fester Bestertester* e l'altro a Captain Klutz.

L.S.

MARTIN, EDGAR EVERETT (1898-1960) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Monmouth, Illinois, nel 1898. Suo padre era un professore di biologia, e Martin disse più tardi che i suoi primi modelli furono gli animali da laboratorio. Portato per il disegno, il giovane Martin lasciò la scuola superiore per andare a studiare al Chicago Academy of Fine Arts. Anche se non esistono registrazioni attestanti una sua frequenza al corso per corrispondenza Landon, deve tuttavia averlo fatto perché giunse alla NEA

Edgar Martin, « Boots and her Buddies ». © NEA Service.

Service di Cleveland insieme a un gruppo di diplomati di quella scuola. Dopo qualche tentativo fallito, nel 1924 egli produsse la striscia giornaliera *Boots*, che fu subito accettata da un buon numero di testate, anche se le tavole domenicali non ebbero uguale successo. Originariamente erano in testa alla pagina *Our Boarding House* (La nostra pensione), pubblicata dal 1926 al 1931. Martin iniziò l'11 Ottobre 1931 la pagina domenicale completamente sua *Girls* (Ragazze), ma il 30 Luglio 1933, la popolare bionda Boots esplose come personaggio e il 9 Settembre il titolo cambiò in *Boots* per il supplemento domenicale.
Quantunque *Boots and her Buddies* (Boots e i suoi amici), come si intitolò più tardi — fosse una chiara imitazione di *Polly and Her Pals* (Polly e i suoi amici), la somiglianza cessò presto. Boots era una ragazzetta che, come Blondie, alla fine si sistemò sposandosi. Era spesso sexy ma... era grassa o magra? Il disegno di Martin, pur essendo spesso confuso, sfruttava intelligenti trovate grafiche. Le parole dentro le nuvolette erano noiosamente scritte alla rovescia, e le nuvolette stesse toglievano spazio al disegno. Tuttavia nel corso degli anni Boots seppe crearsi un buon numero di appassionati. Uno dei suoi maggiori meriti è stata l'introduzione nel fumetto delle mode di allora. Nella striscia a capo della pagina, Martin fece spazio ad una grassa coppia prelevata dalla striscia principale, *Bade and Horace*, spostando Boots, Babe e le altre ragazze in altri posti nelle pagine domenicali. Dopo la sua morte, avvenuta il 31 Agosto 1960, il lavoro di Martin fu continuato dal suo assistente Les Carroll che ne accentuò tutte le stranezze visive.

R.M.

MARTIN, MENNY EUSOBIO (1930-) Disegnatore e sceneggiatore filippino, nato a Manila il 2 Febbraio 1930. Iniziò a disegnare all'età di 13 anni, dotato di una naturale predisposizione ai fumetti. Due suoi fratelli, Jess ed Elpidio Torres erano già nati nel mondo artistico, e la sua abilità potrebbe essere un fatto ereditario. Nel 1950 Martin cominciò a lavorare per *Pilipino Komiks*, e fece il suo primo personaggio, *Kelot*, per *Tagalog Klasiks*. Nel 1951 ha frequentato l'Università dell'Est e nel 1955 ha completato gli studi commerciali. Continuò a fare fumetti, e nel 1956 vinse un importante premio per il suo lavoro su *Little Hut*. Nel 1958 divenne direttore di *Espesyal Komiks*. I suoi disegnatori preferiti sono, Walt Disney, Larry Alcala, Zabala Santos, Malang Santos, Nestor Redondo, Noli Panaligan e Alex Niño. Si occupa di diversi aspetti nel campo delle arti, ed è direttore artistico del Filippino Artists Promotions. Nel corso degli anni Martin ha creato e illustrato diversi personaggi per molte pubblicazioni a fumetti filippine. Attualmente è un collaboratore esterno che prepara sceneggiature, disegna e fa il letterista per fumetti umoristici e per personaggi quali *Naks!*, *Ayos!*, *Pinoy's Humor*, *Ngiti!* (Sorridi), *Takot-Tawa* (Paura di chi ride), e *Mga Panggulat* (Qualcosa di cui aver paura). Creativo, fantasioso e dotato di un grande senso dell'umorismo, Martin è uno dei più popolari disegnatori di fumetti del suo paese. Il suo lavoro ha un tocco e un sapore decisamente filippino, egli ha l'abilità di percepire e ritrarre le debolezze umane e le idiosincrasie dei suoi compagni, e di usarli efficacemente in una continua esibizione di giochi, scherzi, battute e situazioni comiche. Tra i suoi soggetti favoriti sono le suocere e le bellezze sexy.

O.J.

MARTINA, GUIDO (1916-) Sceneggiatore e scrittore italiano, nato a Carmagnola, Torino, il 9 Febbraio 1916. Dopo essersi laureato in lettere e filosofia, si diede per breve tempo all'insegnamento per poi trasferirsi a Parigi dove per quasi cinque anni lavorò nel cinema, realizzando documentari come regista e sceneggiatore. Rientrato in Italia nel 1938, tradusse le avventure di *Topolino*, per la Mondadori.
Dopo la guerra riprese i contatti con la Mondadori traducendo e sceneggiando alcune nuove storie di Topolino, la prima delle quali fu « L'inferno di Topolino » disegnata da Bioletto, nel 1950 crea le serie di *Pecos Bill* e *Oklahoma*, disegnate da De Vita, Cimpellin, Papparella, D'Antonio, Battaglia e D'Am.
Martina ha anche scritto alcuni romanzi come *Tramonto ad Est* e *L'Amico satellite*, per il quale ha vinto il premio « Bancherellino » nel 1957, dalla serie Pecos Bill, ha tratto un libro edito dalla Fabbri. Tra il 1958/59 ha scritto alcuni episodi di *Cucciolo* e *Tiramolla* e, tra il 1961/62, storie per cineromanzi per il *Vittorioso*. Ma la sua opera più impegnativa è stata la collaborazione nel realizzare 11 volumi dell'*Enciclopedia Disney* edita in 24 volumi, e poi i 21 volumi del *Giro per il mondo con Disney*.
Attualmente alterna alle sceneggiature in veste di realizzatore la regia di films a passo ridotto.

G.B.

Menny Martin, « Ayos! », © Pinoy Komiks.

« Marvelman », Don Lawrence. © Marvelman Family.

MARVELMAN (Inghilterra) Personaggio creato dal disegnatore Mick Anglo per il n. 25 dell'albo a fumetti settimanale *Marvelman*, e apparso per la prima volta il 3 Febbraio 1954. Nato più per necessità che per intenzione, il personaggio doveva sostenere le vendite della rivista *Capitan Marvel*, che fino al n. 24 aveva tradotto l'omonimo personaggio americano, poi interrotto a causa di un famoso processo della National Comics contro la Fawcett Publications, e divenuto di conseguenza, *Marvelman*, Billy Batson divenne Micky Moran, *Station Whiz*, divenne *Daily Bugle*, Shazam divenne Kimota e Dr. Sivana divenne Dr. Gargunza. La trama: Guntag Barghelt, un astrofisico prigioniero, lavora nel suo laboratorio segreto su un'isola del Mississippi, quando scopre la parola chiave dell'Universo, « Kimota! », che attribuisce, a chiunque la pronunci, tutti i poteri naturali esistenti. Mentre è alla ricerca di un giovane onesto e integro a cui affidare questo potere, Barghelt viene salvato dal giovane redattore del *Daily Bugle*, Micky Moran dall'attacco di alcuni giovani delinquenti. Sottoposto a trattamento atomico, Micky è in grado di salvare il suo benefattore dal malvagio Herman Schwein, pronunciando la magica parola « Kimota! ». « Alla magica parola chiave, le forze atomiche si muovono, e Micky diventa subito Marvelman, l'uomo più potente dell'Universo! » (« Woof »).

Nella stessa occasione della ristrutturazione del personaggio, *Captain Marvel Jr.* fu rifatto come *Young Marvelman*, mentre Freddy Freeman divenne Dicky Dauntless, un messaggero del Transatlantic Messenger Service. E nell'Ottobre 1965 l'albo *Marvel Family* divenne *Marvelman Family*, con Mary Marvel sostituita da Kid Marvelman. L'editore Leonard Miller fu l'impresario sotto la cui guida Marvelman divenne l'eroe più longevo e popolare d'Inghilterra. Oltre al disegnatore Mick Anglo, gli artefici della serie furono W.A. Knott, Anthony Miller e più tardi D.W. Boyce. I bozzetti erano inizialmente divisi fra il King Ganteaume Productions e la Anglo's Gower Studios. Tra i disegnatori della serie vi furono R. Parker, Don Lawrence, Norman Light, James Bleach, Stanley White, Denis Gifford, George Parlett, Leo Rawlings e Ron Embleton.

L'ultimo numero, il 370, fu pubblicato nel Febbraio 1963. Vi fu anche un annuario di entrambi i personaggi.

D.G.

MARY MARVEL (Stati Uniti) Personaggio creato da Otto Binder, apparso per la prima volta nel Dicembre 1940 sul n. 18 di *Captain Marvel Adventures*. Esso nasceva dal successo di *Captain Marvel Jr.* Il mese successivo Mary Marvel compariva regolarmente su *Wow* e poi nel 1945 sull'albo *Mary Marvel*. Il maggiore disegnatore ne era Jack Binder, fratello di Otto. L'origine di Mary Marvel è strana. Contrariamente agli orfani, Billy Batson (Captain Marvel) e Freddy Freeman (Captain Marvel Jr.), Mary Bromfield ha vissuto un'infanzia comoda in una famiglia per bene. Ma Billy viene a sapere che era sua sorella gemella persa da tempo e la salva giusto prima che sia rapita. Billy era anche divertito all'idea che Old Shazam potesse dare il suo magico potere a una ragazza, ma quando essa in una crisi pronuncia la parola magica « Shazam », viene immediatamente trasformata in Mary Marvel, e la sua reazione è ... « Cielo! Che magnifico costume! ». Salvo per la minigonna e le maniche corte, il suo costume era identico a quello oro-arancione dello stesso Captain Marvel. Il personaggio di Mary Marvel fu uno dei migliori creati negli anni quaranta, ma era il più debole nel terzetto della famiglia Marvel. Anche se Binder ha avuto l'accortezza di rivedere per lei la parola magica — diventata Grazia di Selene, Forza di Ippolita, Abilità di Arianna, Agilità di Zeffiro, Bellezza di Aurora o Saggezza di Minerva — Mary Marvel non è mai stata considerata una vera ragazza, ma pensata alla stregua di un qualsiasi altro Marvel. Nonostante il suo talento, raramente Binder è riuscito a darle delle reali caratteristiche femminili. E quantunque le ragazze acquistassero montagne di fumetti romanzati, Mary Marvel non ha mai avuto nessun accenno di interesse romantico. Artisticamente, comunque, Jack Binder ha dato al suo fumetto una verve ed uno stile come raramente si erano visti nei suoi lavori. Noto più per le capacità organizzative che per i suoi bozzetti, Binder ha tuttavia prodotto interessanti interpretazioni, piacevoli e pulite. Gli sfondi e i dettagli delle sue vignette sono esteticamente in bilico con i *Captain*

« Mary Marvel », Jack Binder. © Fawcett Publications.

Marvel, disegnati da C.C. Beck e Mac Raboy. Nel n. 18 di *Wow*, i fratelli Binder crearono un altro Marvel, il simpatico disonesto Zio Dudley Marvel, accampando una parentela con Mary Batson Bromfield, egli cercava di organizzare la Shazam Inc., con lo scopo di approfittare dei poteri della Marvel Family. Egli indossa una cenciosa imitazione dei costumi dei Marvel e pur non avendo alcun potere si vantava di tutti i poteri della famiglia. Venne provato che aveva un cuore d'oro, sicché divenne un Marvel onorario e tutta la famiglia rise della sua superpotente delusione! Egli non fu mai più una macchietta, però aggiunse qualcosa di valido a Mary Marvel e all'intero quadro dei Marvel. Mary Marvel continuò ad apparire in *Marvel Family* fino al 1953, ma smise di apparire regolarmente su *Wow*; e come albo proprio fu interrotto nel 1948. Il personaggio fu ripreso dalla National Periodicals nel 1973 ed appare tuttora occasionalmente nell'albo a fumetti *Shazam!*

J.B.

MARY PERKINS
vedi On Stage

MARY WORTH (Stati Uniti) Personaggio creato come *Mary Worth's Family* (La famiglia di Mary Worth) da Allen Saunders e disegnato da Dale Allen, pseudonimo della disegnatrice Dale Conner, apparso per la prima volta nel 1940 in strisce giornaliere per il Publishers Syndicate. Il personaggio aveva alle spalle una lunga storia, nel 1932 Mary Orr, nipote di Carey Orr che faceva i fumetti editoriali per il *Cichago Tribune*, aveva creato per il Publishers Syndicate il personaggio di *Apple Mary*, una signora di mezz'età ridottasi a vender mele all'angolo della strada a causa della depressione, figura indubbiamente ispirata a quella di Damon Runyon di nome Apple Annie, eroina del film di Frank Capra del 1933 *Lady for a Day* (Signora per un giorno) e della successiva edizione *A pocketful of Miracles* (una tasca piena di miracoli). La serie incontrò un immediato successo nei dolenti anni trenta, ma poiché gli Stati Uniti si stavano lentamente risollevando dalla depressione, il valido ma indigente personaggio di Mary divenne via via più stinto. Ecco allora il personaggio passare dalle mani di Martha Orr a quelle di Saunders. Il fumetto fu abilmente trasformato e Mary acquistò col nuovo cognome anche una personalità più dignitosa e meno lugubre. La metamorfosi fu accelerata da Kent Ernst, un disegnatore di nuova scuola dal non trascurabile talento, che aveva sostituito nel 1942 Dale Conner e che tentava di togliere a Mary ogni rimasuglio dell'antica miseria. Ora infatti il fumetto, diventato semplicemente *Mary Worth*, è popolato esclusivamente di artisti, attori, promettenti manager ed altri tipi ameni e brillanti, ai quali Mary dà imparzialmente i suoi materni consigli. L'apparente convenzionalità della serie è da imputarsi non tanto a Saunders, che scrive eccellenti sceneggiature, o a Ernst, che sa usare composizioni e cornici fantasiose, ma all'inevitabile limitatezza del genere sentimentale. Alcuni episodi di Mary Worth sono stati ristampati in edizioni tascabili da Dell nel 1964 e da Avon nel 1969.

M.H.

MASCHERA NERA (Italia) Serie creata da Max Bunker, che ne ha scritto le storie e disegnata da Paolo Piffarerio, sotto lo pseudonimo di Paul Payne, ed apparsa per la prima volta con testata propria nel Marzo 1962, edita dall'Editoriale Corno.
Maschera Nera è un emulo di Zorro, il popolare giustiziere del far-west, e come Zorro, tiene nascosta la sua vera personalità, egli è infatti nella realtà, Ringo Rowandt, giovane avvocato laureatosi in Inghilterra, tornato a casa dove il vecchio padre è sceriffo di un paesino chiamato Norsan City.
La novità di questo fumetto fu proprio di inserire nella storia un avvocato esperto di diritto europeo, che potesse dare il suo contributo nella legislazione più aderente ad un paese civile, di non quella caotica e sommaria in voga a quei tempi. Interessanti anche alcuni dei personaggi di contorno, quali, il giudice Colt, uomo incolto e affascinato dalla personalità di Ringo, Larry Small, aiuto sceriffo e rivale in amore di Ringo, Wilma Morrison, la ragazza contesa dai due, Slitta, un cambiamestieri vagabondo e Mister Full, un abile giocatore di poker.
Delle tante storie le più affascinanti sono quelle che videro Maschera Nera, impegnata contro la « Banda del Gufo » e impegnata a dare la caccia al trasformista detto il « Totem d'Avorio ». Dato il successo riportato, con l'Ottobre del 1962, alla serie mensile venne affiancata quella settimanale, sempre per i disegni di Piffarerio, mentre quella mensile che durò sino al Febbraio del 1965, passò nelle mani di Maurizio Ricci e Saverio Micheloni, che firmavano con gli pseudonimi di Richy Morris e Myko Saver.
Nella versione settimanale, la serie ha avuto maggiori possibilità di esprimersi grazie al continuo miglioramento sia delle storie che dei disegni dando ai rispettivi autori quel successo che meritavano. Tali serie si suddivisero in quattro cicli, il primo, « Nuova Serie » dall'Ottobre del '62 al Luglio del '63, la seconda « Gialla » dal Luglio del '63 al Maggio del '64, la terza « Rubino » dal Maggio del '64 al Febbraio del '65, tutte comprendenti 42 numeri e la terza, la « Verde » dal Febbraio '65 al Settembre '65 con un totale di 30 numeri.
Con l'ultimo episodio Maschera Nera getta il costume di giustiziere per correre dalla sua amata che gli aveva imposto di scegliere o lei o l'avventura.

« Mary Worth », Ken Ernst e Allen Saunders. © Field Newspaper Syndicate.

« *Maschera Nera* », *Max Bunker e Paolo Piffarerio. © Max Bunker.*

Maschera Nera rimane uno dei primi westerns all'italiana che sia uscito dalla norma che per tanti anni aveva schematizzato i personaggi di questo tipo.
Il personaggio è stato esportato anche all'estero dove ha riscontrato un buon successo, specialmente in Francia, Inghilterra, Spagna, Argentina e Uruguay.
Nella collana *Eureka-Pocket*, l'Editoriale Corno ha dedicato una monografia del personaggio delle prime 5 storie, nel n. 32 del Febbraio 1976. Nel Marzo 1977, venne riproposto in una collana mensile *Maschera Nera*, nella quale Piffarerio ha ridisegnato le storie fatte da altri e Bunker ha riveduto e corretto le storie.

M.G.P.

MATENA, DICK (1943-) Disegnatore e sceneggiatore olandese, nato il 24 Agosto 1943 a l'Aia, dove frequentò anche le scuole, godendovi una certa popolarità per le caricature fatte agli insegnanti. Lasciata la scuola, fece l'assistente in uno studio fotografico, passando poi a molti altri lavori ma trovando finalmente da sfruttare il proprio talento artistico nel dipingere i proprietari di un grande magazzino. Comprendendo finalmente di avere un grande talento Matena ascoltò il consiglio del suo superiore, di rivolgersi ai Toonder Studios, che si occupavano sia di fumetti che di disegni grafici. Matena vi fu infatti accettato, e dopo essere stato per quattro anni collaboratore esterno passò a disegnare i fumetti di Toonder.
L'arco della sua attività si estese dal 1961 al 1968, e nel 1966 fece il suo primo fumetto, *Polletje Pluim*, con protagonisti degli animali, pubblicato dalla rivista femminile *Prinses*. Da questo passò a *De Argonautjes* (Gli argonauti), su una scenegigatura di L. Hartog van Banda, del 1967. La striscia apparve per la prima volta nel 1968 sulla rivista a fumetti olandese *Pep*, fondata nel 1962, e fu seguita nel 1969 da un'altra storia di van Banda, intitolata *Ridder Roodhart*, di avventure umoristiche. Dick Matena divenne anche scrittore del suo fumetto, *Peer Viking*, nel 1970, una storia che fece subito presa, è una serie comica sullo stile di Astérix, condita con un briciolo di Jacovitti. Il protagonista, un capitano vichingo, è molto abbattuto per via del figlio che, nonostante la superba costituzione, preferisce cantare piuttosto che combattere, tuttavia è sempre il figlio che finisce per risolvere i problemi del padre. Matena sa esattamente dosare la quantità di movimento nella pagina, il suo segno sicuro, l'equilibrio dei bianchi e dei neri, la cura del dettaglio e le sue capacità di narratore rendono i suoi fumetti molto attraenti. È stato stampato anche all'estero, come ad esempio sulla rivista tedesca *Primo*, nel 1973.

W.F.

MATSUMOTO, REIJI (1938-) Disegnatore e soggettista giapponese, nato il 25 Gennaio 1938 a Tokyo. Egli ha iniziato a disegnare giovanissimo, e già nel 1954 vendeva il suo primo fumetto *Mitsubachi no Bōken* (Le avventure di un'ape da miele), al mensile *Manga Shōnen*, mentre ancora frequentava la scuola. L'anno successivo fu occupato dalla collaborazione a *Mainichi Shogakusei Shinbun Seibuban*, un quotidiano per gli studenti. Dopo essersi diplomato, Matsumoto creò il fumetto per ragazze *Kuroi Hanabira* (Petalo nero), per il mensile *Shōjo*, (1957). Seguirono molte altre opere: il fumetto di fantascienza *Denkō Ozma*, (1961), quello di guerra *Zero Pilot*, (1962), il western *Gohikino Yōjimnō* e quello per ragazze *S no Taiyō* (1967). Nel 1968, preparò tre nuovi fumetti, i due di fantascienza *Sexaroid and Kōsoku Esper*, ed *Akage no Hitotsu*, sull'amicizia fra un grande orso rosso e una giovane fanciulla. Negli anni successivi, Matsumoto ha ampliato la sua produzione con storie come *Yojigen Sekai* (Il mondo quadridimensionale), (1969), *Mystery Eve* (fantascienza), (1970), *Otoko Oidon* (la sua più famosa creazione), (1971), *Gun Grontier* (un western), (1972), *Uchū Senkan Yamato* (La nave spaziale Yamato), (1974), che ha ispirato l'omonima serie di cartoni animati, ed altri ancora.
Matsumoto è un autore versatile, che ha creato con eguale facilità fumetti per ragazzi o per adulti. È noto per la varietà dei suoi soggetti tratti da racconti umoristici o da racconti di guerra ed è ugualmente abile nel disegnare giovani donne seducenti, animali, armi, macchine e i suoi diletti insetti.
Nelle sue prime strisce Matsumoto era fortemente influenzato da Osamu Tezuka, come del resto tutti i giovani disegnatori giapponesi, ma in seguito ha acquistato un proprio stile, pieno di vita e di gusto. Matsumoto è anche noto come accanito collezionista di albi a fumetti. Sua moglie Miyako Maki è a sua volta una famosa illustratrice di fumetti femminili.

H.K.

MATT DILLON
vedi Gun Law

MATT MARIOTT (Gran Bretagna) Personaggio creato da Tony Weare, per l'Associated Newpaper e apparso per la prima volta nel 1950.
Matt Mariott è un western che sviluppò coerentemente le premesse del primo episodio, in cui la famiglia di Matt, veniva sterminata assieme a quella del loro confinante, Powder, in uno scontro con dei mandriani che abusivamente attraversavano con le loro bestie i loro territori. Da ciò nacque l'amizia tra i due superstiti, che si votarono alla missione di « giustizieri » vecchio stampo, ciascuno con caratteristiche diverse. Matt affronta gli avvenimenti con fatalistica filosofia, Powder invece con violento e intransigente autoritarismo.

La serie vide i due protagonisti affrontare le vicissitudini tipiche di tutti gli eroi del west, secondo un'ottica crudamente realistica, quasi documentaria, nei termini di una notevole violenza, un anticipo dell'impostazione dei migliori « spaghetti-westerns » e di certi temi recentemente sviluppati dai registi della « nouvelle vague » americani, come ad esempio Sam Peckimpah. Questo interesse dell'autore verso il cinema è peraltro evidente nel suo lavoro, egli infatti dà ai suoi personaggi il volto di attori in auge a quei tempi.
Le storie di Matt si distinguono anche per una certa tetraggine, voluta insistentemente, quasi che l'autore volesse sottolineare la dura vita senza gioia dei vecchi colonizzatori del west, che contribuirono a creare una nazione ottimista ma che nel momento stesso che si realizzava non ammetteva un attimo di pausa per un sorriso. Il disegno sottolinea la medesima impressione.
Paragonabile a quello di autori classici come, Salinas, Del Castillo o Frank Goodwin, è minuziosamente realistico, curato nei particolari, fittamente ombreggiato come è tradizione del fumetto inglese, graficamente molto elaborato è perfettamente coerente con le asciutte storie.

G.Br.

MAUROVIC, ANDRIJA (1901-   ) Autore jugoslavo, nato a Kotor nel 1901. Nel 1935 Maurović decise di creare il primo fumetto jugoslavo, facendo *Vjerenica mača* (La fidanzata della spada), per la prima rivista jugoslava a fumetti, *Oko*, diventando con ciò il padre del fumetto jugoslavo. In 34 anni di carriera egli ha creato più di 150 episodi a fumetti, ritirandosi poi a vivere modestamente nella sua povera casa di Zagabria, solo e senza alcun apporto finanziario che quello della sua pensione. Tuttavia anni addietro Maurović era il disegnatore jugoslavo meglio pagato, guadagnando in fretta molto denaro ma altrettanto in fretta spendendolo. Oggi non possiede più neanche una sola pagina, né originale né stampata, dei suoi fumetti e non ricorda più di quattro o cinque titoli o nomi di personaggi, dice di averli disegnati tanto in fretta da non aver avuto il tempo di rivederli dopo stampati. Egli rimane comunque il più importante e prolifico dei disegnatori jugoslavi. La sua serie più popolare è quella western *Stari Mačak* (Il vecchio gatto), pubblicata nel 1937. Nel 1968 Maurovic volle riprendere la serie disegnando, per *Plavi Vjesnik*, *Povratak Starog Mačak* (Il ritorno del vecchio gatto), ma non ebbe successo, e questo fu l'ultimo fumetto da lui disegnato. Il suo era un disegno inimitabilmente realistico e molto originale, senza alcuna influenza di altri disegnatori. Ha disegnato anche alcune storie a colori che hanno incontrato molto successo di pubblico e di critica. A Maurovic si può imputare una sola colpa, e cioè di non aver mai tenuto un archivio dei propri lavori. Egli inoltre non viaggiò mai, sicché tutti i personaggi, gli animali, i costumi, i paesi e le armi « venivano dalla sua testa », come egli era solito dire. Fu espulso dalla Yugoslav Republic Society of Fine Arts, quando non pagò più regolarmente la sua quota di membro. Ma egli è convinto che i suoi colleghi siano invidiosi della sua maestria e che la Society non apprezzi né i fumetti né i loro disegnatori.

E.R.

Andrija Maurovic, « Grucka Vjestica ». © Andrija Maurovic

« Max », Bara (Guy Herzog). © Bara.

MAX (Belgio) Personaggio creato dal disegnatore belga Guy Herzog (Bara), distribuito dalla P.I.B. danese e apparso la prima volta sotto forma di striscia nel quotidiano parigino *France-Soir* nel 1955. È stato poi ripreso dal settimanale belga *Spirou*, nel 1963 e da *Tintin*, nel 1968, dimostrandosi così un tipico esempio dell'internazionalismo oggi vigente tra i fumetti europei.
Max è bensì un esploratore, ma i suoi atteggiamenti e metodi farebbero rivoltare nella tomba Livingstone o Stanley, egli spara ad elefanti che portano Maharaja, si burla di stregoni africani, o litiga coi tassisti messicani, ma comunque ogni volta gli va a finir male. C'è qualcosa di più di un pizzico d'assurdo, quando egli continua imperperturbabile a gareggiare sul tappeto volante con i fachiri indiani o quando salva sirene perdutesi sulla terra, l'atmosfera rasenta il surreale, e ricorda da vicino l'atmosfera di *Mr. Mum*, di Irving Phillips, una striscia che anticipò *Max*, di circa cinque anni. Max è stato un fumetto pantomimico basato essenzialmente sullo stile grafico, il disegno di Bara, apparentemente fin troppo semplice, è in realtà molto stilizzato, quasi astratto. Con pochi colpi di matita l'autore riesce a creare l'atmosfera integrale di un bazar orientale o di una giungla africana, sviluppandola in poche vignette (normalmente tre). Lo stesso Max, coi suoi baffetti a spazzolino da denti, l'eterna smorfia e le sopracciglia arcuate sopra l'elmetto, è un tipo assai buffo, egli è da solo l'intera troupe di un'eterna operetta. Per anni, Max è stato il fumetto europeo di più ampia distribuzione, apparendo contempo-

raneamente su oltre 20 quotidiani. In Belgio, è stato anche stampato in edizione tascabile dalle edizioni Dupuis. Tuttavia alla fine degli anni sessanta cominciò a ripetersi, anche perché l'autore era forse stanco del personaggio. *Tintin* l'ha abbandonato nel 1972.

M.H

MAXMAGNUS (Italia) Serie creata nel 1968 da Max Bunker (Luciano Secchi) e disegnata da Magnus (Roberto Raviola), apparso per la prima volta nel Marzo 1968, sul n. 5 di *Eureka*, dell'Editoriale Corno.
Maxmagnus è il re di un paese senza precisa dislocazione e ambientato in una epoca remota, dall'aspetto bonario e rubicondo, è invece il simbolo dell'autoritarismo più assoluto. I suoi sudditi sono pezzenti affamati, oberati dalle tasse che il re impone su suggerimento della sua anima nera, il vero protagonista della storia, ovvero L'Amministratore Fiduciario, un uomo del popolo divenuto non si sa come consigliere e amministratore contabile del regno. Individuo sempre pronto all'intrallazzo, al raggiro, all'imbroglio, esplica la sua losca attività con astuzia, preoccupato solo di ottenere gli scopi che si è proposti.
Truffa anche il suo re, che pur diffidando di lui ne subisce il fascino diventandone succube. L'Amministratore arraffa tangenti su ogni voce del bilancio, dalle esigue paghe dei soldatini alle commesse di forniture, niente sfugge alla sua avidità. Allorché per il malcontento del popolo, scoppia la fatidica rivolta, egli vedendo le vecchie strutture traballare, non esita al momento opportuno, a mettersi al fianco dei rivoltosi che ingenuamente lo accettano tra le loro fila. Terminata la rivolta con la vittoria del popolo, si vede il re che con moglie e figlia a dorso d'asino va verso l'esilio senza un soldo e, L'Amministratore Fiduciario, rientra nella sua carica non più in nome del re, ma in nome del popolo, sul quale torneranno a gravare le tasse di sempre.
Scritto e sceneggiato con fresca abilità, Maxmagnus è anche ottimo graficamente, il segno di Raviola incisivo e grottesco nell'assieme, ben si fonde con il testo.

« *Maxmagnus* », *Max Bunker e Magnus.* © *Max Bunker.*

Realizzato nel 1970 in libro completo di tutte le tavole, è stato premiato al 24° Salone dell'umorismo di Bordighera nel 1971, con il « Dattero d'Oro », come miglior fumetto dell'anno. Nel Marzo 1974, è stato realizzato in libro economico nella collana Eureka Pocket.

M.G.P.

MAXON, REX (1892-1973) Disegnatore americano, nato a Lincoln, Nebraska, il 24 Marzo 1892. La sua famiglia si trasferì a St. Louis, dove egli studiò alla School of Fine Arts, lavorando anche al *St. Louis Republic*. Nel 1917 si trasferì a New York, dove fece disegni per un certo numero di quotidiani cittadini, compreso il *Globe*, il *World* e l'*Evening Mail*. Nel Marzo del 1929 prese il posto di Hal Foster nel disegnare la striscia di *Tarzan*, un lavoro che avrebbe portato avanti per circa 18 anni, con una breve interruzione nel 1937/38. Nel Marzo 1931, gli fu chiesto di disegnare anche la nuova pagina domenicale di Tarzan, ma era troppo per le sue capacità, cosicché la restituì a Foster nel Settembre dello stesso anno. Quando nel 1947 egli lasciò il personaggio, lavorò per molti albi a fumetti come disegnatore di racconti western. Nel 1954, in collaborazione con Matt Murphy, creò per la Dell, *Turok, Son of Stone*, disegnato poi fino al 1960 quando si ritirò. Prima di ritirarsi definitivamente a Boston, dove morì il 25 Novembre 1973, aveva vissuto per un certo periodo a Londra. La fama di Maxon è legata soprattutto al suo lavoro per Tarzan, lavoro che non era comunque eccezionale, e ben lontano da quello brillate di Hal Foster e di Burne Hogarth che disegnavano nello stesso periodo le tavole domenicali.

M.H.

MAX UND MORITZ (Germania) Personaggi creati da Wilhelm Busch, pubblicati per la prima volta nel 1865 da *Fliegenden Blätter*. Del famoso autore, *Max und Moritz* è considerata la più famosa creazione, che ha avuto un'importante influenza sullo sviluppo di tutto il fumetto, del quale può essere considerata un primo esempio. Quelli di Busch non erano in effetti veri e propri fumetti, ma sequenze di vignette che svolgevano un'azione. Dopo averne pubblicati molti a pagina intera fin dal 1864 sui fogli umoristici *Fliegenden Blätter* e *Münchener Bilderbogen*, Busch iniziò a fare nello stesso anno degli albi, pubblicati da un editore di Dresda. Essi non ebbero tuttavia successo immediato, sicché l'editore respinse Max und Moritz, che Busch spedì allora a *Fliegenden Blätter*, suggerendo di utilizzarlo come racconto a puntate per i bambini, ripubblicandolo poi con qualche modifica anche su *Bilderbogen*. All'editore il lavoro piacque, il resto è storia. Trattandosi di una storia con personaggi fissi ricorrenti e con testi aderenti alle immagini, anche se non ha tutti i requisiti canonici per essere un vero fumetto, Max und Moritz può tuttavia essere definito tale. Non mancano nemmeno le onomatopee. Attorno al 1950 la serie fu rinnegata dagli insegnanti, come accadde a tutti gli altri fumetti. La più importante conseguenza e imitazione di Max und Moritz è *Katzenjammer Kids*, che è considerato il prototipo del vero fumetto, tuttavia questa e le altre storie di Busch hanno influenzato i lavori di artisti come Carl Spitzweg, Eduard Ille, Adolf Oberländer, Lothar Meggendorfer, Emil Reinicke e Franz Stuck, che lavorarono per *Fliegenden Blätter*. Alcuni di essi, come ad esempio Spitzweg sono ben noti anche come pittori, ciò che prova come arte e fumetto siano affini. La maestrìa del disegno di Busch fu anche imitata dai supplementi a fumetti dei giornali tedeschi negli anni '80 e '90, e il suo metodo di raccontare le storie in versi rimase caratteristico, in Germania, fin verso il 1940. Pur essendo

« Max und Moritz », Wilhelm Busch.

indirizzati ai bambini, i fumetti di Busch piacevano anche agli adulti per via della loro satira sociale e del loro mordace sarcasmo. Comunque, fin verso il 1960 i fumetti in Germania, grazie a questa tradizione, son sempre stati considerati materiale per bambini, il che spiega la mancanza di una vera scuola del fumetto tedesco, oltre ad essere un vero e proprio insulto al talento di Busch.

W.F.

MAYER, SHELDON (1917-) Autore e direttore di riviste a fumetti americano, nato a New York il 1° Aprile 1917. « Shelly » Mayer iniziò la sua carriera come assistente di vari disegnatori di fumetti dei quotidiani newyorkesi fra il 1932 e il 1935. In quell'anno fu uno dei primi a partecipare alla realizzazione di albi a fumetti, facendo per Nicholson *J. Worthington Blimp* e *The Strange Adventures of Mr. Weed.* Nel 1936 Mayer andò al McClure Syndicate, preparando occasionalmente anche editoriali, compreso il *Bobby Thatcher*, schizzato da George Storm, allo stesso tempo dirigeva una collana di fumetti per Dell. Abbandonò entrambi questi lavori nel 1939 per diventare direttore generale delle collane d'albi pubblicate da M.C. Gaines' All-American. Questo gruppo apparteneva come la National (D.C.) a Gaines, Jack Leibowitz e Harry Donnenfeld, ma i due gruppi avevano uffici e personale separati, fino al 1945. Mayer fu il responsabile della direzione di *Flash*, *All-Star*, *Green Lantern*, *Wonder Woman* e molti altri, tutti fra i più diffusi albi a fumetti degli anni quaranta. Oltre a ciò, Mayer scrisse pure la sceneggiatura di *Ultra-Man* dal 1939 al 1944. Un altro piacevole e fantasioso fumetto da lui disegnato fu *Scribbly*, per *All-American*, fra il 1939 e 1944, che ebbe poi una propria testata, dal 1948 al 1950. Mayer lo chiamava « un racconto sotto forma di albo a fumetti ». Nel 1948, Mayer si dimise da direttore della National, ma continuò a collaborarvi come autore. Oltre a Scribbly, ha scritto e disegnato dozzine di racconti umoristici di ragazzi ed animali, il più noto dei quali è *Sugar and Spike*, su due ragazzi che potevano camminare ma non parlare. L'ultima sua creazione è *The Black Orchid*, del 1973, fatta per *Adventure*.

J.B.

MECKI (Germania) Personaggio creato da Reinhold Escher e pubblicato la prima volta su *Hör Zu*, nel 1951, e continuata sino al 1972. *Mecki* era originariamente la stella dei films di pupazzi animati, dei fratelli Diehl, ed Eduard Rhein, primo direttore di *Hör Zu* — il settimanale allora più diffuso in Germania — ne acquistò i diritti per usarlo come marchio editoriale e trasporlo in fumetto. A questo scopo però l'atmosfera domestica originale esistente nei films del porcospino doveva essere ampliata, compito affidato appunto a Reinhold Escher, che creò un certo numero di personaggi collaterali come Charly Pinguin o Schrat. Fino al 1971 il testo venne inserito nella cornice della vignetta, ma da quell'anno vennero aggiunte anche le nuvolette. Il fumetto fu sospeso quando il nuovo direttore di *Hör Zu*, Hans Blum cercò una nuova mascotte, ma fu ripreso dall'Ottobre 1975. Nei suoi 21 anni di vita, Mecki ha vissuto 21 avventure a puntate oltre a innumerevoli racconti in pagine autoconclusive, quasi tutte opera di Escher, talvolta coadiuvato dalla moglie nella stesura dei testi. Qualche storia è stata disegnata anche da Wilhelm Petersen ed Heinz Ludwig, ma solo le storie disegnate da Escher hanno reminiscenze dello stile di Lyonel Feininger in *The Kin-der-Kids*. Mecki, protagonista del fumetto, è un porcospino con moglie e figli, ed ha entrambi i ruoli, quello di padre e quello di avventuroso personaggio, che fronteggia ogni situazione con astuzia e intelligenza. Charly Pinguin rappresenta nel gruppo la saggezza, i suoi sogni di volare sono solitamente affossati dai suoi difetti e ancora più spesso dal suo temperamento collerico. Schrat è un bradipo somigliante a un'ape, il cui scopo principale sembra essere quello di starsene in ozio, ed è solo la sua buona natura a spingerlo occasionalmente ad agire o a parlare, e soltanto se un amico è nei guai, ed anche in quel caso si lascia talvolta sopraffare dal sonno. Le storie sono una semplice trasposizione in un mondo antropomorfo ricche di comicità e di suspense, ed hanno interessato per oltre vent'anni i lettori grazie all'eccellente disegno, ai bei colori e all'efficace tecnica del racconto. Il successo del fumetto ha portato all'edizione di una quindicina di albi l'anno, e alla produzione di giocattoli soprattutto di Mecki e Schrat.

W.F.

MEDIEVAL CASTLE, THE (Stati Uniti) Serie creata da Harold Foster come striscia complementare di *Prince Valiant*, apparsa per la prima volta nell'Aprile 1944.

The Medieval Castle (Il castello medievale) è l'esile racconto riguardante due giovani castellani inglesi, Arn e Guy, all'epoca della prima crociata, ed è notevole soprattutto per la sua qualità grafica e per il minuzioso realismo dei suoi dettagli. In essa, Foster ha trasfuso tutta la sua conoscenza dell'atmosfera e dell'ambiente medievale ed il suo amore per quel periodo, in un gran numero di vignette dettagliatissime sugli usi e costumi dell'epoca e sulle abitudini di vita. Per molti spunti, Foster ha usato The Medieval Castle come banco di prova per *Prince Valiant*, ad esempio il giovane Arn gli servì da modello per il primogenito di Valiant, chiamato anche lui, Arn. Nel 1945 la John Martin's House pubblicò una versione a colori del fumetto col titolo *The Young Knight: a Tale of Medieval Times* (Il giovane re: un racconto del medio evo); e nel 1957 la Hastings House ristampò la serie in bianco e nero, in un formato leggermente diverso e col suo titolo originale. In Italia, la storia è stata stampata nel 1977 dall'editore alternativo romano Camillo Conti in un grosso albo a colori contenente due strisce per pagina

M.H.

MESKIN, MORTON (1916-) Disegnatore americano, nato a Brooklyn, New York, il 30 Maggio 1916. Dopo aver studiato al Pratt Institute di Brooklyn e all'Art Students League di New York, « Mort » Meskin entrò nel mondo dei fumetti illustrando prima *Sheena*, per la Fiction House, essendo membro del S.M. « Jerry » Iger Studio ; e poi fumetti come *Bob Phantom*, *Mr. Satan*, *Shield* e *Wizard*, per MLJ, come membro dello Studio Chesler. Specializzandosi in fumetti di supereroi e di avventure, Meskin fu notevolmente più raffinato di maestri riconosciuti come Joe Shuster di *Superman*, o di Jack Kirby di *Captain America*. Disegnando con lo pseudonimo di « Mort Morton Jr. »

ed altri, fece un lavoro più minuzioso ed illustrativo che espressivo e brillante.
Nel 1941 Meskin passò alla National, dove produsse il suo miglior lavoro, sempre di supereroi, come *Vigilante*, *Wildcat* e *Starman*, egli propose in anteprima la tecnica cinematica, con disegni stilizzati e vignette in movimento che sembrano ispirati ai films d'azione dell'epoca. Il suo miglior lavoro del periodo National (1941-1948) lo fece per un fumetto minore, *Johnny Quick*, che al principio era una variante della « stella » della National, *Flash*. Quick era il cameraman Johnny Chambers che combatteva contro il crimine assumendo la supervelocità semplicemente pronunciando la formula magica « 3X2(9YZ)4A ». I testi non furono mai eccezionali, ma il metodo cinematico di Meskin, soprattutto nell'illustrare la velocità, ne fece una pietra miliare Contrariamente ai disegnatori di Flash, degli anni quaranta, che per rappresentare la velocità usavano delle linee, o la tecnica applicata in seguito da Carmine Infantino, Maskin disegnava una serie di personaggi completi per ogni vignetta, dando così l'impressione della presenza simultanea di Johnny Quick in più parti. Mentre lavorava per la National, Meskin collaborò anche con la Marvel, con Gleason, con Spark ed altri. Tra il '47 e il '49 produsse dell'ottimo materiale per *Black Terror*, di Nedor e per *Fighting Yank*, assieme al disegnatore di *Batman*, Jerry Robinson. Ambedue questi personaggi avevano passato il loro massimo periodo di splendore, ma tuttavia il lavoro di Meskin e Robinson fu il migliore di tutta la loro storia. Nel 1949 Meskin andò alla Prize, per la quale disegnò fino al 1956 tutta la gamma dei personaggi. Tra il 1952 e il 1958 disegnò fumetti di streghe e dell'orrore per il gruppo Atlas e nel 1956 tornò nuovamente alla National, rimanendovi fino al 1965 disegnando fumetti di guerra, di fantascienza e d'amore. Il miglior lavoro da lui prodotto in questa fase della sua carriera fu *Mark Merlin*. Fra il 1949 e il 1955 fu anche socio dello studio di Simon e Kirby, per il quale creò fra l'altro l'albo *Black Magic*. In seguito, Meskin si è dedicato alla pubblicità. Disegnatori come Steve Ditko, Joe Kubert e Jerry Robinson continuano a produrre materiale fortemente influenzato dalla sua tecnica innovatrice degli anni quaranta.

J.B.

MESSICK, DALE (1906-) Sceneggiatrice e disegnatrice americana, nata a South Bend, Indiana, nel 1906, da padre pittore e madre insegnante. Con molta fatica, Dalia prese la maturità nel 1926 e nell'estate di quell'anno frequentò il Chicago Art Institute. Nel 1927 disegnava cartoncini augurali per una ditta di Chicago, e cambiò il suo nome in Dale per evitare pregiudizi contro le donne disegnatrici. Durante la Depressione, la ritroviamo a New York a fare sempre lo stesso tipo di lavoro, a 50 dollari la settimana, ma intanto faceva un po' d'anticamera presso i distributori di fumetti, cercando lavoro come disegnatrice. Trent'anni più tardi ricordava così, con amarezza, quelle esperienze. « Era sempre la stessa storia, non credevano che potessi disegnare, soltanto perché ero una donna. Riponevano i miei lavori, e mi invitavano ad andare a spasso e a parlar d'altro ». L'ultimo colpo lo ricevette nel 1939, quando fu rifiutata dal News-Tribune Syndicate. Ma per fortuna i suoi disegni piacquero a Mollie Slott, allora assistente di Joseph Medill Patterson, insieme, Slott, e Messick posero le basi per un nuovo fumetto per ragazze, Dale proponeva un'eroina fuorilegge, Slott pensava invece che una donna giornalista fosse più opportuna, ed in effetti nacque il 30 Giugno 1940 la tavola domenicale *Brenda Starr, Reporter*, tradotta poi anche in striscia giornaliera dall'Ottobre 1945.
Con l'ausilio di personale specializzato, Dale Messick fece diventare Brenda Starr uno dei personaggi di maggior

Dale Messick.

successo, pur essendo poco verosimile. La Messick stessa confessava, « L'autenticità è una cosa che ho sempre cercato di evitare ».
Il successo di Brenda Starr è stato per molti una sorpresa, anche perché le storie sono a dir poco caotiche e il disegno è a mala pena sufficiente. Comunque, in un campo come il fumetto dove le donne hanno avuto poco successo, la carriera di Dale Messick, è stata davvero brillante.

M.H.

MÉZIÈRES, JEAN-CLAUDE (1938-) Disegnatore francese nato a Parigi il 23 Settembre 1938. Diplomatosi alla scuola superiore, Mézières, che già aveva mostrato una forte propensione per il disegno, vendette le sue prime illustrazioni all'età di 17 anni alle edizioni Fleurus. Ebbe poi qualche saltuaria collaborazione col settimanale *Spirou*. Nel 1957-58 comparve il suo primo fumetto, un western goffamente disegnato sul giornale per ragazzi *Fripounet*. Nel 1959 dovette partire per il servizio militare, ciò che per 28 mesi lo tagliò fuori da qualunque contatto professionale Tornato alla vita civile, fu assunto come illustratore dagli Studios della Hachette di Parigi e poi lavorò per tre anni in un'agenzia pubblicitaria. In questo periodo, il suo amico Pierre Christin gli chiese di illustrargli un breve fumetto per *Total Journal*, un giornaletto distribuito gratuitamente dalla compagnia petrolifera, di cui sarebbe in seguito entrato a far parte della redazione. Nel 1965 intraprese il suo viaggio rituale per recarsi a vedere come disegnavano gli autori degli Stati Uniti, dove si trattenne un anno e mezzo. Al suo ritorno in Francia riprese la collaborazione col *Total Journal*, ma cominciò pure a fare illustrazioni e fumetti per *Pilote*, facendo anche *L'extraordinaire aventure de Monsieur Faust*, una moderna parodia della leggenda di Faust, scritta da Fred nel Febbraio del 1967 Il fumetto non fu un successo, ma lo stesso anno egli disegnò il personaggio fantascientifico del suo amico Linus (pseudonimo di Christin) *Valérian*, divenuto poi celebre. È un fumetto che ancora oggi incontra molto successo. Jean-

Claude Mézières appartiene al manipolo dei nuovi disegnatori europei, e anche se non rivoluzionario come altri suoi colleghi, egli ha tuttavia uno stile piacevole e un forte senso della composizione

M.H.

MICHEL (Germania) Personaggio creato da Franz Roscher, apparso per la prima volta sul quotidiano *tz*, il 18 Settembre 1968 e durato sino all'8 Dicembre 1969. Esso deriva dal « Deutscher Michel », che simbolizza la Germania, così come John Bull, l'Inghilterra o Zio Sam, gli Stati Uniti. Attraverso gli sforzi e le tribolazioni del signor Average e di sua moglie, *Michel*, offriva commenti sulla politica, sia locale che nazionale o internazionale. Lo stile semplice, rotondeggiante, fu uno dei difetti, ma in fondo anche un pregio di questa striscia umoristica, che a volte si accostava ai fumetti editoriali. Michel, fu presente su *tz*, fin dal giorno del lancio del quotidiano, ma una volta cambiato il direttore responsabile, quest'esperimento di un fumetto tipicamente tedesco fu interrotto, prima che arrivasse al suo apice di popolarità e perfezione. Il fatto che fosse stampato su un solo quotidiano non gli permise di superare i confini della città di Monaco. Ciò non significa nulla agli effetti della validità di Michel, ma fa capire in quale considerazione i quotidiani tedeschi tenessero i fumetti. Roscher, l'autore, aveva infatti un contratto con *tz*, per distribuire Michel su tutto il territorio nazionale, ma questa clausola non fu mai rispettata. E quando *tz*, si rifiutò di pagare di più per avere Michel in esclusiva, ed inoltre arrivò un nuovo direttore cui i fumetti non andavano a genio, la serie fu terminata. Franz Roscher passò ad altri fumetti, ma avrebbe ripreso la striscia per distribuirla a livello nazionale. Comunque, dopo molti cambiamenti editoriali, *tz*, reintrodusse i fumetti nel suo supplemento TV di fine settimana, iniziando con una pagina di Walt Disney, sostituita più tardi da *Prince Valiant*. Come striscia quotitiana tedesca, Michel rimase un raro esempio.

W.F.

MICHELACCIO
vedi Pete the Tramp

« Michel », Franz Roscher. © tz.

« Michel Tanguy », J.M. Charlier e Albert Uderzo. © Editions Dargaud.

MICHEL TANGUY (Francia) Personaggio scritto da Jean Michel Charlier e disegnato da Albert Uderzo, apparso per la prima volta sul primo numero di *Pilote*, il 29 Ottobre 1959, come risposta francese allo statunitense *Steve Canyon*. Tenente dell'aviazione francese (promosso in seguito capitano), Tanguy è un tipico eroe di stampo tradizionale, altruista, leale, coraggioso, ha come unico scopo della vita quello di tener alto il prestigio e la forza del tricolore francese. Alla testa del suo squadrone aereo « Stork » composto da Mirages da combattimento, egli è spesso chiamato per fare impressione su capi di stato stranieri con le sue prodezze aeree, e guadagnare così alla Francia vantaggiose posizioni politiche, oppure più semplicemente farle ottenere grosse ordinazioni di aerei francesi, e questo, all'epoca della politica di « grandeur » professata da De Gaulle, fece pure qualcosa « pour la patrie ». Michel Tanguy doveva spesso combattere contro agenti stranieri che volevano carpire segreti militari, o sventare sinistri complotti che tendessero a mettere in cattiva luce l'aviazione francese, non molto diversamente in fondo da quando andava facendo proprio *Steve Canyon*, sotto le sapienti mani di Caniff. Come capita spesso nei fumetti d'avventura, Tanguy ha una « spalla » umoristica, il tenente Ernest Laverdure, che col suo continuo ciarlare e la sua goffaggine si mette sempre nei guai costringendo Tanguy a trarlo fuori d'impaccio. Le avventure di Tanguy e Laverdure, sempre piacevoli, si svolgono in ogni parte del mondo, dalla gelida Groenlandia alla torrida Africa Centrale, dal Sudamerica al Pacifico. Charlier, che è stato egli stesso pilota, sa rendere interessanti le lunghe descrizioni di tecniche di volo e nei suoi tortuosi intrecci sa come mantenere l'effetto della suspense. In ciò è stato abilmente assecondato dal disegno di Uderzo, il quale ha saputo tenere il personaggio con abilità, luminosità e con un certo umorismo, fino a quando ha potuto reggere il carico di lavoro, dato che disegnava nello stesso tempo anche *Astérix*. Nel 1966 il personaggio è passato a Jijé (Joseph Gillain), che gli ha dato un aspetto più austero, sempre interessante a vedersi ma che non è piaciuto a tutti. Michel Tanguy è una storia d'avventura classica e tradizionale, e come fumetto d'argomento aviatorio ha lo stesso valore di tanti altri, prodotti negli Stati Uniti. Tutte le avventure di Tanguy sono state stampate in albi da Dargaud, e alla fine degli anni sessanta ne è stata tratta anche una serie di telefilm intitolata « Les chevaliers du ciel » (I cavalieri del cielo).

In Italia, il personaggio è stato pubblicato dai *Classici dell'Audacia*, Mondadori dal 1966 al 1967 e dal *Superalbo Audacia*, nel 1968.

M.H.

MICHEL VAILLANT (Belgio) Personaggio creato da Jean Graton, apparso per la prima volta sulla rivista *Tintin*, nel 1967, come serie di brevi storie a fumetti. Il successo incontrato indusse gli editori a farne un personaggio fisso fin dall'anno successivo. Michel Vaillant fa il corridore automobilista e corre per i colori della « Vaillante », la fabbrica di suo padre. Giovane, atletico, di bell'aspetto, è modellato sullo schema classico dell'eroe dei fumetti, bravo, sicuro, leale. Nella sua prima avventura egli affronta su un circuito, il campione americano Steve Warson, fra loro si combattono lealmente, e finiscono poi per coalizzarsi allo scopo di battere organizzazioni senza scrupoli e corridori disonesti. L'azione si svolge generalmente negli autodromi, e Graton non disdegna di mettere ben in vista marche di pneumatici, di carburanti e lubrificanti, a scopo evidentemente pubblicitario. La grande amicizia dell'eroe col suo compagno di squadra ha suscitato — a livello di studi sul personaggio — notevoli perplessità, giungendo ad aperte accuse di omosessualità, sicché nel 1973 Graton decise di far sposare il suo eroe. Ma allo stimolante ambiente agonistico l'eroe non sembra voler sostituire una consistente situazione familiare. Graton possiede uno stile fra i più stucchevoli del fumetto moderno, tutti i suoi personaggi si assomigliano, i loro volti hanno sguardi vuoti e inespressivi Solo le macchine sembrano vivere e sono esse ad aver assicurato agli albi, che hanno superato la ventina, un successo fenomenale. *Michel Vaillant* è stato anche tradotto in una serie di telefilm, oltre ad essere apparso in vari volumi antologici. In Italia, è stato pubblicato sui *Classici dell'Audacia*, dal 1966 al 1967 e dal *Corriere dei Piccoli*, nel 1968.

M.H.

« *Michel Vaillant* », *Jean Graton.* © *Editions du Lombard.*

MICKEY FINN (Stati Uniti) Personaggio creato da Lank Leonard per il McNaught Syndicate, e apparso per la prima volta il 6 Aprile 1936, come striscia giornaliera e il 17 Maggio 1936 come tavola domenicale. All'inizio, Mickey, il cui nome completo è Michael Aloysius Finn — è un ragazzo che lavora, figlio di una madre vedova, che vive col proprio fratello, Uncle Phil. Giovane impiegato in prova alla Schultz Co., Michey perde il posto in una comica catastrofe, ma tornando a casa ferma un giovane manzo fuggito, con la sola forza delle sue mani. Invitato poi a un concorso della polizia, egli viene arruolato e da quel momento, 26 Maggio 1936, Mickey fa l'agente di quartiere vivendo allegre avventure sia nelle strisce giornaliere che nelle tavole domenicali. Inizialmente umoristico-melodrammatiche, le strisce giornaliere sono andate con gli anni assumendo il tono della farsa, facente perno sullo zio di Mickey, che è una specie di ribelle Romeo. Presto accoppiato ad un altro poliziotto e spesso coinvolto nelle attività di un giornalista di nome Gabby, Michey intreccia una relazione con una ragazza di nome Kitty Kelly. Altri personaggi consueti erano Clancy, il sergente Halligan, superiore di Mickey, Flossie Finn, sua nipote, e Red Fedder, un giocatore di baseball. Gli sport erano al centro degli interessi di Lank Leonard, che ha fatto per più di dieci anni i fumetti della pagina sportiva sul *New York Sun*, prima di lanciare Mickey Finn, e quindi introdusse occasionalmente nel fumetto i personaggi dello sport, specialmente nelle tavole domenicali. Nel corso degli anni vi appare infatti Lou Gehrig, Joe Louis, Jack Dempsey ed altri. Questa era una caratteristica del *Joe Palooka*, di Ham Fisher, anche se in quel caso si trattava più che altro di uomini politici o gente dello spettacolo, e per questo motivo i lettori associano i due personaggi, anche perché per un certo tempo apparvero vicini, sulla dritta e volta delle pagine a fumetti del *New York Sunday Mirror*. Anche la personalità dei due protagonisti ne favoriva la « confusione », essendo ambedue dei sempliciotti di grande forza fisica e con compagni umoristici, Zio Phil per l'uno e Knobby Walsh per l'altro. Mickey Finn fu disegnata sempre dal suo creatore sino alla sua morte avvenuta nel 1970, poi fu rilevata da Morris Weiss che ne disegna ancora oggi le strisce giornaliere, mentre le tavole domenicali furono abbandonate alla fine del 1975. Come divertente registrazione di alcuni aspetti della vita sociale irlandese degli anni trenta, Mickey Finn è stata ristampata in albi negli anni quaranta. In Italia è stato pubblicato su *Eureka*, nel 1968.

B.B.

MICKEY MOUSE (Stati Uniti) Personaggio creato da Walt Disney e pubblicato per la prima volta sotto forma di striscia da un certo numero di quotidiani il 13 Gennaio 1930, distribuito dal King Features. Esso nasceva dalla trasposizone fumettata del personaggio di un cartone animato degli studios Walt Disney, intitolato *Stemboat Willie*, che aveva avuto successo nelle sale americane durante il 1929 e che aveva colpito un dirigente del King Features Concluso l'accordo, Disney scrisse alla brava i testi in un brutto momento, riproducendo più o meno il cartone animato dell'epoca, e lo diede a disegnare a due disegna-

« Mickey Mouse » (Topolino) in tre versioni grafiche dei suoi due principali disegnatori: Ub Iwerks (il primo) Floyd Gottfredson (secondo e terzo). © Walt Disney Productions.

tori, Ub Iwerks e Win Smith, il quale ebbe poi un incidente, sicché il disegno passo a Floyd Gottfredson, un animatore che aveva dimostrato interesse per il fumetto. Il lavoro si dimostrò perfettamente congeniale a Gottfredson, che nel giro di pochi mesi avvicinò il personaggio ad un più consistente realismo, facendogli assumere caratteri e qualità propri e allontanandolo dal surrealismo tipico del cartone animato. A questo punto il fumetto possedeva le basi creative necessarie per mantenere sempre desto l'interesse del lettore Un sempre maggior numero di quotidiani andò interessandosi alla striscia, mano a mano che il lavoro di Gottfredson si faceva più interessante per dinamicità e suspense, con le battaglie di Mickey contro i suoi arcinemici, Pietro Gambadilegno e Sylvester Shyster, con Minnie quale posta del gioco. Verso la fine del 1931 il King Features ritenne giunto il momento di lanciare una tavola domenicale, e dopo una prima tavola disegnata da Earl Duvall, anche la nuova serie fu affidata a Gottfredson, apparendo il 17 Gennaio 1932. Gottfredson continuò a utilizzare i personaggi già noti, inserendone però anche di nuovi, come Clarabella, Orazio, Pluto e lo zio di Minnie, Mortimer Mouse (nome che in origine doveva essere attribuito allo stesso Mickey). La domenicale diventava così essenzialmente aneddotica, piacevole quanto le storie quotidiane, ma in seguito Gottfredson realizzò di tanto in tanto delle superbe storie avventurose a puntate, con sequenze che stanno alla pari con le migliori storie quotidiane. Verso il 1938, però gli fu troppo gravoso portare avanti entrambe le serie contemporaneamente, e quindi abbandonò le domenicali.

Le strisce di Gottfredson erano completamente svincolate dagli sviluppi assunti nei cartoni animati. In esse, in uno splendido mondo avventuroso, Mickey continuava a combattere pirati, a guidare aerei da caccia contro dirigibili armati, a salvare amici dai raggi ipnotici di scienziati pazzi, a inseguire banditi-pipistrello nel deserto, a far combattere un canguro contro un gorilla, sempre coinvolgendo amici come Captains Dobermann, Churchmouse, Dippy Dawg poi divenuto Goofy (Pippo), Donald, Gloomy, gli agenti Bark e Howell e combattendo nemici come Captain Vulture, The Phantom Blot, Bat Bandit, Eli Squinch e il duo Shyster-Gambadilegno. Non ci fu mai una pausa nell'azione fin verso la metà degli anni quaranta, allorché al realismo subentrò la sofisticata fantasia che sia pur in guanti di seta rappresentava un tradimento degli elementi d'azione e d'avventura che avevano reso la striscia così deliziosa e travolgente. Poi d'un tratto le storie cessarono. All'inizio degli anni cinquanta la striscia dovette inchinarsi alle disposizioni del King Features che, contrariamente alle propensioni di Gottfredson, eliminava dalle strisce umoristiche, azione ed avventura. La striscia assunse allora l'andamento di serie di battute autoconclusive, una tecnica che al disegnatore non era congeniale. La popolarità della striscia presso i suoi vecchi e affezionati lettori precepitò rapidamente senza più rialzarsi. È comunque da tener presente che dalla fine del '39 il contributo di Gottfredson si era andato allentando, poiché gli si erano affiancati disegnatori come Al Levin, Bill Walsh e Roy Williams. In ogni caso, la grandezza di Gottfredson come disegnatore di Mickey Mouse, rimane insuperabile. In Italia, il personaggio è stato stampato nel 1930 dall'*Illustrazione del Popolo*, poi su *Topolino*, ininterrottamente dal 1933 ai giorni nostri; nelle collane *Albi d'Oro*, ante e dopoguerra; ne *Le grandi storie*, del 1967 e in *Eureka*, nel 1968.

B.B.

MIGHTY MOUSE (Stati Uniti) Personaggio creato da Paul Terry, apparso per la prima volta nel 1945 su *Terry-Toons Comics*, pubblicato da Timely; come fumetto tratto dal cartone animato di *Mighty Mouse*, l'avventura

riproduceva le vignette preparate per il filmato *The Mouse of tomorrow* (Il topo di domani), nel 1942. Il personaggio, concepito come parodia di *Superman* e chiamato *Supermouse*, derivava dall'idea di un animatore chiamato Isidore Klein, anche se spesso Terry — come faceva di solito coi suoi personaggi — se ne attribuiva la paternità. Presto Migthy Mouse divenne il più popolare dei personaggi di Terry, e ne fu fatta una serie di film di successo culminata nel 1955 quando Terry vendette tutta la sua produzione alla Columbia Broadcasting System, che ne iniziò la serie per la televisione. L'inclusione di Mighty Mouse in *Terry-Toons Comics*, ne fece aumentare esplosivamente le vendite, tanto che nell'autunno del 1946, il personaggio ebbe una sua testata. Due anni dopo la Timely (che allora si chiamava Atlas) perse la esclusiva dei personaggi di Terry, e fu la St. John che ne continuò le pubblicazioni, con il nome di *Paul Terry Comics* e, per gli ultimi numeri della serie (n. 127), con quello di *The Adventures of Mighty Mouse*, St. John, pubblicò anche un gran numero di supplementi speciali e giganti. I fumetti della St. John, erano prodotti in stretta collaborazone con gli Studios di Paul Terry, usufruendo spesso dei bravi disegnatori di Terry. Molte delle copertine furono disegnate da Tom Morrison, un uomo di Terry che a Mighty Mouse, diede anche la voce nei cartoni animati. Molte delle avventure del personaggio erano ambientate a Terrytown, una città abitata esclusivamente da topi e perennemente alla mercé di un'orda di gatti invasori. Toccava sempre all'eroe della città, il supermuscoloso volante Mighty scacciarli.
Col n. 69 il personaggio cominciò ad essere stampato dalla Pines, e nel 1958 fu rilevato dalla Dell/Western (poi divenuta Gold Key). La Pines per suo conto lo sostituì con *Supermouse*, basato su una precedente imitazione pubblicata dalla Standard Comics. Anche Charlton pubblicò un'imitazione, intitolata *Atomic Mouse*. Anche se di tanto in tanto veniva pubblicato qualche altro animale superdotato, nessuno però raggiunse la popolarità di Mighty Mouse, che terminò nel 1962 mentre veniva pubblicato dalla Gold Key.

M.E.

MIKE AND IKE (Stati Uniti) Personaggi creati da Rube Goldberg, apparsi per la prima volta sulla sezione domenicale a fumetti dei quotidiani della World Color Printing Co. di St. Louis il 29 Settembre 1907. Allora non si chiamavano Mike and Ike, Goldberg, che lavorò come esterno per il St. Louis Syndicate, non si sa se da San Francisco o da New York, intitolò la striscia con questa coppia di gemelli in cappello a bombetta *The Look-A-Like Boys* (I ragazzi che si somigliano), dando ai protagonisti il nome di Tom e Jerry. I personaggi della World Color apparvero saltuariamente a mezza pagina in 6 od 8 vignette a due colori. Fino al 22 Marzo 1908, Tom e Jerry erano due monelli che si mettevano nei pasticci con chiunque, fosse la lavandaia, un mago od i pompieri.
Goldberg abbandonò il fumetto quando cominciò a dedicarsi alla pagina sportiva come stipendiato fisso, e pareva essersi completamente dimenticato dei suoi personaggi, che non menzionava mai tranne vagamente in qualche intervista o nelle vignette autobiografiche. I due gemelli furono ripresi sporadicamente da Goldberg verso la fine degli anni dieci per qualche fumetto sui giornali di Hearst, chiamandoli però *Mike and Ike*. I gemelli furono allora nell'esercito, nella marina e andarono in Europa e dovunque Goldberg ne ambientasse le avventure anche in episodi quotidiani e raggiunsero un buon successo. Con essi, Goldberg fece poche altre cose fino a quando non li inserì regolarmente nelle sue tavole domenicali *Boob McNutt*, il 14 Agosto 1927, dove essi figurano come figli da tempo dispersi di una coppia di fattori, che Boob cerca per molto tempo rintracciandoli finalmente in un circo dove lavorano come acrobati. Da quel momento essi rimasero in Boob McNutt, fino a quando il fumetto non terminò, nel Settembre del 1934. Il loro comune ritornello, che li identificava davanti a chiunque e a volte perfino per loro stessi, era « I'm Mike », « I'm Ike » (Sono Mike, Sono Ike), che nelle scuole divenne assai popolare per qualche anno. Mike e Ike, non apparvero in alcun altro fumetto di Goldberg, né ebbero mai una loro striscia, anche se alcuni quotidiani pubblicarono vari episodi dei fumetti di Goldberg degli anni '10 e '20 come se fosse materiale indipendente, probabilmente col titolo di *Mike e Ike*. Dei personaggi non esistono albi, né ebbero mai alcun adattamento cinematografico, neanche come « comparse » in *Boob McNutt*.

B.B.

« Mike Macke », Volker Ernsting. © Hör-Zu

MIKE MACKE (Germania) Personaggio creato, sia per i testi che per i disegni, da Volker Ernsting ed apparso per la prima volta il 23 Dicembre 1972 sul settimanale radiotelevisivo tedesco *Hör Zu*. *Mike Macke*, la cui prima avventura terminò il 31 Marzo 1973, dopo quindici episodi da una pagina l'una, era già apparso sullo stesso settimanale nella serie intitolata *Hein Daddel* incentrata sulle vicende di un investigatore e dei suoi amici sempliciotti che agivano sulle coste settentrionali della Germania. Mike Macke, in compagnia del suo inseparabile cane, era un investigatore che viveva avventure ispirate alla satira ed all'umorismo pur non dimenticando, nel contesto delle stesse, l'ingrediente più indispensabile, ovvero la storia con il finale a sorpresa, un finale a cui l'investigatore giungeva servendosi degli espedienti più impensabili e di tutta comicità.

W.F.

MILLER, FRANK (1898-1949) Disegnatore americano, nato a Sheldon, Iowa, il 2 Ottobre 1898. Dopo aver regolarmente frequentato la scuola nel South Dakota, Colorado e in California, mostrando fin da bambino una forte attitudine al disegno, all'inizio della carriera egli prese tuttavia una direzione poco artistica, essendosi diplomato alla Harvard Military School di Los Angeles, si impiegò in banca come contabile. In seguito, si dedicò all'alleva-

mento dei bovini, delle pecore, alla contabilità, al disegno di carte geografiche e ad altre attività, ma mentre passava da un lavoro all'altro non perse mai il gusto per il disegno. Nel 1919 vendette il suo primo fumetto e lentamente si fece una buona reputazione professionale, fino a che, a metà degli anni venti, decise di dedicarsi unicamente a questa attività, lavorando prima per il *Denver Post* e per il *Rocky Mountain News*, e poi per la catena di quotidiani Scripps-Howard. Nel Dicembre del 1936 Frank Miller, passato al King Features, creò *Barney Baxter*, un fumetto d'aviazione, che lasciò nel 1942 nelle mani di Bob Naylor, per arruolarsi nella Guardia Costiera degli Stati Uniti. Terminata la guerra, invece che tornare ai fumetti preferì stabilirsi nel suo ranch dalle parti di Craig City in Colorado, per dipingere. I suoi quadri di allevatori e di indiani delle Montagne Rocciose sono stati molto apprezzati, e parecchi dei suoi lavori sono esposti in Musei e Gallerie. Nel 1948 però la popolarità di *Barney Baxter* era in forte declino e allora la King Features richiamò Miller a riprendere il suo personaggio. Egli tornò così ai fumetti, alternandoli alla pittura, così come si alternava fra il ranch nel Colorado e la sua casa a Daytona Beach, dove morì improvvisamente per un attacco cardiaco il 3 Dicembre 1949. Dopo di allora *Barney Baxter* venne interrotto.

M.H.

MILLER, SYDNEY LEON (1901-) Disegnatore e soggettista australiano nato a Strathfield nel 1901, figlio di un agente di stampa. Dopo aver completato i suoi studi alla Fort Street High School nel 1916, lavorò per un breve periodo presso un importatore di prodotti farmaceutici, prima di diventare apprendista presso il reparto incisione del *Bulletin*. Circondato dai migliori tecnici del bianco e nero, Miller fu spinto ad approfondire il suo interesse per l'arte, frequentando per un breve periodo i corsi serali della Royal Art Society. Nel 1917 si unì ad Harry Julius, appena tornato dagli Stati Uniti, per creare la Filmads, prima società australiana di produzione di cartoni animati. Intanto faceva anche saltuariamente dei fumetti che vendette a *The Bulletin*, *Aussie* e, nel 1920, a *Smith's Weekly*, con il quale concluse subito dopo un contratto per il disegno di vignette e fumetti politici, sportivi e generici, e per illustrare e scrivere critiche cinematografiche e teatrali. Si licenziò nel 1931, per andare a lavorare col Sun Newpapers e con l'agenzia J. Walter Thompson. Negli anni trenta, disegnò il fumetto settimanale *Curiosities*, per il *Melbourne Herald* e *Nature Notes*, per il *Daily Telegraph*. Nel 1938 creò la tavola domenicale a mezzapagina *Red Gregory*, uno dei primi fumetti avventurosi australiani, e certamente il meglio disegnato fino ad oggi. Lo stesso anno, con l'aiuto di Ted Moloney della Thompson creò *Chesty Bond*, probabilmente il primo fumetto pubblicitario di cinque giorni la settimana. Miller lo portò avanti fino al 1945, quando lo passò al gruppo di disegnatori costituito da Mahony, Reilly, Linaker e Santry, che lo proseguirono fino al 1958. L'inclusione di Bob Hope, in una sequenza bellica del fumetto, provocò la richiesta poi annullata di 200.000 dollari di danni. Dal 1942 al 1946 Miller pubblicò degli albi a fumetti che comprendevano i suoi personaggi, *Red Gregory*, *Molo the Mighty*, *Red Grainger*, e lavori di aspiranti disegnatori come Len Lawson, Albert De Vine e John Egan. Nel Luglio del 1945, creò la striscia giornaliera *Sandra*, per il *Melbourne Herald*, distribuita anche in Inghilterra fino alla sua sospensione, avvenuta nel Novembre del 1946. Essa fu immediatamente seguita dall'altra giornaliera *Rod Craig* , apparsa fino al Novembre del 1955, divenuta la più longeva fra le strisce d'avventura. Essa fu distribuita in Giamaica, a Parigi e Buenos Aires, divenendo anche la prima striscia australiana adattata per la radio. Nel 1948 Miller creò *Animalaughs*, apparsa anche in Inghilterra e Sud Africa, divenendo il primo disegnatore australiano con due fumetti distribuiti contemporaneamente all'estero. Nel Dicembre 1955, egli cominciò *Us Girls*, una striscia quotidiana durata fino al 1957, anno in cui si associò a una casa produttrice di cartoni animati, attività espletata fino a quando si mise a lavorare il rame e a dipingere. Miller è stato il più prolifico e versatile disegnatore australiano, influenzato da Norman Lindsay e David Low del *Bulletin* e dagli animali dell'inglese Towntree, oltre che dai « pennelli asciutti » dell'inglese Bert Thomas e dalla tecnica dello statunitense Dan Smith. A sua volta però egli ha contribuito al successo del disegno nei fumetti incoraggiando giovani disegnatori e scrittori australiani.

J.R.

MILORD (Italia) Personaggio creato da Max Bunker (L. Secchi) di cui ha scritto le storie disegnate e sceneggiate da Paolo Piffarerio, apparso per la prima volta nell'Aprile del 1968.

Milord è ambientato nella bella époque, il protagonista è una specie di Arsenio Lupin, ma più sfortunato del suo illustre collega, che durante una delle sue imprese mette un piede in fallo e cade da un cornicione trovando la morte. Così finiva la prima storia. Egli aveva però lasciato un testamento ad un giovane di nome Teddy, uno sfaticato lazzarone che prende il suo posto anche se gli manca la classe del suo maestro, egli infatti compie le sue imprese nei confronti di persone ricche dedite a torbidi traffici e

« Ming Foo », Nicholas Afonsky e Brandon Walsh. © King Features Syndicate.

« Minute Movies », Ed Wheelan. © George Matthew Adams Service.

riesce a cavarsela più per l'assistenza della dea bendata che non per la sua abilità.
Durato soltanto per 10 episodi, rimane una delle opere più interessanti del disegnatore Piffarerio, che unitamente alle storie divertenti, resta un buon prodotto interrotto per la malattia del disegnatore e mai più ripreso.

M.G.P.

MIMMO MAMMOLO
vedi Buster Brown

MING FOO (Stati Uniti) Personaggio creato per il King Features Syndicate da Brandon Walsh e disegnato da Nicholas Afonski (che si firmava Afonsky), apparso per la prima volta il 17 Marzo 1935 come tavola domenicale insieme al già collaudato *Little Annie Rooney*, dello stesso Walsh. In effetti, il protagonista del fumetto e il suo compagno, il giovane Joey Robins, erano già apparsi sulla tavola domenicale nel 1933, ed era stata la loro popolarità a indurre il King Features a dedicargli una propria pagina.
Ming Foo era un avventuriero orientale dalla pazienza inesauribile e dalle illimitate risorse, che usava citare sagge massime come ad esempio « È stato detto che colui che potesse vedere due giorni avanti potrebbe governare il mondo » o « È scritto che gli dèi non aiuteranno l'uomo che perde le occasioni ». Joey, dal canto suo, era il tipico ragazzo americano. Insieme a un vecchio capitano di mare incontrato nel loro lungo girovagare, Ming e Joey se ne vanno alla ventura a bordo del « Sea Swallow ». Il capitano non ha bisogno di nome, si chiama semplicemente « il capitano », e ai nostri amici, come usava chiamarli Walsh, non mancano le avventure: pirati sulle coste cinesi, cannibali al Borneo, rivoluzionari in Sudamerica ed altri, rendono loro la vita sicuramente interessante. Lo stile falsamente grottesco di Afonski si adattava particolarmente al fumetto, il sapore delle vecchie illustrazioni riusciva a conferirgli il giusto tocco di umorismo in modo da mantenere al racconto la spensieratezza.
Il fumetto di Walsh era brillante, travolgente e ricco di suspense, pur senza stancare. Come notò Bill Blackbeard a proposito delle sceneggiature di Walsh fatte per *Little Annie Rooney*, « Ming Foo esce dagli anni trenta, eppure è un lavoro di prima categoria, una delle migliori strisce di tutti i tempi, capace di far pensare che il vero talento di Walsh, non sta nelle orfanelle abbandonate in cerca d'aiuto ». Molti possono non essere d'accordo con questo entusiasmo, ma di questo fumetto sentirono certamente la mancanza quei pochi lettori (esso ebbe una scarsissima diffusione) che lo videro sparire all'inizio degli anni quaranta.

M.H.

MINUTE MOVIES (Stati Uniti) Striscia creata da Ed Wheelan e apparsa per la prima volta nel 1921. Essa è considerata la prima striscia di successo a continuazione, e anche se in realtà non è proprio così, rimane tuttavia un importante fattore di sviluppo nella storia di questo tipo di fumetti. Basato sul precedente esperimento di Wheelan, *Midget Movies*, *Minute Movies* ha una forte dose satirica che ne rende confuso l'esame retrospettivo, non riuscendosi a distinguere nettamente se volesse essere una parodia dei films a puntate o se intendesse introdurre il fattore continuazione nel linguaggio fumettistico. Comunque sia, Minute Movies ebbe un grosso seguito. Wheelan confezionò un prodotto molto personale, ricco di commenti interni e di dialogo coi lettori, e gli stessi personaggi ebbero grandi clubs di appassionati. La serie combinava magnificamente la più suggestiva magia cinematografica — vignette, titoli, riassunti — con la libertà e la maneggevolezza del fumetto. I personaggi erano degli stereotipi, Dick Dare l'impetuoso eroe, Ralph McSneer il cattivo, Blanche Rouge la donna fatale, Hazel Deare l'eroina sul tipo di Mary Pickford, ed anche gli altri personaggi di contorno erano stati imperturbabilmente prelevati dallo schermo, ciò che si può dire del resto per le trame, svolte al ritmo di due strisce al giorno. Dopo alcune storie del mistero, melodrammi e storie d'amore, Wheelan fece addirittura seguire alcuni episodi con dei « prossimamente » su quelli futuri. Quando però all'inizio degli anni trenta, Wheelan abbandonò i suoi personaggi per soggetti originali, dedicandosi alla riduzione di classici, buona parte dell'attrattiva della striscia scemò, nonostante essa avesse suscitato l'interesse degli educatori. La satira pungente venne rimpiazzata dalla convenzionale leggerezza in *Ivanhoe* e *Amleto*. La striscia era ormai destinata ai bambini, laddove i normali destinatari erano stati gli adulti, che ne apprezzavano l'alto contenuto umoristico. Anche il disegno cominciò a cambiare, e non è difficile riconoscervi la mano del suo assistente Afonsky, dal tratto più pulito e divertente. Lo stesso Wheelan viveva un suo melodramma privato, quando si convinse che Hearst ce l'aveva con lui allorché gli tolse Afonsky per fargli disegnare le tavole domenicali di, *Little Annie Rooney*. Minute Movies sparì dalle pagine dei quotidiani verso la metà degli anni trenta, per riapparire verso la fine dei trenta e i primissimi del quaranta su *Flash Comics*.

R.M.

MIO MAO
vedi Felix the Cat

MIRACLE JONES (Stati Uniti) Personaggio creato, sia per i testi che per i disegni da Burne Hogart, apparso per la prima volta nel 1948.
Miracle Jones è la storia di un piccolo uomo conscio della propria bruttezza, che non aveva mai sognato avventure straordinarie in cui lui era il protagonista in sembianze affascinanti. Ma un giorno gli accade la straordinaria avventura!! Dai cocci di una bottiglia, vede apparire una bella

« *Miss Peach* », *Mell Lazarus*. © *Field Newspaper Syndicate*.

dalla giovane e graziosa maestra che dà il titolo alla striscia, alla casalinga e pedante zitella Miss Crystal al frettoloso e frustrato preside Mr. Grimmis — sono sempre sopraffatti dalle loro clamorose e irriverenti cariche. Nel 1963, Lazarus dichiarò in un'intervista, « Da bambino odiavo la scuola. Il mio fumetto ne è la conseguenza ». Ed effettivamente gli alunni della scuola Kelly — l'insopportabile strega, simile a una diva dello schermo, con un corpo meravigliosamente sexi, che si innamora di lui. Dapprima incredulo di quanto gli sta succedendo, Jonesy, così lo chiama la maliarda, alla fine visto che la magia funziona comincia a divertirsi nel vivere la nuova situazione e salito sulla scopa volante della bella strega, vive il ruolo del superdotato, continuando però a comportarsi come un uomo normale con vizi e difetti che rientrano nella norma dell'uomo della strada
La striscia è durata soltanto 2 anni e in Europa è comparsa solo con 2 tavole domenicali.

B.P.

MISS FURY (Stati Uniti) Personaggio domenicale creato da Tarpe Mills per il Bell Syndicate, apparso per la prima volta il 6 Aprile 1941 col titolo di *Black Fury*, presto cambiato in *Miss Fury*. Tarpe Mills, una delle poche disegnatrici di successo di fumetti d'azione, fece il suo apprendistato lavorando su albi a fumetti come *Mann of India*, *Daredevil*, *Barry Finn* e *The Purple Zombie*, dai quali acquisì uno stile diretto, pieno di forza. Violenza, azione e brivido furono così la garanzia delle pagine domenicali di Miss Fury, insieme a un disegno sadico che si accentuò quando l'America entrò nella seconda guerra mondiale. L'uso effettivo o sottinteso della frusta era un tema ricorrente, come lo erano i ferri per marchiare, le scarpe coi tacchi a spillo, i combattimenti fra donne viziose, l'artigliarsi e il cavarsi gli occhi. Secondo questa legge, l'eroina restituiva a gangsters spietati o a malvage spie naziste tutto quel che da loro riceveva. Le situazioni si ispiravano anche a quelle degli albi a fumetti. Miss Fury era in realtà la ricca ereditiera Marla Drake, che per combattere il crimine a modo suo, indossava una nera pelle di pantera. Tarpe Mills amava spogliare il bel corpo della sua eroina, ma anche in altri casi il sesso rimaneva sottinteso. Miss Fury abbandonò le pagine dei fumetti negli anni quaranta, lasciando il rimpianto presso gli appassionati del bizzarro.

M.H.

MISS PEACH (Stati Uniti) Personaggio creato da Mell Lazarus per il *New York Herald-Tribune* apparso per la prima volta il 4 Febbraio 1957. Lo sfondo del fumetto consiste in un mitico istituto scolastico, la « Kelly School », dove i bambini hanno sempre ragione, o per meglio dire dominano i loro insegnanti. Infatti gli adulti del fumetto — Marcia o il vigliacco Ira, il goffo Arthur e tutto il resto di quella massa maleducata e rumorosa — colpiscono il sistema scolastico come per vendetta, interrompendo le lezioni con questioni irrilevanti e impertinenti, chiacchierano durante gli esami, mettono fuori posto libri e quaderni e comunque generalmente travolgono tutto il processo educativo. *Miss Peach* è una delle più divertenti strisce attuali, ed è stata a più riprese ristampata in formato tascabile. In Italia, è stata pubblicata da *Linus*, *Eureka* e *Tommy*, nel 1968, da *Il Mago*, negli anni settanta, e da anni compare sul quotidiano *Il Giorno*.

M.H.

MR. ABERNATHY (Stati Uniti) Personaggio creato in collaborazione da due autori di vignette per riviste, Ralston (Bud) Jones e Frank Ridgeway, apparso per la prima volta nell'Ottobre 1957 e lanciato dal King Features.
L'idea nacque negli uffici del *Saturday Evening Post*, e Ridgeway si assunse i testi mentre Jones si accollava i disegni. Il primitivo titolo del fumetto era *Mr. Moneybags*, ma il direttore dei fumetti Sylvan Byck, suggerì di cambiarlo. Le tavole domenicali iniziarono circa un anno dopo quelle giornaliere, come era consuetudine del King.
Abernathy è il tipico miliardario di mezza tacca, cerimonioso corteggiatore di donne, fornito di yacht e camerieri, insomma il classico tipo nel quale nessun lettore si identificherebbe. È il titolare dell'Abernathy Enterprises, un'industria non meglio definita che produce una quantità di cose. Sempre scherzoso e mai accentratore, Abernathy vive in una studiata opulenza, come un bambino vivrebbe nella sua casa sull'albero. Ha per amico l'ammiraglio Asterbloom, che lo affianca nei suoi raffinati passatempi, compresa la caccia alle ragazze, visto che ci sono inevitabili splendide fanciulle per ogni dove. Fra il personale al suo servizio ci sono il maggiordomo Dudley, la cameriera Hilda, la segretaria Flossie e infine Monty, il suo simpatico cane. La collaborazione fra i due autori ha funzionato bene, Ridgeway, che vive in California, continua a scrivere le sue battute, sempre argute e piacevoli; Jones ha mantenuto il disegno ad un buon livello. Il disegnatore del Connecticut non è scivolato nella scuola « big foot » (cioè di gusto « ingenuo ») come molti suoi colleghi. *Abernathy* è disegnato in maniera moderna, stilizzata, pulita, usando ampi spazi — bianchi e neri — con ottimi risultati. È sicuramente un fumetto divertente. In Italia, è stato pubblicato su *Eureka*, nel 1969.

R.M.

MR. A. MUTT.
vedi Mutt and Jeff

MR. AND MRS. (Stati Uniti) Striscia creata da Clare Briggs per le tavole domenicali, apparsa per la prima volta sul *New York Tribune*, il 14 Aprile 1919. *Mr. and Mrs.*

(Signore e signora), parlava di una coppia della classe media che litigava in continuazione, e apparve dopo che l'autore aveva abbandonato il *Chicago Tribune*, dove aveva disegnato personaggi di tavole domenicali un tempo famosi, come *Danny Dreamer Sr.* e *Sambo Remo Rastus Brown.* Diversamente da strisce simili ma gremite di personaggi, come ad es. *The Gumps* o *The Bungle Family*, Mr. and Mrs. presentava di rado personaggi diversi da quelli del titolo, Joe e Vi, e dal loro figlio Roscoe, che a intermittenza ripeteva noiosamente « Mamma ama papà? ». Non c'è dubbio che Mr. and Mrs. rifletteva una larga fetta della vita domestica americana, ma lo fece con tanto adamantino realismo e in maniera tanto piatta che il fumetto è irrimediabilmente scontato dall'inizio alla fine. In effetti l'umorismo vi è piuttosto scarso e altrettanto dicasi per l'immaginazione, e riesce difficile credere che Mr. and Mrs. sia uscito dalla stessa penna che ha fatto anche personaggi come quelli di *It Happens in the Best Regulated Families* (Accade anche nelle migliori famiglie), di *Tedious Pastimes* (Passatempi noiosi) e di *How To Start the Day Wrong* (Come iniziare male la giornata). L'ultima tavola disegnata da Briggs risale al 26 Gennaio 1930, ma il fumetto continuò coi testi di Arthur Folwell e i disegni di Kin Platt per altri due decenni, ancora più noioso e più scontato di quello di Briggs, se mai è possibile. La coppia ebbe anche una striscia quotidiana all'inizio degli anni trenta in sostituzione delle vignette umoristiche disegnate da Briggs, si trattava di strisce autoconclusive, che durarono quasi quanto le tavole domenicali del dopo-Briggs. Brutte com'erano, non si può tuttavia negare che, almeno nelle strisce originali di Briggs il pubblico trovasse qualcosa di familiare e ben accetto, ed in ogni caso si tratta di una documentazione di indubbio valore sulle condizioni sociali dell'epoca.

B.B.

MR. BREGER (Stati Uniti) Personaggio creato da Dave Breger, apparso per la prima volta il 19 Ottobre 1942, inizialmente distribuito sotto forma di vignette dal King Features, col titolo *Private Breger*, molto popolari durante la seconda guerra mondiale col loro racconto delle esperienze di guerra di un buffo soldato occhialuto. Il titolo fu cambiato in *Mr. Breger* il 22 Ottobre 1945, anche a significare il ritorno alla vita civile. Dal 3 Febbraio 1946 ebbe anche la tavola domenicale a mezza pagina. Come vignette settimanali, Private Breger, era stato creato per il *Saturday Evening Post*, il 30 Agosto 1941, ed era subito piaciuto alle truppe. Riflettendo le disavventure dei nuovi arruolati nelle forze armate in tempo di pace, le sue vedute, acutamente ironiche, sulle cerimonie e le pomposità ufficiali ed i simpatici ritratti dei bistrattati soldati semplici riscossero subito consensi. Essendogli stato proposto di creare vignette e fumetti analoghi per una nuova rivista dell'esercito intitolata *Yank*, Breger accettò con entusiasmo, ma si rese conto che doveva trovare un altro nome, ecco allora nascere *GI Joe*, termine che doveva diventare proverbiale per indicare il soldato americano. Noto come Private Breger sulla stampa americana, e come Gi Joe sul settimanale *Yank* e sul quotidiano d'oltremare dell'esercito, *Stars and Stripes*, il piccolo eroe di Breger divenne universalmente noto, tale e quale ad altri personaggi come *Sad Sack* o *Willie & Joe*. Congedato insieme al suo creatore alla fine del 1945, GI Joe, apparve in un'ottima serie di libri con lo stesso titolo, mentre Private Breger, già ristampato nel 1944, in un libro dal titolo *Private Breger's War* (La guerra del soldato Breger), continuò come personaggio sui quotidiani civili. L'eroe si sposò (con Dorothy Breger) e divenne padre di un ragazzo, Harry. Molto del suo spirito e della commedia che avevano reso tanto piacevole la striscia in tempo di guerra, Breger se li portò dietro nella vita della classe media americana. Troppo elusivo e satirico per molti lettori, e mancante di una qualche particolarità idonea a identificarlo (come ad esempio il sandwich di *Dagwood* o la casetta di *Snooppy*), Mr. Breger non ebbe mai larga diffusione al di fuori dei giornali di Hearst, in effetti, molti soldati non seppero mai che il loro eroe era tornato alla vita civile. Sia per colpa delle scarse entrate, sia perché Breger era proprietario dei diritti del suo personaggio, alla morte del suo autore, il King Features abbandonò vignette e fumetti. L'ultima pubblicazione fu quella apparsa il 22 Marzo 1970. In Italia il personaggio è stato pubblicato da *ABC dei ragazzi*, nel 1963, da *Off-Side*, nel 1969 e da *Eureka*, nel 1970.

B.B.

MISTERIX (Italia) Serie creata da Max Massimino Garnier, per i testi e disegnata da Paul Campani, apparsa per la prima volta il 12 Dicembre 1946, su *Le più belle Avventure.*

Misterix è in realtà il giovane cronista John Smith, che scoprì la formula per catturare l'energia nucleare, rinchiudendola in una giberna che teneva alla cintura di una tuta blu, poi cambiata in rosso e, dove schiacciando un pulsante ne fuorusciva un raggio che a seconda della potenza poteva stordire oppure uccidere. Suo mortale nemico era Takos, un bandito tutto muscoli, che cercava di impadronirsi della terribile arma con tutti i mezzi e alla fine ci riuscì ma ne rimase egli stesso vittima. Poco prima di morire Takos, scoprì di essere il fratello di John.

Storia fluida e densa di avvenimenti presentò anche qualche contraddizione, come il fatto che Misterix, a volte poteva volare e altre no. Comunque benché fossero evidenti le

« Mr. and Mrs. », Kin Platt. © New York Tribune.

« Misterix », Paul Campani. © Edizioni Alpe.

ispirazioni ai supereroi americani, la serie rimane una delle più singolari prodotte in Italia nel dopoguerra. Il suo successo si può anche attribuire al fatto che era recente il terribile ricordo della strage prodotta in Giappone dalla esplosione atomica e, che un personaggio che sfruttava la terribile forza distruggitrice per difendere l'umanità trovava facile consenso presso i lettori.
Terminata nel 1948 in Italia, la serie continuò in Argentina, fatta in tandem da Paul Campani e Secondo Bignardi, riscuotendo maggior successo di quanto ne aveva conosciuto nel paese d'origine, pubblicata dalla Abril, in un settimanale dal titolo *Misterix*, che accoglieva altre storie disegnate in maggior parte da artisti italiani. Nel 1968 in appendice al settimanale *Cucciolo*, Misterix fece la sua prima ricomparsa, poi verso la metà degli anni '60, venne ripresentato in grosso formato ma senza successo.

L.S.

MR. JACK (Stati Uniti) Personaggio creato da James Swinnerton e apparso la prima volta come fumetto a se stante il 2 Novembre 1902 sulla sezione fumetti domenicale dei giornali di Hearst, in un episodio da mezza pagina intitolato *No Friend of hers* (Nessuno amico suo). Nei mesi seguenti apparvero molti episodi, dai titoli diversi e senza un nome specifico del personaggio principale, che era però comunque Mr. Jack, un giovane gatto di città sposato, che guardava le ragazze e inevitabilmente combinava pasticci. Dal 1° Novembre 1903, finalmente, ebbe il titolo *Mr. Jack!* e da allora il fumetto apparve regolarmente quasi ogni settimana fino al 7 Febbraio 1904, quando venne bruscamente abbandonato dalle domenicali per essere saltuariamente ripreso da strisce giornaliere intitolate *The Troubles of Mr. Jack* (I guai di Mr. Jack), dal 1912 al 1919. Nuovamente abbandonato da Swinnerton, Mr. Jack fu ripreso come compagno di pagina del personaggio domenicale *Little Jimmy*, il 7 Febbraio 1926, prima sole 4 vignette e dopo qualche settimana su due file, con 8 o 10 vignette fino al 5 Giugno 1935, quando apparve l'ultima volta, e disegnato dall'assistente di Swinnerton, Doc Winner. Lo spazio domenicale fu riempito da un nuovo personaggio di Swinnerton, *Orvie* (denominato più tardi *Lil Ole Orvie*), su un giovanissimo ragazzo dalla testa rotonda e gli occhi vispi. Pare che il personaggio di Mr. Jack avesse disturbato i dirigenti di Haerst. Un gatto sposato e umanizzato, dedito alla caccia alle ragazze anche se in lite con la moglie, pareva troppo arrischiato per un pubblico giovanile come quello dei fumetti domenicali, sicché fu trasferito nelle pagine editoriali dei quotidiani.
Quando poi tornò sulle domenicali nel 1926, correva ancora appresso alle ragazze ma non era più sposato. Ma nonostante questo, la sua volgarità in una pagina destinata essenzialmente ai ragazzi, sembrò costringerlo alla ritirata all'apparire di *Orvie*, nel 1935. Mr. Jack è comunque uno dei personaggi minori meglio disegnati e più divertenti fra gli animali umanizzati dell'epoca. Con tutta probabilità il personaggio ha ispirato mezzo secolo dopo a Robert Crumb il suo *Fritz the Cat*.

B.B.

MISTER MIRACLE (Stati Uniti) Personaggio creato, sia per i testi che per i disegni, da Jack Kirby, e apparso per la prima volta nell'Aprile 1971, in albo con il suo nome edito dalla National.
Mister Miracle (l'artista della fuga) è un giovane il cui vero nome è Scott Free, allevato in un orribile orfanotrofio-caserma, di Apokolips, il mondo dominato dal mal-

vagio Darkseid. Riuscito a fuggire, Scott si rifugia sulla Terra, dove assume l'identità di Mister Miracle, una specie di mago molto vecchio e che muore nella prima storia. Nelle sue avventure egli è affiancato da Big Barda, anche lei fuggita da Apokolips, e che diverrà poi sua moglie e, dal nano Oberon, e passa il suo tempo a combattere le varie minacce che gli vengono inviate dal suo paese natale o a liberarsi da terribili e intricate trappole di ogni tipo in cui si imbatte (da qui, il suo nome di artista della fuga).
Fra le varie serie appartenenti al ciclo del « Kirby's Fourth World » (Il quarto mondo di Kirby) Mister Miracle, è quella che ha avuto vita più lunga, essendo durata sino al n. 18, (Marzo 1974), e ciò è forse d'attribuirsi al formato dell'albo su cui fu edita, più semplice e lineare di quelli ad esempio di *New Gods* e di *Forever Peoble*, e pertanto più alla portata del grande pubblico.

M.G.P.

MR. MUM
vedi Strange World of Mr. Mum, The

MR. NATURAL (Stati Uniti) Personaggio creato da Robert Crumb, apparso la prima volta sul quotidiano underground *Yarrowstalks*, pubblicato a Filadelfia da Brian Zahn, nel 1967. Si tratta del personaggio più scioccante fra tutti quelli creati da Crumb, il più elusivo e difficile da interpretare. Poiché aveva le caratteristiche dello stesso Crumb, egli era spesso scambiato con *Mr. Natural*, anche perché sia lui che il suo personaggio correvano tanto lontano.
Mr. Natural è una specie di guru dalla barba bianca, che calza sandali bianchi e indossa una veste bianca, e di esso

« Mister Miracle », Jack Kirby. © D.C. Comics.

« Mr. Natural », Robert Crumb. © Robert Crumb.

si può sicuramente dire che era il veicolo attraverso il quale, Crumb diffondeva le sue idee. Le basi storiche per l'esistenza di una vita effettiva, Mr. Natural, le aveva discusse spesso ma in realtà avevano poco a vedere con lui come personaggio, anche se egli era stato paragonato a un leggendario afgano, parodia cioè di un infame guru di San Francisco popolare mentre Crumb pubblicava Mr. Natural. Tutt'al più questo pragmatista dalla barba bianca, può essere interpretato come un vecchio simpatico impostore che lancia occasionalmente motti arguti e saggi consigli a un'orda di seguaci non troppo convinti. Alla peggio, il personaggio riassume tutte le pericolose deformazioni della mente che derivano dal movimento hippie alla fine degli anni sessanta. Probabilmente però l'inconsistenza del personaggio derivava dall'ambivalenza dello stesso Crumb, rispetto al movimento. Se qualcosa di preciso si può dire su questo capitalistico incrocio fra un babbo natale e un uomo di fiducia, è che egli era molto più saggio e realista di qualunque suo seguace. Il meglio conosciuto dei suoi soggetti era Flakey Foont, un cittadino nevrotico ossessionato dal sesso e dal vero senso della vita, e che non era mai sicuro del perché si prendeva tutte le ingiurie che Mr. Natural gli riversava addosso, e Shuman the Human, un calvo ricercatore della verità che Crumb, usava spesso per mettere in ridicolo le più profonde smanie religiose. Nello stesso periodo in cui compariva sul quotidiano, Zahn commissionò a Crumb, degli albi completi sia di Mr. Natural che di altri suoi personaggi pubblicati da *Yarrowstalks*, *East Village Other* e molti altri giornali undeground che cominciavano ad uscire. Crumb rispose preparando due numeri di *Zap*. Ma Zahn sparì con alcuni lavori e gli albi non furono stampati fintantoché Crumb non si recò a San Francisco mettendosi in società con Don Donahue e con lo stampatore Charles Plymell. Allora gli albi uscirono come *Zap*, numero zero e *Zap*, numero uno. Oltre a comparire su molti giornali underground, due dei quali col suo stesso nome, Mr. Natural è un oggetto di vendita molto ricercato per chi cerca di sfruttare la popolarità di Crumb, in effetti esso è apparso su ogni genere di oggetti destinati ai giovani. Ma Crumb ha raramente lasciato perdere le edizioni pirata e si è semper fatto pagare i diritti d'autore.

J.B.

MR. SCARLET (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore Ed Herron e dai disegnatori Jack Kirby e Joe Simon, apparso per la prima volta nella primavera del 1941 nel n. 1 di *Wow*. *Mr. Scarlet* era una stretta imitazione di *Batman*, ed è curioso che la Fawcett non sia stata attaccata per questo dalla National, la quale l'aveva già citata in giudizio per due imitazioni del personaggio *Superman*, dichiarando che *Master Man* e *Captain Marvel* erano plagi. La National in effetti vinse la causa ma i critici discutono ancora il caso. Comunque sia, anche Mr. Scarlet aveva preso a prestito molti dei concetti base di Batman, anche se a differenza di lui la personalità occulta Brian Butler non era un play boy. Mr. Scarlet e Batman sono comunque dei persecutori di criminali, non superdotati, e come Batman, Mr. Scarlet è una misteriosa figura notturna che vaga nelle strade della città col suo costume rosso sangue e argento, poi modificato. Come Batman, egli usa un fucile, anzi nelle prime storie ne aveva due, ed ha presto un giovane compagno, Pinky Butler. A diversità di Batman, invece, Mr. Scarlet ha i baffi, e la sua lotta al crimine si basa soprattutto sul desiderio di ricondurre alla giustizia coloro che le sfuggono fra le maglie, un nobile intento che gli autori Herron e Otto Binder condussero con un cliché da « guardie e ladri ». I disegni di Kirby e Simon erano piacevoli e ben rifiniti, con insolite angolature ed interessanti composizioni, ma purtroppo limitati dal formato standard della pagina, composta di nove vignette. Il lavoro fu continuato dallo studio Binder fino al 1942, e ne furono successivamente disegnatori Mac Raboy, dal 1941 al 1942, Harry Anderson, dal 1942 al 1944 e John Jordan, dal 1944 al 1948. Mr. Scarlet comparve su *Wow*, per 69 numeri consecutivi, fino all'autunno del 1948, oltre che su *America's Greatest*, dal n. 1 del 1941 al n. 7 del Maggio 1943.

J.B.

MR. TERRIFIC (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore Charles Reizenstein e dal disegnatore Hal Sharp, apparso per la prima volta sul n. 1 del Gennaio 1942 di *Sensation*, della National, insieme al primo episodio di *Wonder Woman*. Era un fumetto piatto e privo di ispirazione, ma il personaggio in costume era dotato di un corredo dai colori abbaglianti, tuta e maschera scarlatti, tunica verde, guanti gialli, stivali neri e cintura marrone. Pur non portando sul petto il normale emblema da supereroe, Mr. Terrific, ostentava invece una pettorina gialla che gli conferiva un certo sussiego. In realtà, si trattava di un ragazzo prodigio, Terry Sloane, così bravo nello sport, nello studio e negli affari da essere stanco della vita e da essersi dunque creato la personalità di Mr. Terrific per combattere il crimine, tanto per scuotersi di dosso la noia. Nella sua prima impresa, riuscì a trasformare un gruppo di giovani assassini in bravi, valorosi ragazzi americani, cambiando anche il loro nome da « Purple Dagger Gang » (Banda dal pugnale di porpora) nel prevedibile « Fair Play Club ». Naturalmente trova quindi lo scopo della sua vita, che è quello di combattere il crimine. Molte delle sceneggiature di Reizenstein e dei rifacimenti successivi di Ted Udall erano altrettanto semplicistici. Il disegno di Sharp era piatto e semplice, ma il vivace costume di Mr. Terrific, lo aiutò a sopravvivere nonostante lo scarso supporto di fondo. Sharp ne cedette il disegno a Stan Asch, nel 1944, e costui lo portò avanti fino al termine nel 1947. Mr. Terrific apparve fino al 1947 su *Sensation*, rappresentando la giustizia sociale del 1945. A metà degli anni '60 la National lo riprese come tanti altri suoi personaggi degli anni quaranta, portandolo avanti per parecchi numeri.

J.B.

MIZUKI, SHIGERU (1924-) Disegnatore e sceneggiatore giapponese, nato il 28 Marzo 1924 a Sakaiminato. Dopo aver frequentato l'università Musashino Art, l'abbandonò nel 1949, per associarsi a Koji Kata. Cominciò quindi la sua carriera di « kamishibai mangaka », cioè disegnatore specializzato in fumetti per mostre, ma la popolarità di quel tipo di racconto era limitata, e Mizuki si trasferì allora a Tokyo, per lavorare agli albi a fumetti. La sua prima creazione fu pubblicata nel 1957, ed era il fumetto *Rocket Man*, che mescolava i temi dell'orrore e della fantascienza. Per tutti gli otto anni successivi, Mizuki fu un « Kashibonya yō mangaka », cioè un disegnatore di albi a fumetti destinati a uno speciale circuito di biblioteche che li davano a prestito, una particolare istituzione giapponese. Fra i suoi lavori di quel periodo vanno menzionati *Yūrei Ikka* (La famiglia fantasma), del 1959, *Kappa no Sanpei* (Storia di un mostro), del 1963, *Akumakun* (racconto di un mago che poteva evocare Mefistofele con l'aiuto del flauto di Re Salomone), del 1964, *Hakaba no Kitarō* (Kitarō nel cimitero), del 1965, *Mammoth Flower*, pure del 1965, *Renkin Jutsu* (Storia di magia nera e alchimia), del 1967.
Shigeru Mizuki è il più geniale disegnatore del genere orrorifico e terrorifico giapponese d'oggi. Le sue macabre creazioni sono sempre stemperate, comunque, da un generoso tocco di civile ironia. Ciò che maggiormente colpisce nel suo disegno personalissimo è la fusione nella stessa vignetta di realismo e distorsione, ciò che gli permette di ottenere ancora più efficaci effetti di orrore e di terrore. Oltre a disegnarli, Mizuki ha anche scritto numerosi racconti dell'orrore. I suoi lavori hanno ispirato un certo numero di cartoni animati (Hakabano Kitarō) e sono stati adattati pure per la televisione (Akumakun, Kappa no Sanpei).

H.K.

MIZUSHIMA, SHINJI (1939-) Disegnatore giapponese nato a Niigata, il 10 Aprile 1939. Mizuschima sognava di diventare disegnatore di fumetti fin da quando era alle elementari, invece appena terminata la scuola cominciò a fare il pescivendolo. Il suo debutto come disegnatore risale al 1959, quando lavorò per il famoso Kashibon Manga Kage, una ditta specializzata nella produzione di fumetti che le biblioteche davano a prestito. Lavorando su tutte le testate della Kage, dal n. 17 al n. 120, Mizushima creò molti personaggi e storie, come *Ore wa Yaru* (Ti ucciderò), nel 1959, *Thrill o Ajiwan Otoko* (L'uomo che implorò la paura), nel 1960, *Muteki Dump Guy* (Storia di un guidatore di un carro merci), nel 1961, *Idaten Santa* (un fumetto umoristico), nel 1962, *Heno Heno Moheji* (storia di un ragazzo che amava uno spaventapasseri), nel 1963 e *Botchan*, adattamento di una famosa opera letteraria giapponese nel 1964, nello stesso anno Mizushima produsse il suo primo fumetto per un periodico, *Takaou*, seguito da *Ushitsuki*, nel 1966 e *Left wa Shinazu* (un fumetto pugilistico), nel 1969. In seguito, Misushima si è specializzato in fumetti sul baseball, con quattro creazioni consecutive sempre di questo ambiente, *Ace nō Joken*, nel 1969, *Otoko Doahou Koushien*, nel 1970, *Yakyūkyō no Uta*, nel 1972 e *Abusan*, nel 1973. Mizushima è ora un popolare e famoso disegnatore di albi a fumetti. Molto influenzato dai lavori del commediografo Kobako Hanato, ha riempito di drammi e paure i suoi racconti. I fumetti di baseball li ha invece creati perché è egli stesso un tifoso, un giocatore e un appassionato che fa giocare il proprio figlio perché diventi un giocatore professionista. Il suo desiderio è infatti quello di creare il maggior numero possibile di fumetti di questo genere, per potervi inserire le sue conoscenze e il suo amore per tale sport.

H.K.

MODESTY BLAISE (Gran Bretagna) Personaggio creato dal soggettista Peter O'Donnell e dal disegnatore Jim Holdaway, apparso per la prima volta come striscia quotidiana sull'*Evening Standard*, il giorno di Pasqua del 1963, dopo che era stato preparato per il *Daily Express*, che però lo scartò all'ultimo momento giudicando la protagonista — una criminale! — inadatta a un quotidiano per famiglie. Ben presto il personaggio era distribuito da 76 quotidiani e periodici di 35 paesi diversi. Nella biografia ufficiale di Modesty Blaise si legge, « Origine, data e luogo di nascita sconosciuti; Età, circa 26 anni; Educazione, appropriata ed eccellente; Occupazione, pensionata; Precedente occupazione, supposto capo del « Network », un sindacato internazionale del crimine con base in Algeria; Categoria finanziaria, ricchissima; Indirizzo attuale, London W.1; Amici intimi, uno solo, William Garvin, affettuosamente Willie, mercenario in pensione; Hobby, scultura di pietre preziose; Piani per il futuro, ???? ». La biografia nel fumetto racconta di una bambina rifugiata di guerra che ha perso la memoria per uno shock ed è fuggita da un campo di prigionia in Grecia per ritirarsi in un campo profughi in Persia. Salvata da un ladro, vecchio professore, costui la educa chiamandola Modesty, mentre il suo cognome è preso a prestito dal tutore di Merlino. Morto il vecchio, dopo averlo sepellito gira il mondo facendo girare la sua ruolette e fa sosta a Tangeri. In due anni diventa il capo della banda del suo ultimo datore di lavoro, e in altri due assume il comando dell'organizzazione criminale internazionale « The Network ». A Saigon, incontra per la prima volta, Willie Garvin, combattente in stile Thai ma cresciuto sulla strada. Lei lo fa uscire di prigione e da allora lui la chiamerà sempre « mia principessa ». Così, soci nel crimine, stufi del lusso, si ritirano in Inghilterra, dove li aveva chiamati Sir Gerald Tarrant, capo dell'Intelligence Service, che ne aveva bisogno per una missione in cui si richiedeva ottima conoscenza della malavita. Essi diventano quindi agenti che lavorano gratis per la Gran Bretagna. Dalle storie di Modesty Blaise, Joseph Losey diresse nel 1966 un film interpretato da Monica Vitti, con Terence Stamp nella parte di Willie, e Harry Andrews in quella di Tarrant. Nel 1965 fu pubblicato anche il primo romanzo omonimo, seguito poi da altri. Morto Holdaway nel 1970, il fumetto è stato rilevato dal disegnatore spagnolo Romero, che lo disegna ancora oggi. In Italia, il personaggio è stato pubblicato da *Eureka*, nel 1969. L'editore alternativo Camillo Conti ne ha in corso una completa edizione cronologica.

D.G.

MOEBIUS
vedi Giraud, Jean

MOLINO, WALTER (1915-) Disegnatore e illustratore italiano, nato a Reggio Emilia il 5 Novembre 1915. Trasferitosi con la famiglia, all'età di cinque anni, a Milano, vi compì gli studi sino all'Università. Dimostrando una innata inclinazione per il disegno eseguì per il giornale studentesco *Libro e Moschetto*, i primi lavori. realizzando poi per *Il Monello* e *L'Intrepido*, di Del Duca, alcuni brevi racconti. Nel 1935, pare dietro personale richiesta di Mussolini, diede vita, in collaborazione con Mario Sironi, ad una serie di disegni di satira politica che furono pubblicati da *Libro e Moschetto* e *Il Popolo d'Italia*, collaborando inoltre con altre riviste quali, *Arbiter* e, *Per voi Signori*, con delle illustrazioni. Nel 1936 iniziò la pubblicazione il settimanale umoristico *Bertoldo*, e Molino vi collaborò subito. Il vero contatto con il mondo del fumetto l'ha nel 1938, realizzando su testi di Federico Pedrocchi, *Virus, il Mago della Foresta Nera*. Nel 1939, fa *Capitan l'Audace* e prende in mano *Kit Carson*, di Albertarelli, nonché diverse parodie di *Don Chisciotte della Mancia*. Nel 1941, Molino iniziò la sua venticinquennale collaborazione con la *Domenica del Corriere*, con illustrazioni varie in un primo tempo e alla morte di Beltrame, divenendo l'esecutore di quasi tutte le copertine del settimanale. Nel 1946, usando la tecnica della mezzatinta, costruisce il *Grand Hotel*, di Del Duca, specializzandosi nel disegno per racconti d'amore e ottenendo un grande successo di pubblico ma severi giudizi dai critici. Lasciata la *Domenica del Corriere*, alla fine degli anni '60, Molino tornò da Del Duca, disegnando una pagina di avvenimenti del giorno e occupandosi di illustrazioni di ogni genere.

L.S.

MONK, JACK (1904-) Sceneggiatore e disegnatore inglese, nato a Bolton nel Lancashire nel 1904 Abbandonò la scuola nel 1918 per andare a lavorare alla Tillotson Process Engraving, come fattorino, ma faceva contemporaneamente ritocchi per cataloghi e frequentava il corso serale della Bolton School of Art. Il suo debutto consistette in disegni sportivi preparati per *Buff*, un'edizione sportiva del sabato del *Bolton Evening News*. Fu quindi invitato a far parte del personale grafico dell'Allied Neewspapers di Manchester, dove disegnò mappe, caricature ed altro per l'*Evening Chronicle*. Nel 1934 andò infine a lavorare per l'edizione settentrionale del *Daily Express*, per la quale creò i due fumetti *Can You Beat It?* (Puoi batterlo?) e *The Funny Side of Northern Towns* (Il lato comico delle città settentrionali). Nel Luglio del 1936, Monk si trasferì a Richmond nel Surrey, per lavorarvi come collaboratore del *Daily Mirror*. Il suo primo lavoro fu un adattamento del racconto di Wallace *Terror Keep* (Prigione del terrore), sceneggiato da Don Freeman, ma nonostante fossero stati presi accordi per i diritti, i distributori americani di *Inspector Wade*, pure tratto da Wallace, protestarono e il fumetto dovette essere sospeso. Ma Guy Bartholomew, direttore del *Mirror* e mecenate dei fumetti, amava lo stile di Monk, e gli chiese di creargli un investigatore originale. Il risultato fu *Buck Ryan*, iniziato il 22 Marzo 1937 e proseguito per 25 anni. Contemporaneamente, Monk disegnava per la pubblicità e durante la guerra fece anche l'ausiliario come pompiere. Terminato il suo rapporto col *Mirror*, si dedicò ai fumetti, iniziando su *Lion*, nel 1962 con *Commander Cockle* e continuando poi con un certo numero di serie per la D.C. Thomson, *Wee Tusky*, nel 1965 su *Hornet*, *Million Pound Mutt*, nel 1973 su *Debbie* ed altri. Nessuno di questi personaggi ha comunque avuto un impatto pari a quello del suo investigatore Buck Ryan.

D.G.

MONKHOUSE, BOB (1929-) Scrittore e disegnatore inglese, oltre che attore e direttore, nato a Beckenham nel Kent il 1° Giugno 1929. Educato al Dulwich College, vi disegnava la rivista per appassionati *Modern Mag*, nel 1943, e vendette nel 1944 i suoi primi fumetti *Bobby Brain* e *Professor Poosum*, ad *All Fun*, rivista della Soloway, per la quale fece molti personaggi, oltre ad altri per differenti testate della stessa editrice. In seguito fece due albi a fumetti per R. & L. Locker, intitolati *Bimbo goes to the Moon* (Bimbo va sulla luna) e *Chubby and the Christmas Star* (Chubby e la stella di Natale), nel 1946, e il fumetto settimanale *Just Judy* (Solo Judy), per il *South London Advertiser*, pure nel 1946. Superati gli esami attitudinali per apprendisti animatori alla Gaumont British animation, lavorò per *Animaland* e *Musical Paintbox*, agli studi Cookham, fino al suo arruolamento nella R.A.F. avvenuto nel 1947. Lo stesso anno produsse e diresse per Tongard Trading, il suo primo albo completo, *Smasher Comics*. Intanto inchiostrava anche le matite del disegnatore/direttore John R. Turner, e scriveva *Okay*, *Ripping* e *Winner* (1948). Nel 1948 divenne direttore di Martin & Reid, por-

tando avanti titoli come *Merry go Round*, *Marry Maker*, *Funny Tuppeny* e *Jolly Chuckles*, e creandone di nuovi come *Crash Comics* nel 1948, nello stile dei supereroi americani, e *Super Star*, nel 1949.
Mentre il suo lavoro umoristico era molto influenzato dallo stile dei cartoni animati americani, egli ammirava anche lo stile dei supereroi, sicché creò *Oh Boy Comics*, nel 1948 per la Paget Publications, disegnando le super-avventure di *Tornado*. Dopo quattro numeri il fumetto fu rilevato da Mick Anglo e continuato per un certo tempo da diversi disegnatori. I suoi ultimi fumetti furono fatti per *Amazing* e *Modern Comics*, nel 1949, pubblicati da Modern Fiction e diretti dal suo compagno di scuola Denis Gifford. Costui fece tornare Monkhouse ai fumetti nel 1974, dopo lunghi anni dedicati all'attività di attore teatrale e scenografo e direttore del primo gioco televisivo per disegnatori *Quick on the Draw*. Egli ha anche illustrato il libro fatto in collaborazione con Willis Hall nel 1971 e intitolato *The A to Z of Television* (La televisione dall'A alla Z).

D.G.

MONSIEUR POCHE (Francia) Personaggio creato da Alain Saint-Ogan, e apparso per la prima volta sul settimanale *Dimanche Illustré*, il 14 Ottobre del 1934, su un'intera pagina. *Monsieur Poche* (Signor Tasca), è un solido cittadino di età ormai avanzata, e di ampie proporzioni. Non deve aver problemi finanziari, dato che mai lo si è visto lavorare per procurarsi da vivere, e si sente libero di cacciare il suo rosso naso negli affari di chiunque, sempre prodigo di consigli non richiesti e pronto a proclamare a gran voce i propri diritti. Durante una conversazione non c'è verso che lasci parlare gli altri, e nelle riunioni sociali cerca di sopravvanzare tutti, generalmente però con esito disastroso. È anche presuntuoso, vanaglorioso, codardo e taccagno, il ritratto vagamente caricaturale del tipico ambiente di provincia. Scapolo, Monsieur Poche è solitamente servito — peraltro non troppo bene — da una vecchia cameriera che non sempre prende troppo sul serio gli ordini o le fantasie del suo padrone. Egli è spesso accompagnato da un giovanetto di nome Ratafia, che non manca mai di approfittare della creduloneria di Poche. A un anno dall'inizio dalla sua apparizione, il 28 Ottobre 1935, comparve anche l'eterno compagno di Poche, il canguro Salsifì, dono di uno zio d'Australia, è un animale insolito, il cui imprevedibile comportamento procura spesso al padrone bizzarri incidenti. Nel 1937 *Dimanche Illustré* smise di pubblicare Monsieur Poche, che però fu ripreso nel Dicembre dello stesso anno sulle pagine di *Cadet Revue*, che già aveva pubblicato *Zig et Puce*, ma si trattò della semplice ripresa degli episodi già pubblicati su *Dimanche Illustré*. Nel 1940 il personaggio è scomparso definitivamente, ma nel frattempo la Librairie Hachette aveva pubblicato quattro volumi delle sue avventure. Anche se non famoso come *Zig et Puce*, *Monsieur Poche* è un valido esempio dell'umorismo di Saint-Ogan, fatto di piccole cose elusive e di un occhio ed un orecchio infallibili per il ridicolo. Poche e Salsifì, sono certamente fra le più felici creazioni dell'autore.

M.H.

« Monsieur Poche », Alain Saint-Ogan. © Alain Saint-Ogan

MONTANA, BOB (1920-1975) Scrittore e disegnatore americano, nato a Stockton, California, il 23 Ottobre 1920. Dopo aver studiato al Phoenix Art Institute, all'Art Students League e al Boston Museum School of Fine Arts, egli entrò nel mondo del fumetto come assistente di Bob Wood su *Target Comics*, della Novelty nel 1940. Nel 1941 passò alla MLJ, dove disegnò una serie di supereroi, compresi *Black Hood*, *Fox* e *Steel Sterling*, e tra il 1942 e il 1945 disegnò per Lev Gleason, materiale di albi di supereroi e di gangsters. Non vi sono comunque dubbi sul fatto che il maggiore contributo di Montana al disegno dei fumetti fu quello per il 22° numero di *Pep*, uscito nel Dicembre del 1941. Quantunque non fosse stato notato in mezzo a tanti supereroi, egli creò *Archie*, un fumetto umoristico per ragazzi derivato da uno spettacolo radiofonico di Henry Aldrich, allora popolare. Sotto la guida di Montana, esso divenne ben presto il fumetto umoristico più venduto e costituì la base per dozzine di titoli di fumetti, e di materiale pubblicitario d'ogni genere, oltre a uno spettacolo radiofonico ed un altro televisivo. Lo spirito di *Archie* è stato criticato, in quanto non rispecchiava accuratamente la vita dei giovani, ma la creazione di Montana è sopravvissuta ed ha notevolmente accresciuto il suo successo. Creò poi anche il simpatico ma incapace *Jughead*, ma di esso Montana disse una volta di non averlo mai conosciuto. Nel 1947 iniziò anche una striscia giornaliera di Archie, e presto egli abbandonò la prolifica serie di albi per dedicarsi alle strisce e alle tavole domenicali. Durante i 35 anni in cui ha lavorato ad *Archie*, Montana non ha mai modificato il suo stile, sempre lineare, ordinato e disadorno, facente perno più sulle battute che sui giochi grafici. Montana è morto per attacco cardiaco nella sua casa presso Meredith, New Hampshire, il 4 Gennaio 1975.

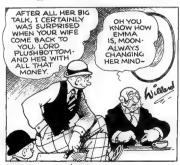
J.B.

MOOMIN (Finlandia/Gran Bretagna) Personaggio creato dalla scrittrice e disegnatrice Tove Jansson, apparso per la prima volta il 20 Settembre 1954 sul *London Evening News*, in striscia giornaliera, dopo essere stato per anni un celebre personaggio finlandese, e destinato comunque nella nuova forma a dare gioia a milioni di ragazzi e di adulti. Moomintroll, per dargli il suo nome completo, era una specie di delizioso ippopotamo ritto su due gambe, innamorato di qualcosa di simile a lui, chiamato (chiamata!) Snorkmaiden. La Finn Family Moomintroll, al completo è capeggiata da Moominpapà, riconoscibile dal cappello a cilindro; da Moominmamma, caratterizzata dal grembiule e la borsa, mentre invece i piccoli Moomin son tutti uguali, ma deliziosi. Vivono nella Moominvalley a Moominland, un paradiso nordico sciupato solo dai funerei Fillyjonks e dagli orribili Hattifatteners. L'editore inglese, di Tove Jansson, le chiese appunto di trasformare i suoi personaggi per le strisce giornaliere, ed ella produsse un disegno decorativo, esile ma ricercato, nuovo per i fumetti come

« Moomin », Tove Jansson. © Bulls Pressedienst.

era nuovo il fantasioso umorismo. Dal 1957 però le storie furono scritte dal fratello Lars Jansson, che alla scadenza del contratto ne fece anche i disegni. Egli lo continuò fino al 29 Giugno 1968, quando il *News*, abbandonò la striscia. Pur assediata da richieste di commercializzazione del personaggio, Tove Jansson si è sempre rifiutata di farlo ed ha anzi reagito scrivendo un racconto conclusivo, *Moominland Midwinter*. Con il titolo *Moomin* fu pubblicato nel 1957 un ottimo volume rilegato, che comprendeva il lavoro fatto fin dalla prima striscia. In Italia, il personaggio è stato pubblicato da *Linus* e *Supplementi*.

D.G.

MOON MULLINS (Stati Uniti) Personaggio creato da Frank Willard, apparso la prima volta sul *Chicago Tribune*, il 19 Giugno 1923 come striscia quotidiana, seguita dalla domenicale il 9 Settembre dello stesso anno. Nel primo episodio Moon Mullins, insieme al suo amico Mushmouth ereditato dal precedente fumetto, viene sbattuto fuori dai quartieri d'allenamento di Jack Dempsey a Shelby, nel Montana, mentre costui si allenava per il suo incontro del 4 Luglio 1923, contro Tom Gibbons, vestito di una lussuosa vestaglia decorata da svastiche pre-hitleriane. In quel periodo Dempsey era oggetto prevalente delle notizie sportive, e la sua presenza nel fumetto deve avergli convogliato addosso una certa curiosità e interesse. L'idea di Moon Mullins era quella di affittare a Dempsey come grosso « punching bag » il proprio combattente Mushmouth, che egli chiamava Wildcat, o per lo meno proporglielo come compagno di combattimento. Ma Dempsey, appunto, li sbatte fuori entrambi. Questo primo episodio mal stampato da molti quotidiani a causa di una patina danneggiata, caratterizzava sia l'opportunismo del nuovo personaggio che la tumultuosa narrativa che ne sarebbe seguita. Effettivamente *Moon Mullins* intendeva essere la risposta di Joe Patterson del *Tribune*, al *Barney Google*, disegnato con grandissimo successo da Billy De Beck per Hearst. Per qualche settimana sembrò perfino che Willard, intendesse sviluppare storie sull'ambiente pugilistico più ancora di quanto De Beck, sviluppasse il tema delle corse di cavalli. Invece da quest'area limitata, Willard si allontanò ben presto, per non tornarvi mai più, l'ambiente naturale di Moon Mullins risultò essere il circo, lo spogliatoio della piscina del quartiere, o qualunque altro posto servisse a procurargli un pasto o due. Nelle prime settimane, il personaggio si chiamava Moonshine, ed aveva una mascella pronunciata, sul tipo di quella di Braccio di Ferro. Il 30 Luglio 1923, egli incontra un altro personaggio fisso della striscia, a una festa di carnevale s'imbatte infatti nell'incantevole Little Egypt. Ed il 3 Marzo 1924, avendo perso Egypt, Moon si avventura verso una strana città, entra in una casa piena di stanze diretta dalla magra Emmy Schmaltz, dall'elaborata pettinatura, ed è lì che la striscia assume l'aspetto che avrebbe mantenuto nei cinquant'anni successivi. Emmy, come si viene a sapere in seguito, fa la corte al riluttante nobile grasso e baffuto Lord Plushbottom, che riesce a resistere al suo fascino per un po', ma finisce per capitolare sposandola nel 1934. Frattanto saltano fuori Kayo, fratello minore di Moon, Mamie, la cuoca di Emmy, che risulta essere moglie separata dello zio di Moon, Willie, l'ultimo personaggio fisso inserito nella tavola domenicale del 29 Maggio 1927. Da allora in poi il quadro tragicomico di Moon Mullins, era al completo. Mentre le tavole domenicali non avevano continuità, la striscia giornaliera era uno dei fumetti a puntate più intricati e ricchi di immaginazione. Willard e il suo assistente Ferd Johnson, furono molto bravi nella difficile arte di mantenere viva la continuità della striscia, inserendo fin dall'inizio una battuta al giorno. All'inizio degli anni quaranta, soggetto e narrazione calarono di tono senza mai

« Moon Mullins », Frank Willard. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

più riprendersi del tutto, ma comunque la qualità di molte strisce giornaliere e tavole domenicali restano di ottima qualità. L'unico altro fumetto prodotto da Willard fu un personaggio domenicale di quattro vignette intitolato *Kitty Higgins*, storia delle scappatelle di una giovane amica di Kayo iniziata nei primi anni trenta e terminata negli anni sessanta. Qualche episodio di Moon Mullins fu ristampato in albi, ma non ne è mai stata organizzata una cronologia completa, tranne per qualche episodio degli anni trenta, mal stampato su albi dell'epoca. Negli anni recenti *Nostalgia Comics*, edito dalla Nostalgia Press ha ristampato alcune annate complete delle storie di Mullins. Alla morte di Willard, avvenuta nel 1958, il personaggio è stato rilevato da Ferd Johnson, che lo ha portato avanti fino ai giorni nostri. Il personaggio di Johnson è molto meglio delineato che quello di Willard. Sono sparite le bombette di Moon e Kayo, come le altre componenti anti-sociali del gruppo originario, ed ha un notevole fascino ed umorismo, che son tipici di Johnson, il quale continua a tener desto l'interesse per la striscia nelle generazioni dei giovani lettori.

B.B.

MORDILLO, GUILLERMO (1933-) Disegnatore argentino, nato a Buenos Aires nel 1935. Ha iniziato la sua carriera come animatore e pubblicitario. Nel 1955 si trasferì a Lima e da lì a New York, dove lavorò come disegnatore di cartoncini augurali presso la Hallmark Company. Nel 1966 il girovago Mordillo si stabilì a Parigi, dove produsse albi di fantastiche vignette mute come *Crazy Cowboy*. Disegnò pure manifesti, cartoline augurali e materiale promozionale, tutti nel suo inconfondibile stile. Al tempo stesso si esercitava con i fumetti, producendo pagine umoristiche costituite da sequenze di vignette e creando serie di personaggi indimenticabili, come la giraffa, il piccolo Tarzan, Superman e la donna gonfiabile. Queste pagine sono state pubblicate in tutto il mondo da periodici come *Lui*, *Oui*, *Boccaccio*, ma anche da moltissimi altri, facendo di Mordillo il disegnatore forse più onnipresente degli anni settanta.

L.G.

Guillermo Mordillo

Ray Moore, « The Phantom » (L'Uomo Mascherato). © King Features Syndicate.

MOORE, RAY (? -) Disegnatore americano del quale non si hanno inspiegabilmente notizie biografiche se non le scarne e un po' contraddittorie confidenze rilasciate da Lee Falk, in recenti interviste. È nel 1936 che Ray Moore sale alla ribalta del fumetto, realizzando il personaggio di *The Phantom* (Il fantasma; in Italia, *L'Uomo Mascherato*), ideato appunto da Lee Falk, che già aveva scritto *Mandrake*. Moore dotato di uno stile sintetico ed efficace, realizzò le strisce giornaliere e le tavole domenicali fino al 1942, per poi dividere tale compito con Wilson McCoy, il disegnatore che dal 1948 lo sostituì definitivamente. Moore è secondo Lee Falk, un disegnatore stravagante e nient'affatto metodico, allergico alla puntualità e alle date di consegna, ed aveva pure il difetto di essere dedito all'alcool. Le due cose combinate lo costrinsero ad accettare in un primo tempo un aiutante che poi finì col doverlo sostituire totalmente. Si dice che egli sia ancora vivo e che addirittura abbia partecipato, quando morì McCoy, al concorso bandito per la ricerca di un successore, sia pure con scarsissimi risultati. Affetto da artrosi galoppante, non è mai stato operato per timore che dopo l'operazione potesse rimanere paralizzato. È sposato con una insegnante.

G.B.

MORONI-CELSI, GUIDO (1885-1962) Disegnatore italiano nato a Roma nel 1885. Iniziò la sua carriera artistica come disegnatore umoristico con una serie di vignette pubblicate su *Il Messaggero dei Piccoli*. Nel 1926, disegnò il suo primo fumetto, *Bonifazio*, per il settimanale *Il Novellino*, e iniziò a collaborare con *La Domenica dei Fanciulli* e, *Il Cartoccio dei Piccoli*, nel 1930, fece disegni e illustrazioni per la rivista *Viaggi e Avventure*, nel 1934 realizzò per il *Corriere dei Piccoli*, *Grillo il Balillino*, avventure di un ragazzino in camicia nera, secondo i dettami del regime dell'epoca. Nel 1935, creò *Ulceda*, sul settimanale *I Tre Porcellini*, e sulle pagine de *L'Avventuroso*, apparve il racconto *La prigioniera dei Ras*, protagnisti Gianni e Luciano, pallide copie di Cino e Franco; per *Topolino*, disegnò *SK 1*, ristampato nel 1971 da Sansoni, ma la mi-

Guido Moroni-Celsi, « Le tigri di Mompracem ». © Mondadori.

gliore di tutte le sue opere per cui è ricordato fu la rielaborazione grafica dei testi di Emilio Salgari, *Sandokan*, *Yanez*, *Tremal Naik* e *I Pirati di Mompracen*, tutte pubblicate sulle pagine di *Topolino*.
Dimenticato nel dopoguerra da tutti gli editori, Moroni si è spento a Napoli nel 1962. Solo recentemente una parte della critica italiana ha riabilitato i suoi lavori specialmente quelli della saga salgariana.

M.G.P.

MORREN, HUGH (1925-) Disegnatore e soggettista scozzese, nato a Norwick il 24 Maggio 1925. Sin da bambio manifestò una grande passione per i fumetti che letteralmente divorava.
Trasferitosi a Manchester, seguì una scuola serale di disegno, mentre di giorno lavorava come operaio in una fabbrica.
L'ambiente in cui lavorava gli ispirò il suo famoso personaggio, *Tommy Wack*, uno sfaticato operaio. Infatti dopo diverse ricerche grafiche, con abbozzi nella cartella fa il giro di tutti i quotidiani londinesi proponendo il suo lavoro finché trova il *London Express*, disposto a pubblicarglielo. Lasciò quindi il lavoro alla fabbrica e si dedicò alla sua striscia, dove con acume mette a profitto la sua esperienza personale e la dote di attento osservatore e trasfonde in essa non solo i pregi e difetti dell'operaio inglese ma anche quelli della struttura industriale del Regno Unito.
La striscia ottenne un immediato successo e dopo alcuni anni passò stabilmente sulle pagine di *Sun*.
Morren si alza abitualmente alle cinque del mattino per lavorare alla sua striscia sino alle due, poi pranza e si dedica ai suoi hobby, come il cinema, la lettura e il giardinaggio.

L.S

Hugh Morren.

MORRIS
vedi Bevère Maurice, de

MORTADELO Y FILEMON (Spagna) Personaggi spagnoli creati da Francisco Ibañez, apparsi per la prima volta nel 1958 per il settimanale *Pulgarcito*, col titolo iniziale *Mortadelo y Filemon Agencia de Informacion*, destinata ad incontrare un grandissimo successo. L'agenzia di informazioni è formata dalla coppia di investigatori privati Filomon, che è il capo e Mortadelo, sveglio assistente capace di camuffarsi nei modi più strani, da farfalla a lombrico, questa caratteristica e il latente sadomasochismo che lega i due, costituiscono la maggiore attrattiva della striscia. Le storie sono infatti ricche di assurdi interludi, con pugni e battaglie, situazioni pazzesche alle quali si aggiunge l'introduzione del surreale nel mondo terreno, con scienziati altrettanto pazzi quanto i due investigatori. In un secondo tempo, nelle loro avventure i due incontrano il Dottor Batterius, un inventore che li usa come cavie nei suoi esperimenti, e più tardi essi entrano a far parte della TIA (evidente assonanza con la CIA, ma che in spagnolo significa « zia »), e la parodia di entrambe le organizzazioni, la CIA e l'UNCLE, offre ulteriori occasioni di bislacche avventure intorno al mondo. Le avventure di Filemon y Mortadelo divennero tanto popolari che fecero sorgere le due nuove pubblicazioni *Mortadelo* e *Supermortadelo*, nelle quali la coppia è la stella principale. Il successo del fumetto è stato tale da potersi paragonare solo a quello francese di *Astérix*. Da esso son sorti giocattoli, libri, oggetti vari, campagne pubblicitarie, cartoni animati e ristampe in vari paesi esteri, guadagnandosi riconoscimenti tipici di ogni prodotto internazionalmente riconosciuto come un grosso successo.

L.G.

MORT CINDER (Argentina) Personaggio creato dal disegnatore Alberto Breccia su testi di Hector Oesterheld apparso per la prima volta nel 1962, pubblicato per un totale di 206 pagine sulla rivista a fumetti *Misterix*. Il protagonista è un criminale con una profonda conoscenza della neurochirurgia. Avendo già vissuto una serie di precedenti vite, egli viene resuscitato dall'antiquario Ezra Winston, che gli dà un lavoro e studia la sua storia insieme a quella di Hilaire Belloc.
Capolavoro della tecnica grafica chiaroscurale, *Mort Cinder* è impregnato di un'atmosfera d'incubo e di terrore favorita dall'autore, e che raggiunge il suo culmine nel racconto *I miti di Cthulu*. Ognuno degli episodi del fumetto è trattato dall'autore nel suo inimitabile stile ed è sempre unificato dalle sue esperienze visuali, che vanno dal cinema espressionista di Fritz Lang ai films di Ingmar Bergman.

L.G.

Miki Muster, « Zvitorepec ». © Miki Muster.

MOSLEY, ZACK (1906-   ) Disegnatore americano, nato nel 1906 nel territorio indiano dell'Oklahoma. Mostrò fin da giovane un forte interesse per il disegno, ma trascorse la gioventù in attività che non vi avevano proprio niente a che vedere, come il cowboy o il raccoglitore di cotone. Il suo interesse ai fumetti che si manifestava nella necessità di ricopiare strisce dai giornali, lo portarono a frequentare la Chicago Academy of Fine Arts, il Chicago Art Institute e a contattare Carey Orr, il grande disegnatore di fumetti editoriali del *Chicago Tribune.* Mosley, afferma che mentre studiava fece da assistente per *Buck Rogers* e *Skyroads.* I fumetti d'aviazione erano naturali per Mosley, che amava gli aerei quanto il disegno, questo suo amore risaliva a quando aveva 11 anni, ed un aereo era stato costretto a un atterraggio forzato nella sua fattoria. Imparò in seguito a volare e prese il brevetto di pilota. Nel 1933 vendette al Chicago Tribune - New York Syndicate, il fumetto *On the Wing*, uno dei sette che iniziarono contemporaneamente quell'anno. Il Capitano Patterson del *News* aveva infatti chiesto a Walter Berndt, creatore di *Smitty*, di fare una scelta definitiva per la settima striscia, scegliendo fra un lavoro ormai dimenticato e il fumetto di Mosley, ed egli, in base al voto già espresso dal disegnatore dei fumetti editoriali C.D. Batchelor, scelse On the Wing. con questo nome, però, il fumetto durò poco. I principali personaggi erano Mack e il suo amico Bumpy, cambiato poi in Smilin' Jack, l'amica Mary Miller, l'istruttore di volo Steve, Pinfeathers, che come il giovane Mosley ciondolava attorno agli aeroporti, e infine Dart il rituale cattivo del racconto. Questo fumetto incontrò grandissimo successo e andò avanti sia come striscia giornaliera che come tavola domenicale fino al 1° Aprile 1973. Mosley ebbe diversi assistenti nella lavorazione di Smilin' Jack, le sue ricerche sugli ultimi sviluppi dell'aviazione furono enormi, ed egli stesso ha posseduto nove aerei, ha volato intorno al mondo per ogni dove, e anche nella seconda guerra mondiale ha volato nella Civilian Air Patrol per le missioni antisommergibili. Nel corso di tutti questi anni ha inoltre disegnato manifesti, insegne e copertine di programmi riguardanti manifestazioni e organizzazioni aeree. Il lavoro di Mosley aveva nei primi anni di Wing e Jack, qualcosa di gradevolmente naïf. I suoi aerei erano naturalmente autentici e le sue ragazze carine e sexy. Negli anni successivi i lettori trovarono nei suoi disegni un che di più crudo, addirittura forse più brutto, anche se più appropriato, per coerenza con le avventure raccontate.

R.M.

MUGGS AND SKEETER (Stati Uniti) Striscia creata da Wally Bishop, come risposta di un distributore a *Skippy* di Percy Crosby, introdotto nel 1927 da Virgil V. McNitt del McNaught Syndicate. Per ironia, comunque, *Muggs and Skeeter* finì nella stessa baracca di Skippy, e visse più a lungo di esso divenendo una delle strisce di maggior durata di tutta la storia del fumetto. Rilevato dalla Central Press Association di McNitt a Cleveland, nel 1928 questa agenzia fu rilevata a sua volta da Hearst, sicché Muggs McGinnis, entrò nella stessa famiglia di Crosby. Detto per inciso, anche Crosby era entrato allo stesso modo nel giornalismo, i suoi disegni apparvero inizialmente per la Editor's Feature Service di CP. Il ritorno ad Hearst di Bishop, completava un altro ciclo, ché prima egli aveva tentato e fallito diversi fumetti, compreso *The Golf Bug*. All'inizio, Muggs era un'imitazione di Skippy, i personaggi erano bambini attaccabrighe sempre irrequieti come quelli di Crosby. Ma poi la banda divenne più docile e lo stile di Bishop più personale, piuttosto rigido ma curioso e alla fine antiquato. Il giovane amico di Muggs, Skeeter, fu trovato in un treno otto anni dopo l'inizio della striscia, ma ne divise ben presto la sorte. Altri personaggi erano Grandma e Grandpa (nonna e nonno) coi quali i ragazzi vivevano, Effie Mae, un ragazzo terribile, loro vicino, Beauregard, un altro amico e nel corso degli anni molti cani, compreso il popolare bassotto Junior. Muggs and Skeeter ebbe solo la tavola domenicale, e anche così proseguì negli anni trenta senza raggiungere un grande

« Muggs and Skeeter », Wally Bishop. © King Features Syndicate.

successo.
L'esile storia di Bishop, in effetti, non permetteva più che una puntatina settimanale. Il fumetto terminò dopo circa mezzo secolo, nel Febbraio del 1974. All'inizio apparve anche come albo a fumetti. Bishop che afferma d'essere stato il più giovane disegnatore pubblicato ai suoi tempi (aveva in effetti 17 anni) alla fine sostituì occasionalmente anche Crosby.

R.M.

MURPHY, JAMES EDWARD (1891-1965) Disegnatore americano, nato a Chicago, Illinois, il 20 Novembre 1891. « Jimmy » Murphy finì il suo primo e ultimo anno di College alla Creighton University nel Nebraska. Da Giugno a Dicembre del 1906 lavorò come disegnatore per l'*Omaha Examiner*, e stava per essere assunto all'*Omaha Bee*, quando il nuovo direttore proibì nuove assunzioni, il giovane Murphy si trasferì allora a Spokane, Washington, dove iniziò la sua carriera come disegnatore editoriale sullo *Spokane Inland-Herald*, nel 1910. L'anno successivo era a Portland a fare i disegni editoriali per l'*Oregon Journal*, e nel 1915, a San Francisco, dove faceva le vignette editoriali per il *San Francisco Call*, riportate anche dal giornale pomeridiano californiano di Hearst, il *Los Angeles Herald*. Il suo lavoro impressionò Hearst, che nel 1918 lo invitò ad andare a lavorare a New York col personale grafico del *New York Journal*. Fu lì che Murphy, incuriosito dalla tecnica del disegno dei fumetti rilevabile nell'ufficio accanto al suo, fece i suoi primi tentativi con *Toots and Casper*, accettato poi dal King Features, e apparso nel 1919 come striscia e come tavola su tutti i giornali di Hearst, fu un po' lento a far presa. Considerato come un fumetto della seconda ondata di Hearst, fu pubblicato solo come riempitivo e come fumetto a colori del sabato sui quotidiani del pomeriggio. Ma la simpatica e buffa coppia di Murphy, e il loro bambino che non crebbe mai nel corso di trent'anni, finirono per accattivarsi le simpatie e far nascere commenti divertenti. Eccolo allora diventare personaggio fisso sia quotidiano che domenicale sull'*American*, il quotidiano newyorkese di Hearst. Notando poi il successo di *The Gumps* e *The Nebbs*, Murphy sostituì le situazioni familiari con quelle tipiche del vicinato, e questo piacque al pubblico. Negli anni venti ne fu tratta perfino una serie di commedie filmate. Nel 1926, Murphy aggiunse una seconda pagina domenicale, *It's Poppa Who Pays* (Paga Papà) e nel 1934 introdusse una nuova idea nella sezione domenicale a fumetti, i francobolli dei personaggi, che incontrò molto successo e fu estesa anche ai personaggi dei fumetti di tutti gli altri distributori. Il King Features pagò allora una tangente a Murphy per la sua geniale idea promozionale, ed egli poté trasferirsi con la moglie Mathilda Katherine, sua modella per Toots, sulla costa occidentale. Qui diede sfogo al suo interesse per il golf e per la guida su lunghe distanze per ammirare i panorami, mentre i suoi Toots and Casper continuavano a ottenere ampia popolarità. Murphy abbandonò i suoi personaggi nel 1958 a causa di una malattia assai debilitante, e pur essendosi ristabilito negli anni successivi non riprese la striscia. È morto a Beverly Hills, California, il 9 Marzo 1965. Sospeso su sua richiesta, il fumetto morì con lui.

B.B.

MURPHY, JOHN CULLEN (1919-) Sceneggiatore, illustratore e disegnatore americano, nato a New York City il 3 Maggio 1919. Trasferitosi a Chicago fin da bambino coi suoi genitori, a 9 anni studiava al Chicago Art Institute. Nel 1930 i Murphy andarono ad abitare a New Rochelle, N.Y., dove John divenne amico di Jack e Alex Raymond, divenuti a loro volta disegnatori, e dove ammirò i lavori dei vicini disegnatori, i fratelli Lyendecker e Norman Rockwell. Mentre frequentava le scuole superiori studiò anche alla Grand Central Art School, dove ottenne una borsa per il Phoenix Art Institute, studiandovi con Franklin Booth. Il suo apprendistato artistico proseguì poi alla Art Students Leangue, con George Bridgman e Charles Chapman.
Il primo lavoro professionale di Murphy furono fumetti sportivi per pubblicizzare il Madison Square Garden nel 1936, seguiti da copertine per le riviste *Columbia* e *Liberty*. Durante la seconda guerra mondiale disegnò vignette di guerra per il *Chicago-Tribune* e mentre era sotto le armi dipinse il ritratto di MacArthur e di altri militari. Dopo la guerra, Murphy lavorò per la pubblicità dei films hollywoodiani e fece illustrazioni per *Esquire*, *Holiday*, *Colliers* e *Look*. Nel 1949, Elliot Caplin ideò un fumetto sulla boxe, e contattò Murphy, la cui reputazione come disegnatore sportivo si era ormai consolidata col suo lavoro per le riviste. Nel Febbraio del 1950 apparve *Big Ben Bolt*, distribuito dal King Features, e continuato poi per anni ed anni. Fu infatti abbandonato nel 1971, quando Harold Foster gli chiese di assisterlo per *Prince Valiant*, ciò che era per Murphy un grosso riconoscimento. Da quell'anno ha disegnato la tavola domenicale seguendo le sceneggiature e le rudimentali bozze, e rilevando poi totalmente la tavola quando Foster si ritirò definitivamente nel 1972. Il lavoro di Murphy è stato apprezzato anche da altri suoi colleghi, egli ha ricevuto nel 1971, il premio della National Cartoonists Society. Murphy ha sempre conservato ai suoi fumetti un'alta qualità illustrativa, senza sacrificare né i dettagli né un'impostazione sofisticata.

R.M.

MUSIAL, JOSEPH (1905-1977) Soggettista e disegnatore americano, nato a Yonkers, N.Y., nel 1905. Dopo aver frequentato la Yonkers High School e il Pratt Institute di Brooklyn, « Joe » Musial studiò per un anno alla Sorbona. Tornato negli Stati Uniti nel 1929, ebbe il suo primo incarico professionale come assistente di Billy De Beck in *Barney Google*. Nel 1932 fu assunto come grafico dal King Features, che gli affidò un gruppo di fumetti ai quali lavorare. Fra questi: *Thimble Theatre*, *Bunky*, *Tillie the Toiler*, *Pete the Tramp*, *Elmer*, *X-9*, *Little Iodine* e *Toots and Casper*. Nel 1956, alla morte di « Doc » Winner, il King affidò a Musial la prosecuzione di *The Katzenjammer Kids*, una scelta poco avveduta, per usare un eufemismo. Essendo più colto di molti suoi colleghi, Musial funzionò meglio come direttore educativo in seno al King Features. In tale ruolo fu il responsabile del volume umoristico *Dagwood Splits the Atom* (D. spacca l'atomo), che spiegava la scissione nucleare, di un altro, sulla salute mentale, presentato da Blondie; e di un libro patriottico intitolato *This is America* (Questa è l'America), ciascuno dei quali gli valse una citazione al Congresso. Musial è stato anche l'autore di *The Career Guide for Cartoonists* (Guida alla carriera di disegnatore di fumetti), ed ha tenuto molte conferenze come portavoce dell'industria dei fumetti per giornali. Austero nelle sue mansioni extra-artistiche, egli verrà ricordato nella storia del fumetto come il massimo responsabile del decadimento dei *Katzenjammer Kids*. Joe Musial è morto nel 1977.

M.H.

MUSSINO, ATTILIO (1878-1954) Disegnatore e illustratore italiano, nato a Torino nel 1878. Giovanissimo, ancora studente inziò a collaborare a pubblicazioni satiriche quali, *La Luna*, e *Il Fischietto*.
Dotato di un segno marcato e personale si staccò dalla tradizione dando una singolare interpretazione del Pinocchio di Collodi, fino allora trattato graficamente solo da Mazzanti e Chiostri. A questo personaggio, Musino rimase sentimentalmente legato, per un lungo periodo della sua carriera. Dopo il primo libro edito da Bemporad, con il

celebre burattino protagonista, uscirono nel 1915, edito da Vallardi, *Pinocchio a Roma*, scritto da Andrea De Ritis, nel 1929 per Bemporad, *Viaggi straordinari di Pinocchio intorno al mondo*, scritto da Augusto Piccioni, e ancora *La promessa sposa di Pinocchio*, con testi di Ugo Scotti, edito da Marzocco.
Illustratore di oltre sessanta libri fu uno dei primi collaboratori del *Corriere dei Piccoli*, per il quale creò il suo personaggio più famoso *Bilbolbul*, l'indiavolato, pestifero negretto, su cui era possibile ogni metafora, seguirono altri personaggi che si alternarono alle numerose tavole autoconclusive, tra i quali il sognante *Schizzo*, e sul finire degli anni '20, *Dorotea e Salmone*, una coppia di benestanti borghesi, a cui seguirono tavole comiche in cui si impegnò sino al 1936, anno in cui benché senza troppa convinzione si cimentò nel genere « veristico » con *La torre del mago 2000*.
Sul finire della sua carriera si dedicò all'illustrazione di libri. Si spense a Vernate (Milano) nel 1954.

G.B.

MUSTER, MIKI (1925-) Soggettista, animatore e disegnatore jugoslavo, nato a Murska Sobota il 22 Novembre 1925. Fin dall'infanzia gli piaceva disegnare, e i suoi genitori lo hanno incoraggiato in quella direzione. Egli volle diventare disegnatore di fumetti e produttore di cartoni animati, poiché ammirava molto i lavori di Walt Disney. Dopo la scuola elementare, Muster seguì, diplomandovisi come scultore, l'Accademia di Arti Plastiche di Lubiana. Nel 1952 fu lanciato a Lubiana il nuovo periodico per ragazzi *PPP*, che presentava anche fumetti. Poiché un fumetto acquistato presso Walt Disney, non era arrivato in tempo, il direttore chiese al giovane Muster di disegnarne uno, nacque così *Zvitorepec*, uno dei più longevi fumetti jugoslavi. Poiché divenne molto popolare fra i lettori della Repubblica Slovena dove apparve inizialmente, nel 1965 la Casa Editrice Delo, decise di lanciare un settimanale intitolato *Zvitorepec*. Questo personaggio, che raccontava la storia di un coniglio parlante, risentiva l'influsso disneyano. Comunque il popolare personaggio e i suoi amici Trdonja e Lakotnik vissero sui giornali sloveni per più di vent'anni e furono ristampati solo su *Novi List*, a Trieste. Prima che diventasse la sua professione, Muster aveva anche l'hobby del cinema. Attualmente egli produce con successo dei filmini pubblicitari per la TV di Lubiana e per diverse ditte tedesche. Il suo nuovo hobby è lo

Miki Muster, « Zvitorepec ». © Miki Muster.

sport, nuoto d'estate e sci d'inverno. La sua giornata lavorativa inizia presto al mattino e termina presto al pomeriggio. In passato lavorava fino a tarda notte, ma ormai non lavora più con la luce artificiale.

E.R.

MUTT AND JEFF (Stati Uniti) Striscia creata da Bud Fischer, apparsa per la prima volta sul *San Francisco Chronicle*, il 5 Novembre 1907. Fu il primo fumetto pubblicato per sei giorni di seguito in una settimana, i suoi lettori, che non se l'aspettavano, lo trovarono nella pagina sportiva del giornale, col titolo *Mr. A. Mutt starts in to Play the Races* (Il signor A. Mutt si presenta a giocare alle corse). Mutt era però già apparso spesso insieme alla signora Mutt in un fumetto di corse a pagina intera fatta da Fisher dal 10 Novembre 1907. L'idea della striscia nasceva chiaramente da quella di Clare Briggs sulla ricerca di informazioni sui cavalli, *A. Pilker Clerk*. Quanto all'azione, nel primo episodio Fisher, racconta semplicemente come Mutt, fanatico scommettitore, ottiene informazioni e fa scommesse su tre cavalli buoni che corrono lo stesso giorno nelle corse locali. Il nato-perdente di Fisher, coi suoi baffi tagliati e i suoi vestiti trasandati, ha esercitato subito un'enorme attrattiva e presto migliaia di lettori non scommettitori leggevano gli spiritosi dialoghi di Fisher e seguivano le estenuanti ricerche di Mutt in cerca della grossa vincita. Un mese dopo, le vendite del *Chronicle*, erano sensibilmente aumentate, a scapito di quelle dell'*Examiner*, il giornale di Hearst suo concorrente del mattino. Nel frattempo, Fisher aveva informato i suoi lettori che il nome di Mutt era Augustus, in una vignetta del 18 Novembre 1907, che comprendeva anche la signora Mutt e il suo gatto Cicero. Entro la fine di Novembre il fumetto aveva già descritto un'intera situazione, perché era chiaro che in quella striscia vi era ben di più di una semplice informazione sulle corse dei cavalli. Nel Dicembre, Fisher, che aveva accortamente bloccato i diritti del fumetto e dell'idea, fu assunto dall'*Examiner*, per continuare il suo personaggio, dopo che l'ultimo episodio apparso sul *Chronicle*, era del giorno precedente. Il *Chronicle* assunse Russ Westover per continuare la striscia, e costui la proseguì fino al 7 Giugno 1908, quando fece fuori Mutt in un episodio conclusivo. Fisher invece non rimase a lungo all'*Examiner*, perché fu trasferito a New York, non prima però di aver introdotto nel fumetto un nuovo personaggio che doveva diventare il minuscolo compagno di Mutt, il 27 Marzo 1908, si tratta di Jeff, un visionario che immagina di essere il pugile professionista James Jeffies, e Mutt lo incontra casualmente in mezzo ad altre persone nello stesso episodio. La prima espressione ufficiale di Mutt and Jeff si ebbe per la raccolta di fumetti *The Mutt and Jeff Cartoons*, del 1911, ma il titolo non fu usato dai giornali fino a quando Fisher non lasciò Hearst per il Wheeler Syndicate nel 1915. Il primo specifico *Mutt and Jeff*, apparve il 15 Settembre 1916. La prima pagina a colori, che apparve di domenica, non uscì fino a quando Wheeler non distribuì il fumetto da costa a costa nel 1918. Fu soltanto quando Fisher ebbe un controllo efficace del suo fumetto sotto Wheeler che cominciarono a uscire molti personaggi che sarebbero diventati noti, Sir Sidney che incontra Mutt e Jeff in trincea durante la prima guerra mondiale, Gus Geewum; Julius, gemello di Jeff, Ima il fratello di Mutt, per non parlare dei membri debosciati dell'infame Lion Tamer's Club. In questo periodo, Fisher assunse pure il valente Billy Liverpool (noto in precedenza solo per un'oscura striscia intitolata *Asthma Simpson, the Village Queen*), che aveva abbozzato in precedenza per Hearst, quando Fisher lo aveva lasciato, una sua versione di Mutt and Jeff. L'istinto di Fisher aveva fatto centro, giacché i disegni di Liverpool ne fecero probabilmente la striscia grafica-

« *Mutt and Jeff* », *Bud Fisher.* © *H.C. Fisher.*

mente più buffa di tutti gli anni venti. Ancora oggi *Mutt and Jeff* fa parte della mezza dozzina di fumetti maggior-mente più buffa di tutti gli anni venti. Ancora oggi *Mutt and Jeff* fa parte della mezza dozzina di fumetti maggior-mente seguiti negli Stati Uniti. Proliferarono le ristampe in albo, fecero il giro del paese i musicals ispirati ai personaggi e negli anni venti apparvero in continuazione dei cartoni animati sulla coppia. Vi fu anche un balletto e la canzone *The Funny Paper Blues* (Il blues del buffo giornale), fu un successo del 1921. La loro popolarità declinò leggermente negli anni trenta e quaranta, probabilmente in conseguenza del nuovo stile grafico dato alla striscia da Al Smith, dopo l'abbandono di Liverpool, nel 1933. Cionondimeno, un gran numero di ristampe sia delle giornaliere che delle domenicali apparve negli anni quaranta, ripresentando il gruppo a milioni di nuovi lettori che non li avevano conosciuti sui giornali.
Distribuito in seguito dal Bell Syndicate e poi dal Bell-Mc-Clure Syndicate (fino alla loro fusione nell'United Feature Syndicate), Mutt and Jeff non mantenne il suo tono iniziale, né con Smith né con gli altri collaboratori. Di conseguenza non ebbe più la larga distribuzione di un tempo, riducendosi ad apparire qua e là, più che altro in forma giornaliera. Secondo molti lettori il fondo di vitalità creativa si affievolì rapidamente negli anni quaranta per svanire del tutto nel '50, ma come pietra miliare nella storia del fumetto Mutt and Jeff non morirà mai. In Italia, esso è stato pubblicato da *Rin Tin Tin*, nel 1936 e da *Eureka*, nel 1969.

B.B.

MUZZI, VIRGILIO (1923-) Pittore e disegnatore italiano, nato a Codogno il 13 Giugno 1923. Iniziò la sua carriera artistica dedicandosi alla pittura e solo nel 1944, entrò nel mondo del fumetto iniziando una collaborazione sulle pagine de l'*Audace*, di Bonelli e nel 1946 per la Editrice Universo, fece delle illustrazioni a mezza tinta per *Grand Hotel*, e racconti a fumetti per gli albi de l'*Intrepido*, sempre in quel periodo realizzò alcuni episodi di *Carnera*. Dal 1950 al '51 illustrò le copertine di *Incanto*, periodico brasilano e, sempre per l'editoria brasiliana disegnò alcuni episodi di vari cicli salgariani; nel 1952, per la Dardo, eseguì numerose collane tra cui *Cagliostro*, su testi di Lavezzolo.
Nel 1957, ha inizio la sua collaborazione con la Amalgamated Press, per la serie di *Kit Carson*, *Buffalo* e *Dick Daring*, in parte tradotte in Italia dalla Dardo. Dal 1960, in collaborazione con Aurelio Galeppini ed altri disegnatori realizza alcune delle storie della serie di *Tex Willer*, attività che attualmente occupa tutto il suo tempo.

G.B.

MYERS, RUSSELL (1938-) Soggettista e disegnatore americano, nato a Pittsburg, Kansas, il 9 Ottobre 1938. Laureatosi nel 1960 all'Università di Tulsa, Myers venne assunto dalla Hallmark Company per svolgere un lavoro redazionale e disegnare cartoncini augurali. Nel 1970 iniziò la striscia *Broom Hilda* (Brumilda), personaggio alquanto grottesco, una strega che vive in un bosco pressoché dimenticato dalla civiltà. La striscia è prodotta per conto del News Tribune Syndicate. Lo stile di Russell Myers, pieno, semplice, è a prima vista piuttosto facile. La sua caratterizzazione dell'ambiente e delle situazioni lo collocano in quella che può definirsi la tradizione sofisticata del fumetto. Myers ammette di aver tratto insegnamento e in qualche modo ispirazione dai suoi più famosi predecessori, come Charles Schulz, Johnny Hart e Brant Parker. Come molti altri disegnatori della sua generazione, Myers ha uno spiccato amore per il suo lavoro, è un grosso collezionista di fumetti e sa quasi tutto della loro storia; la sua presenza è molto familiare ai congressi e alle riunioni di studiosi e appassionati del settore che si svolgono negli Stati Uniti. Il suo stile e i contenuti della sua striscia sono ancora in una fase per così dire evolutiva, per cui è presumibile che in futuro si sentirà parlare di lui sempre di più.

M.H.

MYRA NORTH (Stati Uniti) Personaggio scritto da Ray Thompson e disegnato da Charles Coll, apparso per la prima volta come striscia giornaliera il 10 Febbraio 1936 e come tavola domenicale il successivo 12 Giugno, col

« Myra North », Charles Coll. © NEA Service.

titolo originale di *Myra North, Special Nurse* (M.N., semplice infermiera). Myra North era una bella ragazza bionda, un'infermiera i cui talenti la portavano nei più diversi settori della sua professione. In una delle sue prime avventure si reca a Urbania, « un piccolo regno africano », per sviare i cattivi propositi di un gruppo di cospiratori che vorrebbero la guerra. In un altro episodio impegna una battaglia d'ingegno contro lo scienziato pazzo Dr. Zero, che ha scoperto un procedimento per diventare invisibili. Ma il suo nemico più costante è il sinistro e ubiquitario Hyster, una mente cattiva ed egemonica, il cui scopo finale è nientemeno che quello della dominazione del mondo, un obiettivo non raro per i cattivi dell'epoca. Il più famoso scontro di Myra con Hyster si ebbe nel 1937, in un paese devastato dalla guerra civile, una chiara, trasparente allusione alla Spagna anche se denominata Morentia. In qualche altra sua avventura Myra smascherava assassini, risolveva un rapimento in cui era coinvolto il principe ereditario di un altro stato europeo, aveva un ruolo in un film hollywoodiano e faceva perfino del suo meglio per emulare la *Connie*, di Frank Godwin. Nelle sue avventure è spesso accompagnata dal suo innocente amore, Jack Lane investigatore assicurativo. Le avventure di Myra North erano ricche di inventiva e i disegni di Coll erano un po' scarni ma piacevoli. Myra North fu uno dei pochi fumetti d'avventura per ragazze, e avrebbe meritato una continuità maggiore di quella che ebbe. La striscia terminò infatti il 25 Marzo 1939, mentre le tavole domenicali terminarono, il 31 Agosto 1941.

M.H.

MYSTISKA 2:AN (Svezia) Striscia d'avventura, creata e disegnata da Estonian Rolf Gohs e scritta per la maggior parte in collaborazione con Janne Lundström, apparsa per la prima volta in un proprio albo pubblicato da Inter Art, della quale Gohs, che viveva in Svezia dal 1946, era tra i fondatori.

Quando la Inter Art chiuse, Semic Press continuò la pubblicazione degli albi con due numeri annuali, arrivando fino al n. 7 nel 1973, prima di iniziare l'albo con una concezione diversa e una nuova numerazione. Per aumentare la periodicità dell'albo, vi fu aggiunto anche *Det Okanda* (Lo sconosciuto). Prima di questo cambiamento, una storia a puntate di *Mystiska Tvåan* (I misteriori due) era apparsa dal n. 16 al n. 26 del 1972 del bisettimanale *Fantomen* (l'uomo mascherato). La serie fu anche ripresa nel formato striscia giornaliera per essere inclusa nella pagina a fumetti del quotidiano *Expressen.* I protagonisti di Mystiska Tvåan, sono due ragazzi, Sacho Taikon e Stefan (il cui cognome non viene mai precisato), la cui storia è narrata nella classica tradizione dell'amicizia fra ragazzi, così come è trattata ad esempio nei racconti di Sivar Ahlrud e Enid Blyton. Sacho è un vagabondo la cui famiglia è di estrazione medio-inferiore, e il fatto che Gohs lo dipinga come un qualunque ragazzo di una normale casa svedese è intenzionale. Più valida sembra essere la situazione di Stefan, che è intelligente, un pensatore logico, laddove Sacho è ingenuo ed impulsivo. Tuttavia Sacho è la vera stella del fumetto, probabilmente perché è uno « straniero » come Gohs, e come lui condivide una serie di interessi come la fotografia e la musica. Con il n. 7, entra nella vita dei due anche Carina, una ragazza. Le loro avventure si svolgono sia a Stoccolma che nei dintorni e, come suggerisce il nome, appartengono al filone dell'orrore e del mistero. I due vengono spesso coinvolti in intrighi che li portano a fronteggiare gruppi reazionari o fascisti, ma generalmente lottano contro il mistero e l'ignoto. Le storie, stampate in bianco e nero, hanno un aspetto di rigoroso realismo, e una costante atmosfera di suspense grazie allo stile grafico di Gohs che impiega ottimamente i contrasti di bianco e nero. Ben scritto e ottimamente disegnato, con un sottofondo sociale Mystiska Tvåan merita davvero di esser letto.

W.F.

« Mystiska 2:an », Rolf Gohs. © Rolf Gohs.

NAGAGUTSU NO SANJŪSHI (Giappone) Serie sceneggiata da Taisei Makino e disegnata da Suimei Imoto, apparsa per la prima volta sotto forma di albo nell'Agosto del 1930. *Nagagutsu No Sanjūshi* (I tre moschettieri con gli stivali in testa), presentava le avventure di Denko Denyama, una moderna e brava ragazza, di Tonkichi Hesoyama (« un leone a casa e un topo altrove »), e di Saru, una scimmia che è stata un tempo vassallo di Momotarō, l'eroe di un famoso racconto giapponese, che sgominò l'orco Oni. Il trio si imbarca per un lungo viaggio su uno Zeppelin, che viene però abbattuto dal temporale sull'isola dell'orco Oni. Qui essi cercano di trafugare il rubino della vita, ma Oni li cattura e sentenzia che devono portare gli stivali sul capo. Nel vano tentativo di sbarazzarsi degli stivali, il trio si appende a tre rami, ma è tutto inutile, sicché il terzetto torna a scuola fra i rimproveri e i sarcasmi della maestra. Ma un bel giorno di primavera essi scoprono uno strano germoglio di bambù dentro il quale è nascosta la principessa Kaguya, eroina di una famosa favola. Costei rivela loro che potranno far sparire i loro stivali solo se troveranno Murasaki-Zukin (La maschera di porpora), cosicché, dopo essersi allenati per un mese a tirar di spada col maestro americano « Douglas Farebunks », si mettono in viaggio. Dopo molte avventure, nelle quali incontrano un certo numero di personaggi delle fiabe — la donna che visse nella scarpa, lo spadaccino della fiaba Isamu Kondo e altri — i tre moschettieri rintracciano finalmente Murasaki-Zukin, che cerca però di imbrogliarli. Ma con un po' di coraggio e un po' di fortuna si liberano finalmente dei loro stivali, che vengono poi conservati come ricordo delle proprie imprese. Nagagutsu non fu un vero e proprio fumetto, ché non vi erano le tipiche nuvolette bensì didascalie sotto le immagini, ma il soggetto fu comunque molto vivace, pur con poche vignette. Il disegno era semplice ed efficace, il filo della storia fantasioso e ricco. La storia ebbe un successo tiepido, ma è attualmente considerata un classico della letteratura fumettistica giapponese.

H.K.

NAGASHIMA, SHINJI (1937-) Disegnatore giapponese, nato a Tokyo l'8 Luglio 1937. Egli decise fin da giovane di fare il disegnatore. Da ragazzo amava particolarmente due albi, che rilesse molte volte: *Shin Takarajima* (La nuova isola del tesoro), di Osamu Tezuka e *Pikadon Hakase no Dai Hatsumei* (La grande invenzione del Dr. Pikadon), di Tetsuo Ogawa. All'età di 14 anni, Nagashima decise di abbandonare la scuola per mettersi a lavorare allo scopo di diventare disegnatore di fumetti. Autodidatta, fece il suo debutto professionale nel 1952, a soli 15 anni. Il suo miglior lavoro lo fece nel 1961 per la rivista *Deka*, creando *Mangaka Zankoku Monogatori* (La crudele storia di un disengatore di fumetti). Il fumetto ebbe grande successo e fu seguito da un certo numero di altre creazioni: *Fūten* (su un hippie giapponese), nel 1967, la serie *Minwa*, adattamento di racconti popolari giapponesi e *Wakamonotachi* (Giovanotti), nel 1968, *Dōyō Sanbusaku* (una trilogia di canti per ragazzi), nel 1971. Dal 1963 al 1965 Nagashima lavorò anche per i famosi studios Mushi Productions come animatore. Egli è considerato un disegnatore che ha saputo dare nuovi stimoli al fumetto giapponese degli anni sessanta. Ha influenzato un grande numero di disegnatori d'albi, come Eiichi Muraoka, Manabu Ōyama, Tsuguo Kōgo, Hisao Hayashi e Kazuhiko Miyaya. Nagashima racconta le sue storie con calore e poesia. Il suo stile grafico non è realistico, ma ha sapore e mordente. Fra coloro che lo hanno maggiormente influenzato vi sono Osamu Tezuka, André François, Raymond Peynet e Ben Shahn. Negli anni recenti ha lavorato a una nuova striscia, *Tabibito-Kun* (Il ragazzo viaggiatore), fortemente influenzata dai *Peanuts*, di Schulz

H.K.

NANCY (Stati Uniti) Personaggio creato da Ernie Bushmiller, apparso per la prima volta nel 1940. Nancy è una ragazzina di circa 8 anni, dalla illimitata sfacciataggine e dal frizzante umorismo, che tanto piacquero ai lettori, allegra di carattere, semplice nei modi e con gli occhi brillanti. È stato probabilmente il fumetto più seguito degli anni cinquanta e dei primissimi anni sessanta, tanto che i tentativi dei vari direttori di giornali di sbarazzarsi delle strisce giornaliere e delle tavole domenicali di *Nancy*, hanno sempre sollevato grosse lamentele da parte del pub-

« Nancy », Ernie Bushmiller. © United Feature Syndicate.

blico. Fra l'altro, pare che Nancy, piacesse moltissimo a tutte le suocere dei direttori di giornali, come del resto a tanta gente influente. Nancy fu l'ultima cosa che la generazione di Lawrence Welk lesse e amò nei fumetti e alla fine la striscia è stata eliminata senza tante cerimonie da molti di quei giornali che un tempo la ospitavano. Cosa c'era in Nancy che suscitava l'odio della gente intelligente e il consenso di tanta gente di mezza età? Probabilmente, le battute elementari immediatamente afferrabili, recitate da un cast ridotto al minimo, di bambini ingegnosamente disegnati con semplicità su uno sfondo disadorno, qualche maligno insinuò addirittura che Nancy doveva essere fatta da qualcuno che in una mano teneva il *Joe Miller's Joke Book* (Libro delle battutine) e nell'altra degli stampini di gomma di Nancy e Sluggo. E francamente a leggere di seguito certi episodi della striscia si ha l'impressione che questa malignità risponda al vero. Ma Bushmiller non è certo da biasimare, quando decise di fare una striscia per ragazzi che sostituisse *Phil Fumble*, che egli aveva disegnato per anni come mezza pagina domenicale col suo vecchio e noto *Fritzi Ritz* in cima, e il fumetto divenne da un giorno all'altro una miniera d'oro con un sempre maggior numero di giornali che lo richiedevano, non gli si deve certo dar la croce addosso se egli diede al pubblico quel che il pubblico voleva, compresa la chiusura della giornaliera Fritzi Ritz, per dedicarsi alla nuova stella Nancy, che in realtà non era un personaggio nuovo, ché essa era già comparsa come nipote di Fritzi Ritz sin dagli anni venti, in un fumetto destinato indistintamente a grandi e piccini. Metterla invece per conto proprio con un ragazzo pseudo-duro dei bassifondi come Sluggo, fu una trovata elettrizzante per molti lettori, e positiva per il conto in banca di Bushmiller! All'inizio della striscia negli anni venti, la zia Fritzi era una persona più intelligente della media, e nelle divertenti strisce giornaliere fece cose avventurose e divertenti, come guidare attraverso i paesi quando le autostrade erano sconosciute, facendo scenari per Hollywood, lasciandosi coinvolgere in spaventosi crimini ricchi di mistero, il tutto condito con molta verve ed umorismo dal giovane Bushmiller che era veramente dotato per questo tipo di cose (è facile individuare gli elementi che Harold Lloyd notò e amò in Bushmiller, invitandolo poi a trasferirsi all'ovest per lavorare nei suoi film).

La pagina domenicale di Bushmiller, ben disegnata, con buon tratto umoristico ed ottime battute, sia che facesse Fritzi, che Phil Fhumble, che era l'amichetto fannullone di Fritzi, però un sempre maggior numero di quotidiani eliminavano le mezze pagine domenicali per sostituirle con annunci pubblicitari, e Bushmiller comprese che Fumble era troppo debole per sostenere una situazione del genere. Decise quindi di provare un nuovo personaggio, sostituendo l'ambiente di Phil col semplice mondo di Nancy. L'esito, lo conosciamo tutti. Il miglior lavoro di Bushmiller rimane comunque quello che va dall'inizio di Fritzi Ritz all'inizio di Nancy nel 1940. Vi saranno sempre un paio di studiosi che lo vedranno come un'istituzione e lo approfondiranno; tutti gli altri sarebbero più felici di dimenticarlo. In Italia, Nancy, è apparso sul *Corriere dei Piccoli*, nel 1937/38, sul *Pupazzetto*, nel 1945, su *Intrepido* e *Monello*, negli anni cinquanta col nome di *Zoe*. Nel 1972 l'Editoriale Corno le ha dedicato un libro antologico intitolato *Arturo e Zoe*, nella serie Eureka Pocket.

B.B.

NAPOLEON (Stati Uniti) Personaggio creato da Clifford McBride, apparso per la prima volta come episodio di una serie irregolare il 5 Maggio 1929.

Considerato come il miglior fumetto dedicato a un uomo e al suo cane, *Napoleon*, racconta di un enorme e maldestro bastardo bianco e nero e del suo padrone Uncle Elby, un vecchio grassone che compariva spesso nelle vignette umoristiche disegnate da McBride settimanalmente, unico personaggio con un nome in mezzo a tanti che solitamente non l'avevano. Il primo episodio, « Uncle Elby Befriends a Lonesome Dog » (Zio Elby si fa amico di un cane abbandonato), ebbe molto successo e riapparve il successivo 12 Maggio e poi il 23 Giugno. In breve uomo e cane divennero una coppia inseparabile nel fumetto domenicale di Mc Bride, tanto popolare che il distributore Arthur J. Lafave gli chiese di inserirli in un regolare fumetto col proprio titolo. Il primo episodio della nuova serie, *Napoleon and Uncle Elby*, apparve sul *Boston Globe* e su altri quotidiani il 6 Giugno 1932. McBride trasformò il suo personaggio in tavole domenicali il 2 Aprile 1933 per il *Denver Post*, e per altri, il 12 Marzo 1933. Parzialmente ispirato a un grosso san bernardo di nome Napoleon, appartenente a uno zio di McBride, Elby Eastman, che a sua volta aveva ispirato il personaggio Uncle Elby, Napoleon fu fatto essenzialmente di battute a episodi, anche se vi era una certa fantastica continuità che coinvolgeva tritoni finlandesi e altri favolosi elementi narrativi, nei quali Elby e Napoleon accompagnarono un brizzolato marinaio di nome Sam Singapore attraverso le pagine domenicali del 1933. Disgraziatamente il pubblico sembrò volere Elby e il suo cane in ambienti più mondani, e gli elementi di fantasia anda-

« Napoleon », Clifford McBride. © La Fave Newspaper Features.

rono perduti. Largamente diffusa all'inizio, la tavola domenicale intera si ridusse a mezza pagina nel 1944 e poi a un terzo di pagina, perdendo sempre più mordente mentre McBride, disegnava di nuovo gli episodi delle vecchie strisce alla fine degli anni quaranta. Continuata da molti disegnatori dopo la morte dell'autore, la striscia giornaliera firmata dalla moglie di McBride che ne possedeva i diritti, fu portata avanti insieme alla tavola domenicale fino al 1960. Fra gli anni trenta e i cinquanta furono pubblicati molti albi, in particolare quelli pubblicati da Saalfield nel 1938 e 1939, intitolati rispettivamente *Napoleon and Uncle Elby* e *Napoleon and Uncle Elby and Little Mary*; e quello pubblicato dalla Eastman Color nel 1942, che era una raccolta delle prime pagine domenicali.

B.B.

NARICE ROSSA
vedi Redeye

NAT DEL SANTA CRUZ (Italia) Personaggio disegnato da Ferdinando Tacconi e scritto da uno sceneggiatore rimasto sconosciuto, apparso per la prima volta il 6 Gennaio 1951, pubblicato dalle Edizioni Torelli, in un albo a strisce.

Nat di Santa Cruz ha per protagonista per l'appunto Nat, un ragazzino di circa 15 anni, mozzo sul veliero « La strega di Santa Cruz » di proprietà del capitano Ronson; suo superiore e paterno amico. Durante ogni viaggio sui più disparati mari, Nat vive le più straordinarie avventure trovandosi coinvolto in situazioni da batticuore, costretto a vivere con falsi mendicanti riesce a salvarsi grazie all'intervento dei suoi amici, il salvataggio di naufraghi su una zattera, lo porta su una isola dove viene trovato un tesoro ma poi si trova nel bel mezzo di una rivoluzione di stampo sudamericano. Da tutto ciò si può capire il ritmo senza sosta e senza respiro delle storie, che per altro hanno avuto un buon successo fra i lettori giovanissimi, probabilmente in relazione alla giovane età del protagonista, caratteristica che distinse per un certo tempo gli « eroi » delle Edizioni Torelli, come gli adolescenti *Sciuscià* e *Il piccolo sceriffo*. Ma anche i disegni di Tacconi hanno contribuito certamente al suo successo, molti gradevoli, morbidi, dettagliati, a mezza tinta; sistema di moda nei fumetti degli anni '50, come tentativo di ottenere gli effetti chiaroscuri della fotografia; d'altra parte i testi se pur possono tenere avvinta l'attenzione per l'incessante evolversi dell'intreccio, la lettura finisce per diventare tediosa per l'eccessiva verbosità; ciò che li rende poco adatti a un mezzo « svelto » come dovrebbe essere il fumetto. Negli anni 1975/76; *Nat di Santa Cruz* è stato ristampato da parte dell'editore amatoriale Silvio Di Miceli.

G.Br.

« Nat del Santa Cruz », Ferdinando Tacconi.
© Edizioni Torelli.

Bob Naylor, « Barney Baxter », © King Features Syndicate.

NAYLOR, ROBERT (1910-) Soggettista e disegnatore americano, nato a New York City il 15 Febbraio 1910. Dopo gli studi alla C.N. Landon Art School, « Bob » Naylor lavorò come animatore agli studi Stallings-Nolan. Nel campo dei fumetti entrò per la prima volta come assistente al King Features Syndicate nel 1928, per aiutare un certo numero di disegnatori, compreso George Herriman. Nel 1935 egli fu promosso disegnatore per la pubblicità, divenendo poi uno dei disegnatori fissi ai quali il King si rivolgeva ogni volta che un fumetto si rendeva vacante per l'abbandono o la morte del precedente disegnatore. Bob Naylor firmò il suo primo fumetto come successore di Frank Miller in *Barney Baxter*, un fumetto aviatorio creato nel 1935: ma Naylor lo disegnò e scrisse con una tale incapacità dal 1942 al 1948, che Miller, pur malato, dovette tornare per salvarlo da una fine ingloriosa. Nel 1948 Naylor rilevò il vecchio fumetto di Hoban *Jerry on the Job* (Jerry al lavoro), per farlo rapidamente fallire. Per niente intimidito, si assunse il compito di continuare l'anemica striscia di Les Fosgrave intitolata *Big Sister* e così trovò finalmente la nicchia per il suo modesto talento (Big Sister venne interrotta nel 1972). Bob Naylor è un altro triste esempio dell'antiquato sistema di lavoro del King Features. La sua maggior qualità — se così la si può definire — è l'anonimità; infatti è difficile trovare una sia pur minima personalità o convinzione nel suo disegno, e i suoi testi sono un concentrato di frusti clichés (i suoi epiteti in Barney Baxter erano particolarmente offensivi, anche per quell'epoca). Nonostante tutto Naylor merita di essere menzionato per la sua lunga carriera nel settore, e per il suo abbinamento a due personaggi molto noti.

M.H.

NEBBS, THE (Stati Uniti) Serie creata da Sol Hess e disegnata da W.A. Carlson per il Bell Syndicate, apparsa la prima volta il 22 Maggio 1923.

Sol Hess, che aveva in precedenza scritto buona parte di *The Gumps*, confessò una volta a Martin Sheridan che il nome della striscia derivava dall'ebraico « bebbish » che significa « povero scimunito ». Nel fumetto introduttivo, Hess stesso descriveva così le sue intenzioni: « Nel pre-

sentare la famiglia Nebb cercherò di descrivere di giorno in giorno in modo umoristico ciò che accade nella vita di ogni giorno. I Nebbs sono solo una piccola famiglia come migliaia di altre, con l'unica differenza che è gente buona e sana. Spero che li amerete molto ». Ma contrariamente alle dichiarazioni, la famiglia Nebb era veramente insolita per molti motivi. Innanzitutto il capofamiglia Rudolph Nebb, stizzoso operatore in un albergo di villeggiatura, non era affatto lo stereotipato succube della moglie come accadeva in molti altri fumetti popolari, ma era un inflessibile padre di famiglia e un incorruttibile despota. Comandava, brontolava e governava la sua famiglia in maniera dittatoriale, anche se ciò era del tutto inutile. La moglie, la paffuta e angelica Fanny, sorrideva stoicamente agli accessi d'ira del marito e non si degnava nemmeno di rispondergli. La figlia adolescente Betsy e il figlio Junior, infine, ascoltavano rispettosi le omelie del padre, ma continuavano poi tranquillamente a farsi i fatti loro. L'unico che riuscisse a sopportare il costante tormento di Rudy era il turbolento Max Guggenheim, consigliere ufficioso dei Nebbs e loro eminenza grigia. Alla morte di Sol Hess, avvenuta l'ultimo dell'anno del 1941, il genero Stanley Baer e sua moglie vollero continuare il fumetto, ma non possedendo l'acutezza del creatore, *The Nebbs* perse lentamente la sua popolarità e sparì definitivamente nel 1946.

M.H.

NEELS, MARC (1922-) Scrittore e disegnatore di fumetti fiammingo nato a Gentbrugge il 31 Dicembre 1922, noto con lo pseudonimo di Marc Sleen. Ebbe fin da bambino il disiderio di scrivere e disegnare, e quindi per realizzare il suo ideale studiò al Sint Lucasinstituut di Gent. Terminò gli studi nel 1944 e lo stesso anno cominciò a disegnare fumetti editoriali per il quotidiano *De Standaard*, includendovi caricature di personaggi politici. Sleen creò alcuni brevi fumetti prima del suo *De avonturen van detektief Van Zwam* (Le avventure dell'investigatore Van Zwam), che ebbe lunga vita, iniziando il 3 Ottobre 1947 sul quotidiano di Bruxelles *De Nieuwe Gids*. Circa un anno dopo, l'8 Settembre 1948, iniziò la quarta avventura della serie, ma questa volta il titolo della serie era *Nero*, prima personaggio secondario.
Nero apparve sul *De Nieuwe Gids* e dopo una fusione con *Het Wolk*, continuò fino al 1965, quando Sleen portò il suo fumetto sul *De Standaard*, presentato da « Storia di Nero & Co », disegnata dallo studio Vandersteen, fu poi proseguito sempre da Sleen, senza l'aiuto di assistenti. Senza assistenti, del resto, Sleen lavorò anche quando cominciò a dirigere nel 1947 la rivista a fumetti *'t Kapeontje*, facendo per essa nei due anni successivi tre fumetti: *Stropke en Flopke*, *De Lustige Kapoentjes*, e *Piet Fluwjin en Bolleke*, mentre contemporaneamente continuava la sua striscia giornaliera. Nel 1949 il settimanale fu trasformato in un supplemento di *Het Volk*, diretto da Marc Sleen sino al 1965.
Nero il più popolare fumetto di Marc Sleen, viene ristampato in quattro albi all'anno, ed ha tanto successo, sia per la varietà delle situazioni in cui viene a trovarsi che per la piccante satira che dentro vi serpeggia. Sleen ha preparato un certo numero di fumetti avventurosi da inserire a scopo parodistico in quelli di genere satirico. Sleen da anni ama fare viaggi in Africa, i cosiddetti « Safari Fotografici ».

W.F.

NEGRO RAUL, EL (Argentina) Personaggio creato da un pioniere del disegno a fumetti argentino, Arturo Lanteri, e apparso per la prima volta sulla rivista di Buenos Aires *El Hogar*, nel 1916, col titolo primitivo *Las Aventuras del Negro Raul*. Raul viveva una vita piena di frustrazioni in una città razzista e ostile, dove tutti i suoi sforzi erano destinati al fallimento. Come compensazione di un'esistenza di povertà e privazioni, Raul sognava una vita di principesco splendore. In questo lavoro, Lanteri non usava le nuvolette, bensì lunghe didascalie sotto ciascuna vignetta, che di solito terminavano con una morale alla maniera di *Buster Brown*, anche se diversamente da queste le « morali » di Raul non erano umoristiche ma amare, esattamente come la sua vita. Personaggio sognante e non integrato, molto vicino alla sensibilità moderna come impostazione, El Negro Raul terminò la sua carriera all'inizio degli anni venti, quando il suo creatore si dedicò ad altri lavori, come ad esempio *Pancho Talero*.

« El Negro Raul », Arturo Lanteri. © El Hogar.

L.G.

NELVANA OF THE NORTHERN LIGHTS (Canada) Personaggio creato da Adrian Dingle, apparso per la prima volta nel 1941 sull'albo indipendente stampato in bianco e nero, *Triumph Adventure* prodotto dagli Hillborough Studio di Toronto. L'albo fu assorbito nel 1942 dalla Bell Features and Publishing Company di Toronto, che lo trasformò semplicemente in *Triumph Comics*. Quando alla fine della seconda guerra mondiale il governo canadese tolse l'embargo sull'importazione di albi a fumetti americani, gli editori canadesi passarono alla stampa a colori, allo scopo di sostenere la rinnovata concorrenza. Nelvana, apparve in un nuovo albo intitolato *Super Duper Comics*, rilevato in seguito dalla F.E. Howard Publications di Toronto. È stato l'unico albo a fumetti canadese stampato da tre diverse case editrici. Nelvana era un'eroina semi-mitologica che riceveva poteri sopra-umani da Koliak, il Re delle Luci del Nord. Inizialmente i suoi sforzi erano diretti a ostacolare i piani nazisti d'invasione delle regioni artiche del Canada, ma dal n. 8 di *Triumph*, Nelvana inizia una serie d'avventure in sette episodi nel mondo sotterraneo di Glacia, una città ovviamente glaciale, in una specie di

animazione sospesa, allorché Kolia la manda a imparare il segreto della vita eterna dei Glaciani. La Luce della Stella del Nord, che brilla in un profondo crepaccio protetta dal grande duomo di cristallo che ripara Glacia, riporta alla vita gli abitanti dopo un sonno durato 5 milioni di anni. Nelvana è coinvolta in una lotta fra il Re Rano e suo figlio Targa da una parte, e Vultor il Malvagio dall'altra, costui vorrebbe infatti usurpare il trono Glaciano, ma viene sconfitto e a metà del settimo episodio la narrazione abbandona improvvisamente Nelvana, per passare a un complotto giapponese per occupare l'Artico. Nelvana, rimane assente due puntate, mentre Dingle focalizza le avventure su Spud Jodwin, un ingegnere che si occupa dei progetti dell'autostrada Alcan, e che è appunto colui che scopre il complotto giapponese. Nelvana torna, e con un'altra sterzata narrativa adotta un alter ego, quello dell'agente segreto Alana North, le cui avventure si svolgono in un mondo naturale. Dopo una serie in cinque episodi intitolata *The Ice Beam*, che racconta gli sforzi degli agenti nemici per rubare i piani di un'arma segreta, il fumetto torna ai temi di fantasia, con la Terra costretta a fronteggiare le minacce di guerra provenienti dal Popolo di Etheria, che intende giustificare la propria invasione con la scusa che le onde radio sono dannose per la loro salute. Nelvana si reca allora in Etheria e scopre che è sempre il malvagio Vultor a dirigere quest'ultima minaccia alla Terra. Usando i poteri avuti da Koliak, Nelvana sconfigge definitivamente Vultor e tutta la flotta di Etheria. L'ultimo episodio apparve in *Super Duper*, nel n. 3 del Maggio 1947.

P.H.

« *Nelvana* », *Adrian Dingle.* © *Triumph Comics.*

« *Nero* », *Marc Sleen.* © *Marc Sleen.*

NERO (Belgio) Personaggio belga creato da Marc Sleen, iniziato originariamente come fumetto umoristico su un investigatore, apparso per la prima volta il 3 Ottobre 1947 sul quotidiano di Bruxelles *De Nieuwe Gids.* Nell'episodio, *De avonturen van detektief Van Zwan* (Le avventure dell'investigatore Van Zwam), il protagonista compiva meraviglie, ma era di carattere riservato, egli aveva però un assistente molto umano che i lettori apprezzarono subito, Nero. Cosicché costui, che all'inizio era solo un personaggio secondario, assunse il ruolo e il titolo di protoganista fin dal quarto episodio, *Het Rattenkasteel* (Il castello dei topi), l'8 Settembre 1948.

Con la fusione di *Nieuwe Gids* ed *Het Volk* furono ogni anno ripubblicati quattro episodi delle sue avventure. Nel 1965 il fumetto si trasferì al quotidiano *De Standaard,* il cui primo racconto, « La storia di Nero & C. » era disegnato dallo Studio Vandersteen. Ma all'infuori di questo, Marc Sleen ha sempre lavorato da solo ai suoi fumetti. Nero è un giramondo che segue le tracce di ogni possibile avventura, lasciando a casa la moglie. Ciononostante è un padre per il quale il figlio Adhemar, che è molto in gamba, colma la lacuna fra generazioni. Nero rappresenta moltre anche tipici elementi del carattere del popolo fiammingo, senza tuttavia diventare uno stereotipo. Le sue avventure percorrono in una chiave umoristica un certo numero dei generi tipici dell'avventura, come il fantastico, la fantascienza o il mistero, tutte componenti che si prestano alla parodia e alle quali Sleen ha lavorato, aggiungendovi argomenti di natura politica e sociale e di attualità, per permettere a Nero di esporre le sue tesi pacifiste.

Dal 1962, anno in cui Sleen è andato in Africa a fare un safari fotografico, per poi tornarvi regolarmente, anche Nero va spesso in Africa in cerca d'avventure. *Nero* è un fumetto intelligente, ben scritto, col vantaggio di un certo numero di buoni personaggi nel cast. Esso cerca di insegnare ai lettori ad affrontare la vita di ogni giorno con un sorriso.

W.F.

NERO WOLFE (Stati Uniti) Personaggio ispirato al famoso detective creato da Rex Stout, realizzato a fumetti da Mike Roy, apparso per la prima volta nel 1966, distribuito dalla Editor Press Service.

La striscia che non ottenne un gran successo durò poco più di un anno malgrado la grossa firma del suo autore, e a ciò contribuì il poco entusiasmo del pubblico nell'accettare la versione a fumetti di personaggi famosi in campo letterario, salvo poche eccezioni.

« *Nero Wolfe* », *Rex Stout e Mike Roy.* © *Editor Press Service.*

Benché curato nel disegno che rendeva assai bene le situazioni del celebre duo Wolfe-Goodwin, le storie ridotte per la versione a fumetti mancavano di quel tessuto particolare e dell'ironia che tanto abilmente Stout seppe dare all'eloquenza del suo pachidermico personaggio, per dare solamente posto ad una azione che da sola non riusciva a catturare l'interesse dei lettori.
In Italia, *Nero Wolfe* è stato stampato all'inizio degli anni '70, sull'*Almanacco Giallo*, di *Linus*.

L.S.

NEUGEBAUER, WALTER (1921-) Disegnatore tedesco nato a Tuzla, Bosnia, in Jugoslavia, il 28 Marzo 1921. Cresciuto a Zagabria, dove frequentò le scuole elementari e secondarie, interruppe successivamente i suoi studi all'Accademia per dedicarsi a tempo pieno alla stampa. All'età di 12 anni già publbicava fumetti sul giornaletto parrocchiale, a 14 disegnava la pagina dei ragazzi del quotidiano *Novosti*, con la riduzione di poemi e di classici, in maggior parte scritti da suo fratello, Norbert. Disegnò il suo primo fumetto, *Gusarsko Blago* (Il tesoro dei pirati), nel 1935/36 e allo stesso tempo iniziò *Nasredin Hodža*, per *Oko* (L'occhio). A 17 anni, insieme al giornalista Franjo fondò *Mickeystrip*, la prima rivista a fumetti jugoslava, il cui titolo derivava da un western a puntate, *Old Mickey* per cui scrisse e disegnò *Bimbo Bambus*, la comica storia di un africano e del suo amico cacciatore bianco. Continuò a lavorare su *Mickeystrip*, fino al termine delle scuole secondarie nel 1940, quando fondò la sua rivista *Veseli Vandrokàs* (L'allegro vagabondo). Questa conteneva molte vignette umoristiche e i suoi primi tentativi di fumetti realistici, dall'umoristico *Nasredin Hodža*, alle buffe lumache *Puž e Pužek*, una storia di esplorazione, all'avventuroso western *Winnetou*, e una versione a puntate di *Huckleberry Finn*. La rivista sospese le pubblicazioni con l'entrata in guerra della Jugoslavia nel 1941. Durante la guerra fece solo qualche occasionale fumetto, ma dopo l'armistizio cominciò a lavorare come disegnatore satirico per *Kerempuh*. Dal 1946 al 1948 tornò a interessarsi anche di cartoni animati, interesse sovvenzionato dal nascente *Kerempuh*, che si risolse in un cartone animato di 21 minuti, *Veliki Miting* (Il grande incontro), che raccontava un incontro fra rane e rospi. Fu un film di grande successo, ritirato dagli schermi solo 10 anni più tardi a causa delle beghe di confine jugo-albanesi. Questo film portò al finanziamento della Duga Film, che chiuse però nel 1951/52, per una crisi finanziaria. Nel 1952/53, Neugebauer preparò per la rivista *Pionir*, il primo fumetto del dopoguerra, intitolato *Priča s Rabašume* (Racconti al margine della foresta), che raccontava di un coniglio e d'un orso. Vennero quindi per la rivista *Plavi Vjesnik* gli adattamenti dei racconti di Verne. Nel 1954, Neugebauer tornava ai cartoni animati, per l'agenzia pubblicitaria Interpublic. Frattanto cominciò a lavorare per *Fix und Foxi*, di Kauka e nel 1958 fece una riduzione dal *Barone di Munchhausen*. Negli anni successivi aiutò a sviluppare e a creare personaggi di Kauka, come *Fix und Foxi*, *Tom und Biber*, *Mischa* e *Bussi Bär*. Dal 1958 al 1972, fu saltuariamente direttore artistico presso Kauka. Dal 1972, infine, ha lavorato per vari editori, per agenzie di pubblicità, e per nuovi fumetti, alcuni dei quali pubblicati anche in Jugoslavia. Neugebauer ha uno stile maturo ed abile, anche se a volte può sembrare semplicistico. Ma soprattutto, sempre brillante e originale è il suo disegno umoristico e realistico, prova ne sia il lungo lavoro che egli ha dedicato ai suoi due amori principali, i fumetti e i cartoni animati.

W.F.

NEUTRON
vedi Valentina

NEW GODS, THE (Stati Uniti) Serie creata sia per i testi che per i disegni, da Jack Kirby, apparsa per la prima volta con albo proprio nel Marzo del 1971, edito dalla National.
New Gods the (I nuovi Dei) sono gli abitanti di Nuova Genesi, un mondo sereno e pacifico che vive però sotto la costante minaccia di Apokolips un mondo di esseri selvaggi e sanguinari, guidati da Darkseid, loro potentissimo capo. I protagonisti di questa serie (che assieme a *Forever People* e a *Mister Miracle*, compone il ciclo del « Quarto Mondo di Kirby ») sono Lightray e Orion. Quest'ultimo è una vivente incongruenza nella sua terra natale, in quanto pur essendo il figlio del capo supremo di una razza essenzialmente pacifista, è un guerriero nato, aggressivo, feroce, provocatore, sempre in cerca di uno scontro diretto, tanto è smanioso di battersi. Il motivo di questo carattere atipico, per Nuova Genesi, diventa lampante quando viene rivelato che Orion, è in realtà il figlio di Darkseid, che appena nato era stato scambiato col figlio del capo di Nuova Genesi a suggello e garanzia di un patto di non aggressione stipulato tra i due popoli.
La serie venne interrotta a causa delle scarse vendite, proprio quando si annunciava lo scontro finale tra padre e figlio, con il numero uscito l'11 Novembre 1972.
Un tentativo di rilanciare New Gods, tentato dalla National, con un numero unico *First Issue Special*, nell'Aprile 1976. Nel 1977, la serie viene riproposta col titolo *Return of the New Gods*, per i testi di Gerry Conway e disegni di Rich Buckler.
New Gods, col titolo di *Orion*, è stato presentato in Italia dalla Editoriale Corno in appendice alle storie di Kamandi, sull'omonimo albo.

M.G.P.

NEWLYWEDS, THE (Stati Uniti) Personaggi creati da George McManus, nel 1904 come tavola domenicale per il *New York World*, di Pulitzer. Era la prima volta che l'autore trattava il tema della famiglia, che doveva diventare la sua specialità. La serie era nota anche col titolo *The Newlyweds and Their Baby* (I nuovi sposi e il loro figlio). La trama era semplice, i due sposini, dei quali mai si seppe il nome perché usavano chiamarsi affettuosamente con « caro » o « tesoro », sono particolarmente orgogliosi ed iperprotettivi nei confronti del loro unico figlioletto, un bimbo dallo sguardo non troppo intelligente, più tardi

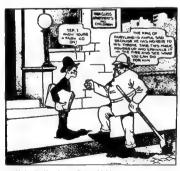
« *The Newlyweds* », George McManus. © King Features Syndicate.

battezzato Snookums. Costui è facile ad accessi d'ira, e i Newlyweds son disposti a tutto pur di accontentarlo, dal noleggio di una sala cinematografica per fargli vedere tutti i films di Charlie Chaplin, alla richiesta a Caruso di cantargli una delle sue romanze, allo scacciare un povero diavolo, fuori dal saloon, tutto per la gioia del piccolo imbecille. Quando McManus lasciò Pulitzer nel 1912 per andare a lavorare per Hearst, si portò dietro il personaggio ripetendo le stesse scene in una nuova versione dal titolo *Their Only Child*, portato avanti fino alla definitiva affermazione di *Bringing Up Father*, nella pagina domenicale del 1918.
Dopo 25 anni di assenza, i Newlyweds e il loro figlio fecero il loro ritorno in un'altra versione intitolata *Snookums*, nel Novembre 1944 come striscia in cima a *Bringing Up Father*. La terza versione, che non fu mai ricca di inventiva quanto le altre due, visse due anni più del suo creatore e sparì nel Dicembre del 1965. The Newlyweds, per usare il titolo meglio conosciuto, fu la più nota creazione di McManus prima di *Bringing Up Father*. Nel 1909 fu presentata una commedia musicale intitolata *The Newlyweds and Their Baby* e qualche anno più tardi George McManus, collaborò col famoso animatore francese Emile Cohl per produrre *Baby Snookums*, una serie di cartoni animati tratti dal fumetto (1912-1914). In Italia la serie, conosciuta come *Cirillo e Napoleon*, fu pubblicata sul *Corriere dei Piccoli*, dal 1910 al 1914.

M.H.

NEWSBOY LEGION (Stati Uniti) Personaggi creati da Simon e Kirby, apparsi per la prima volta sul n. 7 di *Star-Spangled*, della National nell'Aprile del 1942. Simon e Kirby avevano già lanciato il primo degli albi a fumetti su un gruppo di ragazzi, alla Timely, nell'estate del 1941. *Newsboy Legion* fu il primo dei due ottimi fumetti che essi fecero per la National, l'altro era *Boy Commandos*. La Newsboy Legion era composta da quattro ragazzi del ghetto, Big Words, il cervello del gruppo, Tommy, il più vicino di tutti all'ideale della classe media, Gabby e Scrapper. Tutti erano aiutati o ammoniti dal poliziotto del quartiere Jim Harper, che nelle loro avventure era Guardian. Originariamente, il fumetto raccontava la triste storia di Jim Harper, poliziotto che durante le sue ore di servizio nei « bassifondi da suicidio » viene gravemente picchiato. Invece che capire l'antifona e mettersi a cooperare coi duri del ghetto, lo zelante Harper gli dichiara guerra e, recatosi in un vicino negozio di costumi, si procura un completo da supereroe completato dall'emblema della polizia, naturalmente senza pagare. Autonominatosi il Guardian, il poliziotto lotta contro i suoi assalitori adottando i loro stessi metodi, ciò che non avrebbe potuto fare secondo le disposizioni delle leggi. In seguito, l'agente arresta i ragazzi della Newsboy Legion, durante un furto di utensili che essi intendevano usare per costruirsi la loro base, ma li salva dal riformatorio proponendosi come loro tutore. E così il gruppo col suo protettore è al completo, e per cinque anni essi combattono allegramente la malavita. I ragazzi non dovrebbero sapere che il loro tutore Harper e il Guardian in costume sono la stessa persona, ma non è facile ingannarli, infatti lo scoprono subito, ma fanno in modo da non farlo mai sapere a Jim Harper durante tutta la carriera del gruppo. The Newsboy Legion durò fino al n. 63 di *Star-Spangled*, del Gennaio 1947, prima di sparire con molti altri personaggi della lotta al crimine. Ma quando Jack Kirby, tornò alla National nel 1972, presentò su *Jimmy Olsen*, la seconda generazione di *Newsboy Legion*. Questi erano però degli androidi prodotti geneticamente dal tessuto della Legione originale, ed erano usati come una componente della complicata serie di Kirby *Third World*.

J.B.

NIBSY THE NEWSBOY (Stati Uniti) Personaggio creato da George McManus apparso per la prima volta come tavola domenicale sul *New York World* dall'Aprile 1905 al 29 Luglio 1906. *Nibsy the Newsboy* (Nibsy lo strillone), personaggio dalla vita breve ma molto espressivo, era ispirato ad un autentico strillone del *World*, che McManus aveva visto un giorno e che gli era piaciuto. Nibsy è un quattordicenne magrolino, col berretto di feltro e i capelli arruffati, facilmente coinvolto negli affari di un suo regno di fantasia in cui poteva entrare altrettanto facilmente di Little Nemo nella sua Slumberland. Anzi gli era ancora più facile, dato che lui non aveva nemmeno il bisogno di sognarla, la sua Funny Fairland, perché se la trovava intorno per tutti gli angoli delle strade di New York. Del fumetto di McCay, in effetti, *Nibsy the Newsboy in Funny Fairland* (come era talvolta intitolato) era una geniale ripresa, con un gioviale ridimensionamento di tutti quegli elementi immaginosi che McCay aveva trattato con grande fantasia. Nibsy incontra come nelle favole la figlia di un

« *Nisby the Newsboy* », George McManus.

re trasformata in asino, ma poi questa, quando riprende le sue sembianze è più brutta dell'asino, egli usa una spada magica con la quale dovrebbe creare un'armata per il re, ma l'armata finisce per combattere contro se stessa... Comunque, alla fine il ragazzo riesce sempre a sistemare le cose. Il re riesce perfino a restituire le sue visite a Nibsy, come nell'episodio finale, nel quale assiste alla partita di baseball e gira in mezzo al traffico automobilistico. Usando deliberatamente degli stratagemmi volti a prendere in giro i vaporosi concetti di McCay, McManus continua a disegnare al meglio delle sue ottime doti grafiche. Il risultato è una delle punte massime nel disegno dei fumetti. Ciò che più dispiace nei fumetti di McManus come Nibsy (*Panhandle Pete* e *Spareribs and Gravy* in particolare) è che con le loro colorite narrazioni, coi loro superbi personaggi umoristici, con la grafica costantemente piena di inventiva che di ogni vignetta fa una piacevole immagine autonoma, essi fanno sembrare al confronto noiosi i suoi lavori successivi come *Their Only Child*, *Rosie's Beau* e *Bringing Up Father*. Al limite si potrebbe pensare che essi abbiano rubato quell'immaginazione che avrebbe potuto essere sfruttata per andare in Funny Fairland con Nibsy e la brutta principessa incantata.

B.B.

NICHOLLS, SYDNEY WENTWORTH (1896-) Disegnatore australiano, nato a Frederick Henry Bay, Tasmania, nel 1896, col cognome di Jordan. Dopo che sua madre si risposò, egli adottò nel 1908 il nome del patrigno. Poiché costui lavorava ai tunnel ferroviari, Nicholls fu educato in un gran numero di scuole della N.S.W. e della Nuova Zelanda. Lasciata la scuola obbligatoria nel 1910, frequentò la scuola d'arte fino all'età di 21 anni, gli ultimi quattro dei quali passati alla Royal Art Society di Sydney. Il suo primo lavoro grafico apparve su *International Socialist*, nel 1912, e nel 1914 i suoi fumetti furono accettati da *The Bulletin*. Uno dei suoi lavori per *Direct Action*, procurò l'arresto e l'incarcerazione per 12 mesi del direttore Tom Barker, perché aveva trattato temi antimilitaristici. Nel 1917, cominciò a disegnare titoli e manifesti per film, rimanendo in questo settore per i cinque anni successivi. Durante questo periodo fu responsabile dei titoli e manifesti di *The Sentimental Bloke* e,di molti dei film di Barker. Nel 1922 si unì al personale di *The News*, di Sydney, come capo disegnatore e fu invitato a creare una domenicale a colori da contrapporre a *Ginger Meggs / Us Fellers*, che era molto popolare sul *Sunday Sun*. Il risultato fu *Fat and his Friends*, iniziato il 16 Settembre di quell'anno ma diventato popolare nel 1927, tanto che utilizzandone i personaggi fu prodotto anche il film *Kid Stakes*. Quando nel 1931 il giornale si fuse col *Sunday Sun*, Nicholls andò a New York, dove creò il suo fumetto d'avventura *Middy Malone*, già sviluppato nel 1929, e uno dei primi fumetti d'avventura pubblicati da quotidiani. Verso la fine del 1931 Nicholls collaborò per qualche settimana a *Just Kids*, di Ad Carter. Visto però l'impossibilità di vendere il suo fumetto, Nicholls tornò in Australia nel 1932. Nel 1934, cominciò a pubblicare *Fatty Finn's Weekly*, come settimanale in formato tabloid, ma nel 1935 tornava a disegnare per il settore cinematografico, dove rimase fino al 1940. Nel 1941 produsse una serie di albi a fumetti contenenti il suo Middy Malone, oltre ad altri personaggi di disegnatori australiani. Dal 1946 al 1950, produsse una sua linea di fumetti, e nel 1951 *Fatty Finn*, riapparve sul quotidiano *Sunday Herald*. La striscia si trasferì nell'Ottobre 1953, in seguito a una fusione, sul *Sun-Herald*, dove compare tuttora. Negli anni della sua formazione, Nicholls fu influenzato dagli americani Will Dyson, Norman Lindsay, Alf Vincent e Dan Smith e dalla scuola del *Bulletin*, ma sviluppò in seguito uno stile molto personale. Fece anche

« *Nick Carter* », *De Maria e Bonvi*. © *De Maria e Bonvi*.

il libro *About Ships / From the Egyptian Galley to the Queen Elizabeth*, un lavoro considerato eccezionale nel suo settore. Grazie alla sua decisa posizione anti-distributori, Syd Nicholls e le sue creazioni erano mal visti dai direttori dei giornali. Egli fu il primo disegnatore a creare fumetti interamente australiani, e in compagina di Syd Miller fece più di molti editori per incoraggiare disegnatori e scrittori del settore. È stato presidente dell'Australian Journalist's Club.

J.R.

NICK CARTER Italia) Personaggio creato da Bonvi e Guido De Maria, apparso per la prima volta nel 1970, alla televisione nella prima serie « Gulp, fumetti in TV ». Del famoso personaggio dei gialli, l'eroe del fumetto ha preso soltanto il nome, non avendo altri addentellati con il protagonista letterario.
Ottenuto un immediato successo alla televisione, il personaggio è subito trasferito sulle pagine del settimanale, *Il Corriere dei Piccoli*, dove vive una settantina di avventure. Commercialmente viene sfruttato da Panini, in diverse serie di figurine che ottengono anche loro molto successo. Nel 1976, Nick Carter e i suoi due aiutanti, il grasso e goffo Patsy e il cinesino Ten che continuamente cita detti; sono riapparsi in televisione nella serie « Super Gulp » come conduttori-presentatori della nuova serie, disegnati oltre che da Bonvi, anche da Guidino Silvestri.
Nel 1972 la Dardo ha pubblicato un libro di *Nick Carter*, nel 1975 l'Editoriale Corno, nella serie *Comics Box de Luxe*, pubblica *Comicidio* (8), *Il Trio Imbattibile* (15) e *Le Imprese Impossibili* (20).
Sempre nello stesso anno anche la Mondadori ha dedicato al personaggio una pubblicazione.

M.G.P.

NICK DER WELTRAUMFAHRER (Germania) Personaggio creato da Hansrudi Wäscher per Lehning, apparso per la prima volta nel Gennaio 1958, in albo di formato italiano 8 x 20 cm. *Nick il cosmonauta* è stato la risposta della casa editrice di fumetti allo shock dello « sputnik » alla fine degli anni cinquanta. Prima del lancio di un satellite nello spazio, la fantascienza era stata il ghetto dei racconti da quattro soldi, e inoltre quel tema era stato raro nelle pubblicazioni tedesche per la maggior parte impor-

tate. Lo sputnik arrivò giusto in tempo per lanciare la serie di fumetti di Nick. Essa terminò dopo 139 numeri nel Settembre 1960, ma le avventure dell'intrepido eroe dai capelli neri tagliati a spazzola aveva già cominciato una nuova serie in formato più grande nel 1959. Quest'albo era intitolato *Nick Pionier des Weltraums* (Nick pioniere dello spazio) ed apparve in ben 121 albi, terminando nel Luglio del 1963. Gli ultimi dieci avevano anche il sottotitolo « rivista dello spazio ». Ristampe di Nick, apparvero sull'albo di *Tarzan*, all'inizio degli anni sessanta, su *Harry* e su *Nick Special*. Nick, fu decisamente l'eroe tipico della fine degli anni cinquanta e inizio dei sessanta, superato quando furono superati anche i suoi capelli a spazzola. La sua scomparsa può anche essere collegata alla crescente sofisticheria dei racconti di fantascienza, che ormai non aveva più niente a che vedere con il solito schema dei racconti di Nick del tipo « minaccia dall'ambiente circostante », anche se evitava il consueto espediente dei mostri con gli occhi da insetto. Finché durò, il fumetto mantenne un buon livello, portando convinti lettori alla fantascienza e allo stile di Washer, anche se, raccontando una storia, costui mancava di quella visuale stravagante che lo avrebbe invece aiutato a fare della serie un classico.

W.F.

NICK KNATTERTON (Germania) Personaggio creato da Manfred Schmidt, per fare una parodia di Superman, e apparso per la prima volta nel 1950 sul settimanale tedesco *Quick*. Anton Sailer, direttore della sezione fumetti del settimanale, accettò il personaggio, un investigatore dalla testa a punta, ma pretese che fossero inserite in adeguata misura delle femmine ben proporzionate. Con questa modifica, Nick ebbe successo immediato. Schmidt si trovò così a disegnare per dieci anni un personaggio di successo, anche se egli aveva inteso prendere in giro i personaggi più noti dei fumetti. Una volta cercò di affossare l'eroe facendolo sposare, ma esso tornò a tormentarlo per altri anni ancora, finché dopo più di cinquecento puntate settimanali, Schmidt decise di sospenderlo una volta per sempre. Fino ad allora, oltre a far la satira di personaggi come Superman o Dick Tracy o Sherlock Holmes, Nick Knatterton fu anche una satira politica, più volte citata al parlamento della Repubblica Federale Tedesca. Infatti, quando l'idea iniziale di satirizzare i personaggi fumettistici si rivelò monotona, Schmidt trasformò il fumetto anche in satira politica. Molta parte del successo di Nick, è dovuto più all'arguzia delle battute che al disegno brillante. Le avventure del superinvestigatore furono ristampate in sette albi e, anche in due volumi del 1971/72. Nelle edizioni straniere furono apportati strani cambiamenti, nei Paesi Bassi, ad esempio, sul giornale *Volkskrant*, di Amsterdam

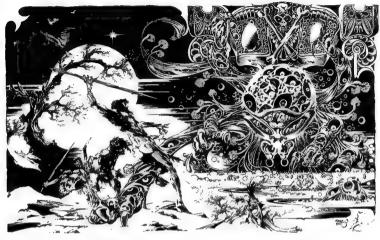
« Nick Knatterton », Manfred Schmidt. © Manfred Schmidt.

le ragazze rotondette dovettero sacrificare la loro formosità all'altare della castigatezza; mentre invece sul giornale turco *Millyet*, un disegnatore locale dovette aumentare le misure delle ragazze. *Nick Knatterton* è stato ripreso anche dai paesi dell'est e ne fu fatto anche un film, che fu ben accetto a critica e pubblico, tratto dal racconto *Der Raud der Gloria Naylon* (Il rapimento di Gloria Naylon), il film raggiunse alcuni punti esilaranti, come una rissa in un bar, durante la quale Knatterton combatte contro una dozzina di gangster al suono di « Eine Kleine Nachtmusik » di Mozart che esce dal yukebox.
Pupazzi di Knatterton, carte da gioco, albi da colorare, maschere, decalcomanie e persino confezioni per arance fecero di Knatterton anche un grosso successo commerciale. Dopo aver « ucciso » Knatterton, Schmidt continuò a scrivere per *Quick*, articoli umoristici nello stesso stile semplice. Per un fumetto concepito all'origine come un controfumetto, la striscia è diventata a sua volta un classico, tipico esempio delle possibilità satiriche offerte dai fumetti stessi e veicoli di grande popolarità per i fumetti in Germania.

W.F.

NINJA BUGEICHŌ (Giappone) Serie a fumetti creata da Sanpei Shirato, apparsa per la prima volta nel 1959 in un albo del quale furono pubblicati 17 numeri fino al Marzo 1962. *Ninja* (col sottotitolo « La vita di Kagemaru ») divenne presto l'albo di maggior successo di quel periodo nel circuito « Kashibonya Manga », albi pubblicati esclusivamente per darli a prestito nelle biblioteche. Ma questi albi ebbero vita breve e furono noti solo ai frequentatori di quelle biblioteche. Nel 1966, Ninja riapparve in una serie di piccoli albi a fumetti pubblicati da un importante editore e divenne presto il suo best-seller. Era la prima volta che Ninja appariva in un albo a larga diffusione. L'azione del fumetto si svolgeva durante « l'età delle guerre » giapponesi (1560-1588), quando i contadini erano impegnati in lotte senza tregua con i samurai despoti e guerrieri. Kagemaru era il capo dei contadini rivoltosi, che godeva di poteri magici, egli era invulnerabile grazie a un fantoccio creato secondo la sua immagine chiamato Kage Ichizoku, che gli conferiva tali poteri. Però questo viene infine distrutto da una donna spia, e analogamente viene ucciso Kagemaru dal capo dei Samurai Nobunaga, che di conseguenza diviene a sua volta re. In questo lungo fumetto, Shirato dipinse con realismo scene di battaglia e rappresentazioni della morte di singoli individui o di intere masse. Queste scene sanguinose erano mitigate da romantici interludi. Il successo del fumetto è stato fenomenale, e Shirato raggiunse una fama paragonabile a quella di Osamu Tezuka, « re » dei disegnatori. All'epoca in cui *Ninja Bugeichō* aveva successo come « Kashibon manga », diede vita a innumerevoli imitazioni. Dal fumetto è stato tratto un film.

H.K.

NIÑO, ALEX (1940-) Disegnatore filippino, nato a Tarlac il 1° Maggio 1940. Da bambino passava ore ed ore a disegnare per terra, e una volta finiti i disegni cancellava tutto e ricominciava daccapo. Uno dei suoi sogni infantili era di diventare disegnatore di fumetti, e con perseveranza e sacrifici arrivò ad aver l'occasione di lavorare per alcune modeste testate filippine. Anche se non tutte pagavano, a lui bastava vedere pubblicato il suo lavoro. Nel 1965 fece insieme a Clodualdo del Mundo, *Kilabot Ng Persia* (Il terrore della Persia), per *Pilipino Komiks*, un racconto d'avventura che richiamava le favole delle Mille e una notte. Più tardi fece per *Redondo Komix*, insieme a Marcelo B. Isidro, la storia di un mostro preistorico sopravvissuto fino

Alex Niño, illustrazione. © Orvy Jundis.

ai giorni nostri intitolata *Dinoceras*. Quindi nel 1966 illustrò per *Pioneer Komiks*, il proprio personaggio *Gruaga - The Fifth Corner of the World* (Gruaga, quinto angolo del mondo). Questa epica fantasia fu per Niño, l'occasione di usare la sua fertile immaginazione e di dimostrare la sua abilità artistica. Nello stesso periodo fece, insieme a Virgo Villa, *Tsannga Rannga*, per *Espesyal* e, insieme a Amado S. Castrillo, *Maligno*, per *Redondo Komix* . Alla fine, Niño cominciò a disegnare per *Alcala Komix*. La sua collaborazione a questa pubblicazione diede vita a molte opere artistiche memorabili. Vi disegnò infatti un racconto scritto da Isidro intitolato *Matang Nagliliyab* (Gli occhi che brillano nel buio), che contiene alcuni dei più bei disegni mai apparsi in un fumetto. Egli combinava virtuosismi tecnici con impostazioni e modi di narrare decisamente nuovi, sviluppando uno stile calligrafico che dava alle sue illustrazioni un ritmo ondeggiante. Pur disegnando molto per *Redondo* e per *Alcala Komix*, Niño continuò a collaborare anche con altri, tra cui PSG Publication, per la quale fece una serie di racconti brevi su *Bruhilda Witch* (La strega Bruhilda). Questi brevi racconti del mistero e dell'orrore gli permisero elaborazioni e sperimentazioni, col risultato di ottenere effetti visuali unici. Poiché il lato forte di Pablo Gomez erano le storie drammatiche, Alex Niño fece molti racconti nel modo tradizionale, ma riuscendo a usare differenti stili grafici, sicché ogni storia avesse una sua individualità. Quando molti dei suoi lavori per Gomez, furono tradotti in film, Niño cominciò a fare film pubblicitari in stile realistico. Non accontentandosi degli editori nazionali, egli disegnò anche per molte editrici americane, come D.C., Gold Key, Peterson (Cycle Toon), Educational Classics e Marvel. Fece le matite per la prima storia di *Black Orchid* (Orchidea Nera), della National e inchiostrò alcuni dei fumetti domenicali di *Tarzan*, per l'United Feature Syndicate. Per la D.C. lavorò a *Captain Fear*, *Korak*, *Space Voyagers* e molte storie del mistero e dell'orrore. Per la Marvel fece *Conan*, *Man-Gods* e la breve storia singola *Repent Harlequin, Said the Tick Tock Man* (detto l'uomo Tic-Toc). Alex Niño è stato molto premiato sia nelle Filippine che negli Stati Uniti. Nel 1974 la International Science-Fantasy Society, in collaborazione con Philippine Comic Archives e Philippine Science-Fantasy Society, gli offersero un viaggio premio negli Stati Uniti, anche perché intervenisse alla World Science Fiction Convention.

O.J.

NIPPER (Gran Bretagna) Striscia pantomimica giornaliera creata da Brian White, rifiutata dall'*Evening Standard*, di Londra ma subito accettata dal *Daily Mail*, dove fu pubblicata per la prima volta il 30 Agosto 1933 e continuata sino al Luglio 1947, con l'intervallo di qualche anno durante la guerra. *The Nipper* (Il ragazzo), alle origini un bambino ancora in fasce è cresciuto lentamente negli anni, permettendo a un suo compagno di unirsi a lui nelle birichinate, costui, un bambino di nome Nobby, divenne in seguito suo fratello ma all'origine era solo un vicino. Altri personaggi del fumetto erano il padre, orgoglioso ma sofferente, e la madre pazza. La striscia era autoconclusiva, ma occasionalmente fu modificata per permettere una certa continuità o l'uso delle nuvolette.

La popolarità di Nipper aumentò rapidamente, perché i genitori vi trovavano un umorismo genuino, White, in effetti, si ispirava al proprio figlio John. Alle strisce fu in seguito aggiunta la pagina settimanale *Nipperisms*, mentre quelle giornaliere furono annualmente ristampate nel volume tascabile *Nipper Annual*, il primo dei quali fu pubblicato il 7 Dicembre 1934 e l'ultimo nel 1941, anche se datato 1942. Vi furono in tutto otto di questi « annuals », molti con sedicesimi a quattro colori e gli ultimi due, in

formato ridotto per la mancanza di carta nel periodo bellico. Altro materiale di Nipper, furono le cartoline per S. Valentino, una serie di opuscoli distribuiti gratis chiamati Merry Miniatures (1937-39), le bambole Nipper di Merrythought, figure in china, spille con Nipper ecc. Nel dopoguerra White fece rivivere il personaggio per la sua casa editrice, e dato che s'era sempre riservato i diritti ristampò alcune delle strisce in libri illustrati e a fumetti e disegnò per la propaganda della sicurezza nazionale nuove avventure intitolate *Careful Nippers*. Produsse anche dei films di Nipper per il circuito domestico e dal 7 Marzo 1969 la disegnò per il settimanale *Woman's Day*, fino a quando la rivista chiuse, nel 1961.

D.G.

NIZE BABY (Stati Uniti) Serie creata da Milt Gross, apparsa per la prima volta il 2 Gennaio 1927, distribuita dal *New York World*. La prima pagina a colori domenicale, umoristica e ricca di inventiva, era basata su personaggi inventati da Gross, cinque anni prima nel suo *Gross Exaggerations* (rubrica illustrata di narrativa umoristica) e apparsa in un libro basato sulla rubrica, *The best selling Nize Baby*, del 1926. Il fumetto, come la rubrica, raffigurava una famiglia di ebrei newyorkesi della prima generazione, chiamata Feitlebaums, costituita dal personaggio del titolo, uno scellerato bambino chiamato semplicemente « Nize Baby » dalla mamma; chiamata indifferentemente Momma Mama o Mom Feitlebaum; da suo marito Morris; e dai fratellini Isadore di 6 anni e dal quasi adulto Looy Dot Dope. Nella rubrica e nel libro questi personaggi erano divisi in tre diverse famiglie, riunendoli invece in un solo nucleo, Gross mantenne solo un'altra famiglia della rubrica, quella di Mrs. Yifnif, da poter usare saltuariamente. Fondamentalmente, il fumetto narrava le comiche relazioni fra i membri della famiglia, invece che l'umorismo rarefatto e i dialoghi enfatizzati della rubrica e del libro. Il fatto che il signor Feitlebaum non riuscisse ad esempio a convincere Isadore a prendere in braccio il bambino in un momento cruciale, portava a disastri farseschi tipo Keystone; la fragile stupidità di Looy Dot Dope, portava al crollo di case o a disastri ferroviari, mentre le stramberie del bambino vanno lette per essere credute. Questo fumetto, che per un disegnatore minore sarebbe stato un successo durevole per tutta la vita, fu invece interrotto da Gross per altri soggetti soltanto dopo due anni dal suo lancio, sostituito da *Count Screwloose of Tooloose*, la domenica 17 Febbraio 1929. Le circa 100 tavole di *Nize Baby*, conservano tuttora il loro umorismo, e sono una delle migliori realizzazioni nella storia del fumetto americano.

B.B.

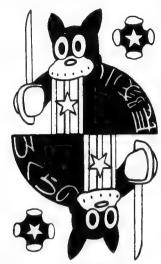
« *Nipper* », *Brian White.* © *Associated Newspapers Ltd.*

NOBODY WANTS BILLY BUNTER
vedi Billy Bunter

NOLITTA, GUIDO (1932-) Soggettista e sceneggiatore di fumetti italiano, nato a Milano, il 2 Dicembre 1932. Figlio di Gian Luigi Bonelli, uno dei più validi soggettisti italiani di fumetti, il cui vero nome è Sergio Bonelli, Nolitta ha esordito come scrittore nel 1959, sceneggiando la serie di *Roy Bean*, ottimamente disegnata da Sergio Tarquinio. È la storia di un giudice del West, coadiuvato da un assistente con il quale è spesso in contrasto ideologico, essendo uno di fede nordista e l'altro sudista, tale trovata oltre a dare una impronta insolita alle storie è anche motivo di situazioni sempre interessanti. La serie è continuata per soli 6 albi in quanto l'autore secondo una sua dichiarazione se ne era stancato.

Nel 1961, Nolitta ha dato vita ad un altro personaggio, *Zagor*, disegnato da Gallieno Ferri. È la storia di una specie di giustiziere che vive le sue avventure nella foresta di Darkwood, con uno spunto comico dato da Cico, spalla di Zagor, un simpatico grassone.

L'ultima creatura di Nolitta è *Mister No*, un avventuriero che agisce sullo sfondo della foresta amazzonica, coinvolto in avventure indesiderate per la sua natura, che rifugge dalla violenza e schiva da esibizioni proprie degli eroi del fumetto.

Notevole è il ruolo svolto da Nolitta come direttore della Casa Editrice Cepim, e della Daim Press, passata sotto la sua direzione nel 1956, quando si chiamava « Edizioni Araldo » ed aveva come principale personaggio *Tex*. Sotto la sua direzione la casa editrice che già aveva una buona tradizione di serietà e impegno, ha preso un nuovo impulso, subendo un potenziamento di sviluppo, con la creazione di nuovi personaggi, come *Piccolo Ranger*, *Comandante Marck*, e il citato *Zagor*, tutti di grande successo popolare. Sul piano editoriale, Sergio Bonelli, ha in un certo senso il merito di aver inventato il formato « Tex », per averlo sistematicamente esteso a tutte le sue collane di fumetti, tale formato negli ultimi anni è stato molto imitato. Bonelli, molto sensibile alle opere di prestigio, ha impostato la collana saggistica *America*, libri di valore storico-critico. In campo fumettistico ha dato vita alla *Collana Rodeo*, una pregevole storia del West, con testi di D'Antonio e disegni dello stesso D'Antonio, Tarquinio, Polese ed altri, altra meritevole opera da lui ideata è la serie a fumetti *I Protagonisti*, scritta e disegnata da Rino Albertarelli, pubblicata nel 1974/75, nel formato di grandi albi, dal contenuto minuziosamente documentario, e interrotta per la morte dell'autore. Ultima in ordine di tempo la collana *Un uomo, un'avventura*, edita in volumi cartonati a colori a cui si alternano i più grandi disegnatori di fumetti del

« Norakuro », Suihou Tagawa. © Shōnen Kurabu.

momento, uscita nel 1976.
Nolitta Bonelli si configura quindi come un raro caso di soggettista popolare e di illuminato editore.

G.Br .

NONKINA TOUSAN (Giappone) Serie creata da Yutaka Aso, apparsa per la prima volta su *Sunday Hochi* nell'Ottobre 1923. La motivazione di *Nonkina Tousan* (Facile Papà) era quella di dare speranza e conforto alla gente del distretto di Kanto in Giappone, che aveva visto la propria casa distrutta dal grande terremoto del 1° Settembre 1923, in effetti, il fumetto riuscì a sollevare lo spirito di molti lettori. Nonkina Tousan, un uomo di mezz'età con gli occhiali, che portava sempre un originalissimo kimono e un mantello nero giapponese, era una persona affabile e gentile. Instancabile, era solito andare avanti e indietro per le vie di Tokyo, facendo la sua parte nella ricostruzione della città e seminando sulla propria strada conforto e speranza. Il fumetto ebbe un successo senza precedenti, e ben presto si stamparono anche dei libri con le avventure di Nonkina, che raggiunsero vendite vertiginose. Alla striscia si deve anche il merito di aver introdotto in Giappone la moderna striscia giornaliera, consistente in quattro vignette. Dall'Ottobre del 1925, venne pubblicato anche da diverse riviste, oltre che dal quotidiano Hochi. È terminato nel 1950. Nonkina Tousan ha pure ispirato diversi films, pupazzi e la canzone *Non Tou Bushi*, che fu molto popolare negli anni venti.

H.K.

NORAKURO (Giappone) Serie giapponese creata da Suihou Tagawa, apparsa la prima volta nel Gennaio 1931 sul mensile *Shōnen Kurabu*, originariamente intitolato *Norakuro Nitohēi* (Seconda classe privata Norakuro). Norakuro è un cagnolino senza parenti e senza casa, ma si è impegnato a diventare un generale famoso nel mondo. Per questo, si unisce al « Mōken Rentai » (reggimento dei cani feroci) sotto il comando di Buru il bulldog. All'inizio Norakuro commette diversi errori, ma alla fine libera Buru e il suo capitano Mōru, dal nemico Yamazaru (scimmie delle montagne) e salva la bandiera nella battaglia con l'armata dei maiali. Col passare del tempo, Norakuro diventa soldato perfetto, viene promosso luogotenente e decorato due volte. Il militarismo crescente del Giappone in quel tempo influenzò enormemente lo sviluppo del fumetto. Diventato capitano, Norakuro si ritira dall'armata e diviene un pioniere continentale (eufemismo per dire colonialista) in Manciuria e Mongolia. Esso comparve per l'ultima volta sul numero di Dicembre del 1941 di *Shōnen Kurabu*. Un tentativo di ripresa del personaggio sulle pagine della stessa rivista, fatto nel dopoguerra, si rivelò un insuccesso. Il tentativo ebbe maggior successo sul mensile di storie di guerra a fumetti *Maru*, nel 1958. *Norakuro*, è apparso anche sul mensile *Manga Gekijo* (Teatro dei fumetti), nel 1963 ed ebbe un proprio albo nel 1964. Prima della guerra, una serie di volumi rilegati di Norakuro, vendette oltre un milione di copie. Una nuova serie rilegata ne è apparsa dopo la guerra, a partire dal 1969. Norakuro è il più famoso fumetto anteguerra, ed anche il più duraturo personaggio di tutta la storia dei fumetti giapponesi, Suihou Tagawa l'ha disegnato per più di 45 anni, ed ha anche ispirato una serie di cartoni animati, diversi films e un certo numero di dischi.

H.K.

NORRIS, PAUL (1914-) Disegnatore americano, nato a Greenville, Ohio, il 26 Aprile 1914. Egli studiò giornalismo e arte a Midland College di Fremont, nel Nebraska e quindi all'Art Institute di Dayton nell'Ohio. Alla fine degli anni trenta cominciò la sua carriera di disegnatore

Paul Norris

« *Nova* », *Marv Wolfman e John Buscema.* © *Marvel Comics Group.*

di fumetti e illustratore per il *Dayton Daily News*, prima di andare a New York nel 1940, dove cominciò a disegnare per gli albi a fumetti del Prize Publications, creando poi *Power Nelson* e *Futureman*, dal 1940 al 1942 e *Yank and Doodle*, nel 1941/42. Passò alla National, dove nel 1941 creò *Aquaman*, insieme a Mort Weisinger, lavorando però a molti altri personaggi, compreso *The Crimson Pirate* (Il pirata Cremisi), *The Sandman* (L'uomo di sabbia) e *TNT*. Nel 1942 Norris disegnò le sue prime strisce giornaliere per quotidiani, quando gli venne chiesto di rilevare *Vic Jordan*, per il quotidiano newyorkese *PM*. Arruolato nel 1943, passò tre anni sotto le armi, e tornato alla vita civile fu assunto nello staff del King Features per disegnare gli albi di *Jungle Jim* e *Flash Gordon*. La grossa occasione di Norris si presentò però nel 1948, quando gli furono affidate le tavole domenicali di *Jungle Jim*. Nel 1952 prese le strisce giornaliere di *Brick Bradford*, del quale fece anche le tavole domenicali fino al 1957. Alla fine degli anni cinquanta, Norris abbozzò sporadicamente anche *Secret Agent X-9*, di Mel Graff. Disegnatore di livello modesto, Paul Norris è uno dei più evidenti esempi di quel personaggio di second'ordine che il KFS dava in pasto al suo pubblico. Nel suo caso, c'è però la giustificazione che gli fu chiesto di rilevare il lavoro di maestri come Alex Raymond, Austin Briggs e Clarence Gray.

M.H.

NOVA (Stati Uniti) Personaggio creato da Marv Wolfman, per i testi e disegnato da John Buscema e Joe Sinnot, apparso per la prima volta sul proprio albo a periodicità mensile nel Settembre 1976, per la nuova linea fantascientifica della Marvel.

Nova, così si chiama il personaggio esordiente; è un Centurione-Primo dello spazio, che durante un conflitto con il malvagio Zorr, il distruttore, viene mortalmente ferito. Prima di morire, Nova lancia attraverso lo spazio i suoi super-poteri ad un terrestre scelto a caso, sperando che il prescelto sia un essere dall'animo buono che userà lo straordinario dono a fin di bene.

Il colpito è Richard Rider, un ragazzo mediocre in ogni sua attività, soggetto agli scherni dei compagni di studi, il classico nato perdente, anche se di gradevole aspetto fisico, con un ciuffo biondo che lo caratterizza. I super-poteri, che lo colpiscono gli danno una nuova dimensione inebriante, e le storie seguenti hanno molto del famoso, *Uomo Ragno*, tanto che il primo numero portava la sovrascritta « In the marvelous tradizion of Spider Man » (nella meravigliosa tradizione di Uomo Ragno) le cui origini sono alquanto simili anche come scenografia, ma Nova, ha una sua dimensione sia astrale che umana che ne giustifica il successo ottenuto.

In Italia è stato incluso nella serie *Gli Eterni*, edita dalla Editoriale Corno, del 1978.

L.S.

91 KARLSSON (Svezia) Personaggio creato da Rudolf Petersson e apparso per la prima volta nel 1932, sul settimanale *Allt för Alla*, che aveva già pubblicato un certo numero di fumetti svedesi, come *Burre Busse*, di Axel Bäckman, *Jocke, Nicke och Majken*, di Petter Lindroth (1921) e *Kronblom*, di Elow Persson. Quando però *Allt for Alla*, si fuse con *Vart Hem*, nel 1933, furono mantenuti tutti i fumetti tranne *91 Karlsson* (Soldato n. 91), che passò allora a *Lefvande Livet*. Oggi il fumetto è pubblicato su *Aret Runt*, e dal 1960 in avanti è disegnato da Nils Egerbrandt. Sopravvissuto al suo creatore Peterson, morto il 24 Aprile 1973, all'età di 73 anni, è il più popolare fumetto svedese. Nel 1965, Petersson aveva ricevuto per 91 Karlsson ,il premio « Adamson », ossia l'Oscar annuale dei fumetti della Svenska Serieakademin, l'Accademia svedese dei fumetti. Fin dal 1934 la serie ebbe dei numeri annuali speciali e dal 1956 anche degli albi. La storia inizia con la chiamata alle armi di Mandel Karlsson, semplice figlio di contadini, e mostra dapprima le reali difficoltà del giovane nell'adattarsi alla vita militare nella guarnigione di Halmstadt. Petersson sapeva bene quel che scriveva, per esservi stato lui pure durante la prima guerra mondiale. Ma dopo qualche anno il fumetto si focalizzò sulla vita privata dei soldati, e uno spazio considerevole se lo prese l'assidua corte di Karlsson a Elvira, la figlia del capitano Deran, Karlsson dovette vedersela col suo amico e co-protagonista 87 Axelsson, nel cercare di guadagnarsi i suoi favori. Karlsson, anche se un po' ottuso, è simpatico, mentre invece Axelsson è villano anche se elegante. I personaggi della striscia, sono ben delineati e hanno come attrattiva supplementare, i diffe-

« *91 Karlsson* », *Rudolf Petersson.* © *Rudolf Petersson.*

renti dialetti stilizzati, che contribuiscono a mettere in luce le diverse individualità e a rendere il tutto più credibile. È la caratterizzazione e l'umorismo borghese di questa parodia della vita sotto le armi che assicura il successo di 91 Karlsson e del corrispondente albo *91:an*. Ed è la stessa cosa che per altre strisce svedesi, come *47:an Loken*, pure dedicato alla descrizione della vita militare in termini umoristici.

W.F.

NOVELLI, ENRICO (1876-1943) Disegnatore, scrittore e giornalista italiano, figlio del celebre attore Ermete, nato a Pisa il 5 Giugno 1876 e morto a Firenze nel Dicembre 1943. A 14 anni scrive il suo primo lavoro; *Viaggio sotto-terra*, a 18, si trasferisce a Milano dove collabora al quotidiano *La Sera*, e fa pratica di giornalismo sotto la guida di Luigi Lodi e Luigi Arnoldo Vassallo (Gandolin).
Va poi a Roma dove dà vita al mensile satirico, *Pupazzetto*, e assieme a Trilussa e Montini, fonda il famoso *Travaso*. Dopo questa esperienza è assunto dalla *Nazione*, quotidiano di Firenze e, allo scoppio della « Grande Guerra » viene mandato al fronte come cronista. Dal 1927 al 1942 è direttore del *Il Nuovo Giornale*.
Durante la sua carriera ha scritto oltre novanta romanzi storici, indirizzati ai ragazzi, opere teatrali e altri lavori letterari. Si occupò anche di cinema, riducendo per lo schermo, *Fiorenza mia*, film che lo vide come regista, sceneggiatore ed interprete (1914).
Nel 1919, creò il famoso « Teatro dei Burattini », conosciuto in tutta Europa e che venne chiamato « I Fantocci di Yambo ».
Enrico Novelli fu però soprattutto, illustratore e disegnatore, nel campo dei fumetti ha al suo attivo numerose creazioni come: *Robottino*, pubblicato su *I tre Porcellini*, gli *Uomini Verdi*, *I pionieri dello spazio*, per *Topolino*, *Makanis*, su *Piccolo Avventuroso*, *Ciuffettino* e *Giulio Cesare*, sull'*Avventuroso*, su *Topolino*, pubblicò, *Ciuffettino nell'isola dei falchi neri* e *Ciuffettino nella Cometa*.
A causa della sua improvvisa morte sono rimaste incompiute 60 tavole che raccolgono la riduzione di *Ulisse*, e altre 30 di *Marco Polo*.

G.B.

NOVELLI, LUCA (1947-) Disegnatore e autore italiano, nato a Milano nell'Ottobre del 1947. Portati a termine gli studi con il conseguimento della laurea in agraria, ha iniziato la sua carriera collaborando nel 1967, su alcune pubblicazioni universitarie.
Le sue prime storie a fumetti gli vengono pubblicate nel '71, su *Eureka* con il titolo *Historiettes*, e sempre sulla stessa rivista vede la luce la sua prima striscia, *Robo*, un melanconico robot, amante della natura e delle ragazzine.
Contemporaneamente mette a punto una striscia per quotidiani, *Gli Edenisti*, pubblicata prima sulla *Gazzetta di Parma*, e in un secondo tempo sul *Messaggero* e su *Pardon*.
Nel '74 crea le prime strisce su un personaggio sempre più attuale *Il Laureato*, disoccupato cronico e malamente inserito, uscito sulle pagine di *Men Only*. Dal 1976, ha inizio una collaborazione con il settimanale tedesco *Pardon*, con storie a più pagine e con la rivista per giovanissimi *Doppiovu*. Nel '77, presenta per la prima volta un personaggio per bambini, *Ilario Contefiore*, un medico delle piante.
Una raccolta di strisce degli, *Edenisti*, pubblicate in libro, ha vinto il premio « Humor Comics » al salone Dell'Umorismo di Bordighera nel '75.

L.S.

NOWLAN, PHILIP (1888-1940) Scrittore americano, nato a Philadelphia nel 1888. Dopo la laurea conseguita all'università della Pennsylvania, nel 1910, Phil Nowlan intraprese la carriera giornalistica a Philadelphia, dove lavorò per il *Public Ledger*, il *North American* e il *Retail Ledger*. Contemeporaneamente cominciò a scrivere per una rivista di fantascienza, pubblicando molti racconti anche con lo pseudonimo « Frank Phillips ». Nel numero di Agosto del 1928, della rivista *Amazing Stories*, Nowlan pubblicò il breve racconto *Armaggedon 2419 A.D.*, su un pilota americano del 20° secolo chiamato Anthony Rogers, addormentato da gas tossici, che si risvegliava cinque secoli dopo. La storia divenne tanto popolare da indurre Nowlan a scriverne il seguito, *The Warlods of Han*, nel Marzo 1929, che fu pubblicata poi insieme alla precedente col titolo primitivo, ma come unico racconto diviso in due parti. Esso colpì l'attenzione di John F. Dille che convinse Nowlan, inizialmente scettico, ad adattarlo sotto forma di fumetto. Dille suggerì di cambiare il nome dell'eroe da Anthony a Buck e assunse come disegnatore del fumetto un ex-pilota, Dick Calkins. Il risultato fu *Buck Rogers 2419 A.D.*, apparso la prima volta il 7 Gennaio 1929. Anche se negli anni successivi Nowlan continuò a scrivere racconti di fantascienza per *Amazing*, per *Astounding* ed altri, il suo maggior contributo in tale campo restano le sceneggiature di Buck Rogers che egli continuò a fare fino alla sua morte, avvenuta a Philadelphia il 1° Febbraio 1940. Egli non è mai stato considerato un autore di fantascienza degno di nota, tanto che nessuno dei suoi racconti apparve in alcuna antologia. La sua fama rimane così legata esclusivamente al fumetto, che egli scriveva tanto malvolentieri.

M.H.

NUS (Spagna) Serie creata da Enric Sío, apparsa per la prima volta nell'Ottobre 1968 e presentata in ultima di copertina sulla serie settimanale di albi a fumetti *Vector 1*, edita da Salvat Editores con il titolo completo *Nus Y el Atleta*. Stilisticamente opposto a *Sorang*, Nus aspirava a mostrare una doppia percezione di realismo, la prima data dall'apparente aspetto « ufficiale » delle cose, la seconda da quello « intuitivo », consistente nella deduzione della verità dall'apparenza. Nus, dal vocabolo greco che significa intelletto, è un profeta dotato di percezione extrasensoriale, in grado di intuire la verità sepolta sotto le convenzioni della vita normale. Un giorno egli scopre che il suo amico, l'atleta Quim Fibla, è stato rapito da un pazzo. Le pagine presentano vignette rese completamente in bianco e nero, che proiettano una realtà fantastica, come si addice al mondo dei sogni, questo mondo era ricreato da elementi « reali », utilizzando gli effetti prodotti dalla pseudo-solarizzazione di negativi fotografici, una tecnica usata in precedenza da Robert D. Routh e Giovanni Rutelli. Quando Nus intuisce la verità, essa è resa graficamente da una pagina a colori. Ma il trattamento di Sío è ugualmente fantastico, poiché egli cerca di illustrare le immagini mentali raccolte dall'eroe, ma non tramite quelle che lo circondano. In questi casi il colore, sempre solarizzato, risalta al massimo, rispetto al resto della pagina in bianco e nero. Il racconto inizia con situazioni tipiche delle storie del mistero, arricchito con referenze tipiche della pop art, della fotografia, dei manifesti del cinema e della televisione. La sua plasticità era un passo avanti rispetto a Sorang, il violento contrasto di colore e bianco e nero è stato usato da Sío anche per l'illustrazione di copertine per dischi, e per un racconto di Cortázar. L'incorporazione di montaggi analitici, di lenti movimenti, la rappresentazione simultanea di differenti livelli di realtà — visibile, intuitiva e così via — nel linguaggio narrativo dei fumetti, la concezione di ciascuna pagina come unità significativa o meglio come macro-unità erano per i suoi tempi, concetti assolutamente nuovi, introdotti la prima volta da Sío.

L.G.

OAKY DOAKS (Stati Uniti) Striscia creata dal vecchio vignettista Ralph Briggs Fuller, lanciata nel 1935 dall'Associated Press. Pur non trattandosi di un prodotto particolarmente innovatore — ché a quell'epoca erano Noel Sickles e Milton Caniff a far la storia del fumetto — *Oaky Doaks* era un lavoro valido, genuinamente divertente, ben scritto e superbamente disegnato. L'eroe è Oaky, un onesto e muscoloso cavaliere medievale, bello anche se non particolarmente intelligente; il suo Sancho Panza è Sir Cedric, pigro, calvo e occhialuto. Completano il cast, il re Corny, eccentrico e magrissimo e la fidatissima cavalla Nellie, spesso la più intelligente di tutto il gruppo, capace perfino di imprese soprannaturali. Quasi ogni episodio — che durava in media quattro mesi nelle strisce giornaliere e da due a quattro tavole nelle domenicali, iniziate negli anni quaranta — vedeva Oaky coinvolto nel salvataggio di una graziosa donzella, privilegio questo della cavalleria, ma soprattutto pretesto per dare un motivo conduttore alle storie e per introdurvi un po' di sex-appeal. Le storie di Fuller erano ben impostate e contenevano una deliziosa mistura di pericolo e azione conditi con umorismo di ogni tipo, visivo e sofisticato, sarcastico e globale. Le sue donne, in particolare, usavano le espressioni verbali più alla moda, ed erano in genere più logiche e decise degli uomini della striscia. Quanto ai disegni di Fuller, essi erano ammirevoli. Nonostante tutte le sue componenti umoristiche, il disegno di Fuller è fondamentalmente realistico, tanto accurata è la sua conoscenza dell'anatomia e della composizione. Fuller aveva anche uno spiccato senso del movimento che egli sapeva esaltare dividendo una stessa azione — un pugno su una mascella o un salto da un balcone — in due vignette. I suoi contadini sono degli zotici, le sue donne belle, e i suoi cattivi comicamente minacciosi. Tutto sommato era una striscia più che piacevole; e lo restò fino alla sua interruzione, avvenuta definitivamente nel 1961 in seguito alla chiusura del Syndicate distributore. Le avventure di Oaky, piene di intelligente caratterizzazione e soffuse dell'autoironia di Fuller, risultano ancora oggi divertenti. Fuller, che morì due anni dopo la chiusura della striscia e del sindacato, avrebbe senz'altro desiderato di continuare a disegnarla.

R.M.

OBERLÄNDER, ADOLF (1845-1923) Pittore e disegnatore tedesco, nato a Regensburg il 1° Ottobre 1845 e morto a Monaco in Germania il 29 Maggio 1923. Dopo le scuole secondarie, andò a studiare arte all'Accademia di Monaco. Il suo interesse si volse ai fumetti umoristici e saritici. Completò i suoi studi presso il *Fliegenden Blätter* e fu quindi naturalissimo che si unisse al personale di questa rivista satirica, diventando alla fine una specie di « disegnatore della casa », insieme a Wilhelm Busch ed Edmund Harburger, che sono con lui i tre grandi del *Fliegenden Blätter*.Viveva addirittura nello stesso edificio che ospitava gli uffici redazionali della rivista.*Fliegenden Blätter*, fondata da Kaspar Braun e pubblicata la prima volta il 7 Novembre 1844, fu la prima rivista satirica tedesca di un certo rilievo a raggiungere il 100° numero, pubblicata a Monaco, si avvaleva dei migliori disegnatori ed illustratori colà residenti. Fra i suoi collaboratori fissi, che contestavano l'artificiosa divisione dell'arte fra quella pura e quella dei fumetti, c'erano nomi come Count Pocci, Moritz von Schwind, Carl Spitzweg ed Eduard Ille. *Fliegenden Blätter* ed altre riviste consimili, in effetti furono precursori del fumetto vero e proprio. Ciò si può rilevare dal lavoro di Busch e Oberländer, dei quali molti lavori assomigliano ai fumetti nell'abbozzo e nello stile. Oberländer rappresentò soprattutto le debolezze della famiglia tedesca e gli animali antropomorfi, essendo stato anche uno dei disegnatori che usarono un personaggio ricorrente, il *Leone Bavarese*. Dal 1879 al 1901 il lavoro di Oberlander fu ristampato in 12 splendidi album. Il suo *Schriebheft des kleinen Moritz* (Il quaderno del piccolo Moritz) offre spunti umoristici sulle scuole dell'epoca.

W.F.

ODISSEA NELLO SPAZIO
vedi 2001 A Space Odyssey

OGON BAT (Giappone) Personaggio creato dallo sceneggiatore Ichirō Suzuki e dal disegnatore Takeo Nagamatsu, e apparso per la prima volta nel 1930, divenne presto famoso e durò fino al 1935. *Ogon Bat* (il cui nome deriva da una famosa marca di sigarette) era un combattente del crimine vestito color oro con una cappa rosa, e aveva il

potere di volare. Al culmine della popolarità, negli anni 1930-34 ispirò un grande numero di imitazioni. Nel dopoguerra (1946) riapparve disegnato da Kouji Kata, mentre nel 1947 Nagamatsu ricreava la propria versione per una serie di quattro albi pubblicati fino al 1949. Dal Luglio 1948 al Maggio 1950 apparve anche sul mensile a fumetti, *Boken Katsugeki Bunko*, (divenuto poi *Shōnen Gaho*). Il nuovo Ogon Bat portava una maschera a forma di teschio, un largo cappello bordato e un costume da moschettiere. La storia era una parabola sul bene e il male, mentre Ogon — che era più un semidio che un essere umano — combatteva le forze del male, guidate da Kuro Bat, il pipistrello nero, poi ribattezzato Nazo , insieme ai suoi alleati: l'investigatore privato Oki, la regina Shima e il grande scienziato Dr. Moguri.
L'arma più micidiale di Ogon Bat era la sua risata sardonica, che infondeva il terrore nell'animo dei suoi nemici. Lo stile di Nagamatsu, un ibrido fra l'albo a fumetti americano e le storie illustrate tradizionali, era una stranezza per i fumetti giapponesi di quel periodo. Ogon Bat fu rappresentato anche in una serie di cartoni animati. Nel 1967 fu fatto rivivere brevemente su *Shōnen Gaho* e *Shōnen King*, e due albi a fumetti di Ogon Bat apparvero nel Maggio del 1975.

H.K.

OHSER, ERICH (1903-1944) Disegnatore tedesco, nato a Untergettengrun, presso Plauen in Sassonia il 18 Marzo 1903. Ha studiato a Lipsia ed ha cominciato a disegnare fumetti per *Sachische Sozialdemokratische Presse* nel 1928, continuando in seguito per i quotidiani *Vorwärts, Wahrer Jakob, Querschnitt* e *Neue Revue* fino al 1933. Quindi nel 1934 creò *Vater und Sohn* (Padre e figlio), pubblicato da *Berliner Illustrirte*, un periodico che, come pure *Das Reich*, pubblicava anche fumetti editoriali di Ohser. A quell'epoca, Ohser era meglio noto con lo pseudonimo di E.O. Plauen, derivato dall'aggiunta alle sue iniziali alla città d'origine. La strada di Ohser verso Berlino fu spianata da Erich Kästner, noto in tutto il mondo per i suoi libri per bambini. *Vater und Sohn*, di Ohser ebbe grande successo, e fu amato da milioni di persone, ristampato in Africa, America e Australia e perfino da edizioni cinesi, lo si può trovare tuttora in Germania sotto forma di libri. La sua pubblicazione all'estero fu semplificata anche dal fatto che si trattava di un fumetto pantomimico facilmente comprensibile, grazie al suo stile semplice e chiaro. Oltre a pubblicare *Vater und Sohn*, il *Berliner Illustrirte* pubblicò nel 1939/40 il fumetto *Die Fünf Schreckensteiner* (I cinque Schreckensteiner) il cui autore era Barlog, che fece un certo numero di personaggi a fumetti per opuscoli per bambini, distribuiti gratis dai grandi magazzini. Questi dimostrano in certo senso che la tradizione dei fumetti per bambini creata da Wilhelm Busch non morirà mai, in Germania; e d'altra parte il fatto che fuorché *Vater und Sohn* tutti gli altri fumetti siano caduti nell'oblio, dimostra anche che tipo di stima si nutre in Germania per il fumetto in genere. Solo dal 1974 è cominciato a riapparire qualcosa, nel giro dei collezionisti. Nonostante l'amore dei lettori per Erich Ohser, non gli fu usato nessun riguardo dal Terzo Reich tedesco. Infatti in seguito a una denuncia per « note disfattiste in un rifugio aereo », egli fu arrestato insieme ad un amico della Gestapo. Mentre Ohser si suicidava in cella nel Marzo del 1944, prima ancora di essere processato, il suo amico venne giustiziato.

W.F.

Erich Ohser, « Vater und Sohn ». © *Südverlag Constanz.*

OKAMOTO, IPPEI (1886-1948) Scrittore e disegnatore giapponese, nato a Hakodate, Hokkaidō, l'11 Giugno 1886. Dopo essersi diplomato alla Tokyo School of Fine Arts nel 1916, fu assunto come pittore di scenari, sotto la guida del Professor Wada. Nel 1912, Okamoto fece il suo debutto come disegnatore di fumetti, lavorando per il quotidiano *Asahi*. Nello stesso anno veniva pubblicato anche il suo primo lavoro, *Kuma o Tazunete* (Una visita all'orso), notato anche dal famoso scrittore Sōseki Natsume. Presto Okamoto, dimostrò una grande vitalità creativa ed i suoi fumetti per settimanali e per quotidiani venivano ristampati in forma di albo subito dopo la loro pubblicazione. I principali fra questi sono *Tanpo Gashu* (il suo primo lavoro pubblicato nel 1913), *Kanraku* (Resa), del 1914, *Match no Bou* (Bastone da combattimento), del 1915, *Monomiyusan* (Pic-nic panoramico), del 1916, e *Nakimushi Dera No Yawa* (Racconti notturni al tempio di Nakimushi), il suo fumetto più famoso. Nel 1921, Okamoto iniziò un viaggio intorno al mondo che lo portò negli Stati Uniti, in Inghilterra, Francia, Germania, Italia ed altri paesi, dove incontrò disegnatori stranieri, fece visita alla redazione del *Punch* e mise sulla carta molte delle sue osservazioni. Al suo ritorno, presentò al pubblico giapponese fumetti come *Mutt and Jeff* e *Bringing Up Father*. Il suo racconto di viaggio, che apparve su *Asahi* e *Fujokai*, venne ristampato in volume nel 1924. Intanto continuavano ad apparire molti altri racconti di Okamoto: *Yajikita Saikou* (La resurrezione di Yajikita) nel 1925, *Ippei Zenshu*, una antologia dei suoi migliori lavori, pubblicata nel 1929/30, *Shin Mizu Ya Sora*, una serie di caricature, il capolavoro di Okamoto del 1929. Nello stesso periodo pubblicò il suo famoso racconto, *Fuji Wa Sankaku* (Il monte Fuji è triangolare), del 1927. Ippei Okamoto è certamente il più grande disegnatore di fumetti del periodo Taisho (1912-1926) e dell'inizio del periodo Showa. Egli produsse una quantità di racconti a fumetti, di vignette umoristiche, di illustrazioni, ma fu anche un noto scrittore di novelle e di saggi. Le sue creazioni fumettistiche sono dignitose e un po' pesanti, mentre i suoi scritti erano lievi e umoristici. Egli contribuì notevolmente a promuovere la considerazione sociale dei fumetti, e fu pure un pioniere dell'uso del fumetto in pubblicità. Ha influenzato molti disegnatori giapponesi, come Shigeo Miyao, Kon Shimizu, Yukio Sugiura, Hidezo Kondo ed altri. Sua moglie Kanoko Okamoto fu pure una famosa scrittrice, e il loro figlio, Taro Okamoto, è un noto pittore contemporaneo. Ippei Okamoto è morto nell'Ottobre del 1948.

H.K.

O'KEEFE, NEIL (1893-   ) Illustratore e disegnatore americano, nato a Galveston, Texas, il 19 Aprile 1893. Suo padre, il colonnello John O'Keefe, si ritirò quando Neil era ancora bambino a St. Louis con la famiglia, e fu lì che il giovane O'Keefe frequentò la St. Margaret's School e la McKinley High School, (passando infine alla Washington University. Nel 1913, O'Keefe andò a lavorare al reparto grafico del *St. Louis Post-Dispatch*, trasferendosi l'anno successivo al *Chicago Tribune*. Nel 1918, O'Keefe si trasferì a St. Paul nel Minnesota, come scrittore per il *Daily News*, redigendo occasionalmente la rubrica sportiva *As I Saw it* (Come l'ho vista io). Il vero e proprio lavoro per i fumetti iniziò per O'Keefe nel 1921 quando succedette sul *Metropolitan Movies*, a maestri del disegno del calibro di Rollin Kirby e Gene Carr, quasi contemporaneamente cominciò a fare illustrazioni per riviste di second'ordine, diventando presto uno dei più noti e prolifici disegnatori di questo genere di testate. Nel Luglio 1938, interpellato dal King Features, per sostituire Lyman Anderson, in *Inspector Wade*, O'Keefe accettò, lavorandovi per tutto il resto della sua carriera. Quando Wade fu sospeso nel 1941, O'Keefe divenne uno dei disegnatori del King, assumendo poi nel 1944 la carica di direttore artistico del supplemento domenicale di Hearst *The American Humorist*. Nel 1947 egli creò insieme allo scrittore Max Trell la serie *Dick's Adventures in Dreamland* (Le avventure di Dick nel mondo dei sogni), che è un accattivante racconto dei grandi eventi della storia americana, terminato nel 1956. Dopo aver fatto ancora per qualche anno l'illustratore, O'Keefe si ritirò negli anni sessanta. Disegnatore fra i meno valorizzati dal King Features, egli avrebbe meritato di più di quei personaggi di second'ordine che sempre ebbe. Avrebbe certamente fatto *Secret Agent X-9* o *Jungle Jim*, meglio di Mel Graff e di Paul Norris. Resta il fatto che il suo lavoro conserva la qualità agrodolce di un talento che meritava di meglio.

M.H.

OKLAHOMA (Italia) Personaggio creato su testi di Guido Martina e disegnato da De Vita, Raffaele Paparella, Dino Battaglia, Leone Cimpellin, apparso per la prima volta il 23 Luglio 1952, nella serie *Albi d'Oro* della Mondadori. *Oklahoma* è un giovanissimo pellerossa adottato dal tenente sudista Rafael De Soto, combattente nella guerra di Secessione. Dopo la sconfitta dei sudisti, il tenente ha l'ordine di portare in salvo un pezzo della bandiera sudista, che dovrà poi essere ricomposta coi pezzi portati da altri che hanno avuto lo stesso incarico. Ma per colpa di Jessie James, finto alleato, De Soto viene preso dai nordisti, dai quali viene liberato da Oklahoma, ma nella fuga incontra la morte, per cui il piccolo indiano assieme alla sorella del tenente e con l'ausilio di Mike Fink, un'entità magica, re del fiume Mississippi, riesce a catturare il traditore riabilitando la figura di De Soto. Il racconto è ricco di personaggi ben caratterizzati, come il cavallo di Oklahoma, Terremoto, tanto più grande del giovane indiano, che questi è spesso costretto a stare in piedi sulla sua groppa, alla sorella del tenente, Belle Star, abile cavallerizza sempre in sella a Fuoco Nero, ma anche ricca di audacia e di astuzia femminile, abilissima nel maneggiare le armi e la frusta e con un tocco di leggiadra grazia, Mike Fink, simbolo dello spirito indomito del Sud, Jessie James, il nemico rituale presente in ogni racconto popolare.
Quanto alle idee di fondo, tutto il contenuto è un'apologia del rispetto per i valori tradizionali, proposti attraverso l'esaltazione dello « spirito indomito del profondo sud ». Dialoghi enfatici, soluzioni narrative spesso convenzionali, la difesa di concetti larvatamente reazionari, sottolineano l'impostazione di questo fumetto ideologicamente conservatore. Sul piano tecnico si tratta di un'opera ben realizzata, con disegni accurati e gradevoli, dall'ottima scritturazione e con un buon equilibrio fra pagine in bianco e nero e a colori, quando l'uso di questo era ancora poco frequente nei fumetti italiani.

G.Br.

OLD DOC YAK (Stati Uniti) Personaggio creato da Sidney Smith, apparso come pagina domenicale sul *Chicago Tribune*, dal 10 Marzo 1912 al 22 Giugno 1919. Yak fu — insieme a *Mr. Jack*, di James Swinnerton apparso a cavallo fra i due secoli e a *Dippy Duck*, di Dok Hager degli anni dieci — uno dei tre primi pionieri dei fumetti con animali umanizzati, e certamente quello di maggiore successo. Già da molto tempo Smith aggiungeva alla propria firma in calce ai fumetti politici o sportivi la caricatura di un capricorno o di un altro animale parlante. Nel 1908, quando lavorava alla pagina sportiva del *Chicago Examiner*, fece protagonista del suo primo fumetto, un capricorno, chiamandolo *Buck Nix*. Pubblicato solo dai quotidiani, Buck, si muoveva in un mondo popolato solo di capricorni umanizzati, e si trovava coinvolto in una continua serie di avventure ricche di suspense, molte delle quali trattavano dei soldi o della necessità di danaro e degli sporadici e feroci consigli di un vecchio capricorno chiamato « The Old Man of Mistery » (Il vecchio del mistero), che portava occhiali neri e redingote. Ricco di comicità, inventiva, e piacevolissimo, il popolare *Buck Nix* fece sì che Smith fosse accaparato dal concorrente *Chicago Tribune*, dove gli venne chiesto di continuarlo con un altro nome. Ma per evitare noie giudiziarie con l'*Examiner*, Buck fu trasformato addirittura in uno Yak, e il nuovo fumetto uscì come tavola domenicale intitolata *Old Doc Yak*. Essa ebbe un successo ancora maggiore di quello di Buck Nix, passò alla distribuzione a livello nazionale, e proseguì per otto anni sul *Tribune*, prima che il successo di *The Gumps*, di Smith lo facesse momentaneamente sospendere. Al suo gruppo originario di capricorni, Smith aggiunse altri animali, come ippopotami, scimmie e tigri, tutti appartenenti a un mondo umanizzato centrato sullo smodato amore di Doc Yak per la sua vettura sportiva, la quale aveva un'enorme targa col numero 348, diventato famoso quanto la striscia. Doc. aveva anche un figlio chiamato Yutch, e un concorrente rivale e nemico, sotto le spoglie di un orso nero dalle orecchie pelose. A quest'orso vennero dati via via, vari nomi, come Greisheim, Metzler ecc. Molte delle avventure di Doc Yak erano ricche di suspense e fantastiche quanto le scappatelle quotidiane di Buck Nix, in seguito il filo narrativo si fece satirico, in conseguenza della prima guerra mondiale. Una volta terminato con l'introduzione della tavola domenicale di *The Gumps*, nel 1919, Old Doc Yak fu fatto rivivere da Smith il 7 Dicembre 1930 come striscia domenicale in quattro vignette accanto ai Gumps, che trattava prevalentemente di incontri pugilistici con l'orso. Terminò l'8 Dicembre 1935, con l'ultima tavola firmata da Sidney Smith. Ne fu tratto un film nell'Aprile del 1916.

B.B.

O-MAN (Giappone) Personaggi creati da Osamu Tezuka per la rivista settimanale a fumetti *Shōnen Sunday* e apparsa per la prima volta nell'Agosto del 1959. Gli, O-Men, sono creature più alte degli esseri umani, ed abitano una città sotterranea sita sotto i ghiacciai himalayani. Essi discendono dagli scoiattoli ed hanno una coda rudimentale. Rickie è un ragazzo O-Man, allevato da un giapponese di nome Chikara, che si oppone ai malvagi disegni di Daisokan, un condottiero O-Man, che sogna di cancellare tutta la razza umana per prenderne il posto sulla Terra. Volendo fare di Tokyo il suo primo avamposto per la conquista,

Daisokan mette in funzione la sua micidiale macchina elettrica congelante, che per errore raggela il mondo intero. Nell'intento di fermare la macchina, Rickie, torna fra gli O-Men, dove viene amichevolmente accolto da Reeze, figlia di Daisokan. Dopo molte avventure e una conferenza a porte chiuse fra i terrestri e gli O-Men, seguita da una ricognizione alla macchina congelante, Rickie riesce a fomentare contro le leggi di Daisokan, una rivoluzione che termina con la destituzione del malvagio condottiero. Daisokan non rinuncia però al suo intento e in esilio, stringe alleanza con un gruppo di tagliatori di teste, che perseguono pure lo scopo della dominazione del mondo. Ma lotte intestine sventano il piano e li portano all'autodistruzione. Insieme a *Tetsuwan-Atom*, *Jungle Taitei* e *Hinotori*, *O-Man* è considerato il capolavoro di Tezuka. I disegni hanno le qualità di levità e approfondimento tipiche dei lavori di Tezuka, mentre il racconto continua a sorprendere e incantare per la sua inventiva inesauribile. O-Man è stato ristampato non meno di sette volte, sia in volumi rilegati che in edizioni tascabili.

H.K.

OMEGA (Stati Uniti) Serie edita dalla Marvel, su testi di Steve Gerber e Mary Skrenes e con i disegni di Jim Mooney, apparsa per la prima volta nel Marzo del 1976. *Omega* è la storia di personaggi che caratterizzano la nuova linea della Marvel, che è quella della fantascienza. Omega è in realtà James-Michael, un ragazzo di dodici anni, che ha sempre vissuto in montagna, di carattere introverso, dotato di percezioni sovrannaturali, vive in un suo mondo denso di dubbi; e quando i genitori lo portano a New York, per mandarlo a scuola egli prova repulsione

« *Omega* » *Steve Gerber e Jim Mooney. © Marvel Comics Group.*

all'idea di dover frequentare altri individui.
Durante il tragitto, un incidente di macchina lo rende orfano di entrambi i genitori e lui si risveglia in ospedale. Ma, in un'altra dimensione, egli vive un'altra vita nei panni di Omega un essere che porta impresso nelle mani il segno per l'appunto della lettera greca Omega, dotato di una energia creativa e distruttrice propria del fuoco, uno degli elementi della vita. Omega vive in un mondo di lutti, guerre, stermini e c'è sempre lo strano rapporto d'angoscia con James, che vive sulla terra.
Questo Omega è sotto l'aspetto critico un prodotto molto ricercato, sia nella stesura dei testi che nelle immagini dove la tecnica si riallaccia ad un certo cinema sperimentale europeo, e la ben dosata mistura di ingredienti d'attualità come la parapsicologia e il misterioso mondo dell'inconscio. Su queste basi la storia si sviluppa nei canali più congeniali alla letteratura fantascientifica che ha trovato nel fumetto una precisa dimensione grafica.

L.S.

O'NEAL, FRANK (1921-) Soggettista e disegnatore americano, nato a Springfield, Montana, il 9 Maggio 1921. A scuola ricevette un'educazione irregolare, seguendo gli spostamenti del padre dall'Arkansas alla California. Dopo aver compiuto il servizio militare durante la seconda guerra mondiale, O'Neal frequentò per tre anni una scuola di disegno col noto fumettista Jefferson Machamer. Nel 1950, vendette il suo primo fumetto al *Saturday Evening Post*. Rinfrancato, decise di dedicarsi a tempo pieno alla carriera fumettistica, e divenne collaboratore di riviste e pubblicazioni a diffusione nazionale. Nel 1956, Frank O'Neal, cominciò a disegnare bozzetti per la televisione, ma nel 1958 abbandonò tale lavoro perché la NEA aveva accettato la sua striscia *Short Ribs* (Nastri corti), dedicata a un gruppo di personaggi del tutto folli. Da allora, egli ha dedicato tutto il suo tempo a scrivere e disegnare il suo fumetto. Frank O'Neal si distingue più come sottile osservatore delle assurdità della vita e come umorista creativo e arguto che come innovatore nel disegno. Il suo stile pulito e funzionale si adatta però perfettamente al suo modo di pensare.

M.H.

O'NEIL, DENNIS (1939-) Scrittore e direttore americano, nato a Clayton, Missouri, il 3 Maggio 1939. Dopo aver brevemente lavorato alla Marvel nel 1965 come assistente direttore, O'Neil andò alla Charlton, dove scrisse per il direttore Dick Giordano con lo pseudonimo di Sergius O'Shaugnessey. Lavorò a molti supereroi e fumetti avventurosi, ma il suo miglior lavoro fu *Children of Doom* (Ragazzi del destino), racconto di un agghiacciante olocausto post-nucleare, che presagiva una lunga serie di racconti successivi, dedicati da O'Neil alla « coscienza sociale ». Quando nel 1968, Giordano andò alla National, O'Neil lo seguì e sceneggiò dozzine di storie di supereroi come *Creeper*, *Justice League*, *Atom*, *Hawkman* e altri. Ma come era successo alla Charlton, il suo miglior materiale fu quello prodotto per gli albi. Insieme al direttore Julie Schwartz e al disegnatore Neal Adams, O'Neil cominciò a produrre la serie *Green Lantern / Green Arrow* (Lanterna verde / Freccia Verde) nel 1970, che divenne subito un classico grazie alle puntuali e incisive scenografie oltre agli ottimi disegni di Adams. O'Neil trattò tutti quegli argomenti che fino ad allora erano stati tabù per i fumetti, dalla repressione politica al cultismo, dal fenomeno Jesus ai dominatori dei bassifondi, al razzismo e a molti altri argomenti scottanti. Due delle più celebrate storie di O'Neil presentavano il tetro giovane assistente di Green Arrow, Speedy, dedito all'eroina. Purtroppo la serie terminò dopo due anni per dispute e anta-

gonismi crescenti fra i creatori, oltre che per le basse vendite. O'Neil continuò a scrivere racconti d'avventura, di supereroi e di mistero per la National, divenendone anche il direttore. Essendo ormai uno dei più quotati sceneggiatori del settore, la National gli chiese di far rivivere *Superman* e *Wonder Woman*. Quando la National fece rinascere anche *Captain Marvel*, O'Neil ne divenne lo sceneggiatore più importante; e sempre per la National fece tornare in vita nel 1973 il personaggio *Shadow*. A parte quello che aveva fatto in precedenza, Shadow permise a O'Neil di creare brani ricchi di atmosfera, e insieme ai disegnatori Mike Kaluta e Frank Robbins, ne produsse diversi numeri eccezionali, nonostante le vendite ridottissime e le difficoltà artistiche.

J.B.

O'NEILL, DAN (1942-) Disegnatore e sceneggiatore underground americano, nato nel 1942. Dapprima seminarista cattolico, O'Neill iniziò la sua carriera underground nel 1967, col fumetto intitolato *Odd Bodkins* (Strano punteruolo) per il *San Francisco Chronicle*. Era un fumetto che si staccava da quelli tradizionali sia dei giornali comuni che underground, che cominciavano a fiorire a quell'epoca, perché aveva come protagonisti, Odd ed altri due chiamati Hugh e Fred, nessuno dei quali era uguale da una vignetta all'altra. Fred era una specie di magistrato e Hugh era un po' più alto di lui, ma queste erano le uniche caratteristiche fisse dei personaggi. In effetti, era strambo tutto il fumetto, con personaggi a sfondi continuamente diversi e i colori usati in modo del tutto capriccioso. Il fumetto stesso aveva dei sottintesi filosofici, il cui significato però, critici e lettori faticavano a capire. Ad esempio, un fumetto intitolato « *God is a Rock* » (Dio è una roccia) riguardava la discussione fra Hugh, Fred e Lulu il serpente: Fred dice a Hugh che Dio è ovunque, perciò Hugh decide che se le cose stanno così, egli deve essere anche sotto una vicina pietra, ma sotto la pietra trova invece Lulu, pensa quindi che è Dio, e perciò medita sul fatto che tanto Dio quanto Lucifero sono serpenti. In un altro, *100% American Dog in Magic Cookie Land* (100% cani americani a Magic Cookie Land), Hugh decide che tutto quanto ha imparato in una lunga colorita avventura è che « La vita può essere un week-end... Purché si accettino le formiche ». O'Neill continuò a fare *Odd Bodkins* per il *Chronicle* e per altri 350 periodici underground — che lo ricevevano tramite l'Underground Press Syndicate — fino al 1969, quando dovette smettere a causa della censura. Più tardi ridisegnò alcune strisce per il mercato underground col titolo *Dan O'Neill's Comics and Stories* (Racconti e fumetti di Dan O'Neill), del quale, Company and Sons, pubblicarono nel 1971 tre numeri. Odd Bodkins fu anche ripreso in una serie di albi in formato tascabile. Durante la sua produzione, O'Neill vi inserì anche la parodia di diversi personaggi disneyani, come Topolino, Minnie ed altri, poiché come molti altri, anche O'Neill aveva subìto un forte influsso dai vecchi films e cartoni animati. Nel 1971 O'Neill e altri disegnatori prepararono due albi a fumetti — *Mickey Mouse meets the Air Pirates* (Topolino incontra i pirati dell'aria), e *Air Pirates n. 2* — che portavano questa parodia disneyana fino alla completa conclusione: erano i personaggi di Disney ormai cresciuti e raffigurati anche in scene erotiche, compreso l'amplesso fra Minnie e Topolino. L'impero di Disney, provocato, si mosse per bloccare l'uscita di un terzo volume. O'Neill e i suoi soci Ted Richards, Bobby London, Ron Turner e Gary Hallgren furono citati in giudizio con la richiesta di 700.000 dollari di risarcimento danni. Turner e Hallgren arrivarono a una composizione amichevole extra-giudiziale, ma gli altri tre ebbero il processo nell'Agosto 1975, la cui conseguenza fu il divieto di ogni uso di parodie da parte del

Dan O' Neil, « Dan O'Neil's Comics ».

terzetto. Nel frattempo però O'Neill si era fatta molta pubblicità e i due numeri di *Air Pirates*, son diventati una rarità per collezionisti.
In Italia *Odd Bodkins* è stato presentato da *Linus* e nel 1975 O'Neill ha ricevuto a Lucca 11 il premio « Yellow Kid ».

J.B.

O'NEILL, ROSE CECIL (1874-1944) Autrice americana nata a Wilkes-Barre, Pa., nel 1874. Suo padre mercante, si trasferì poco dopo con la famiglia a Omaha, dove la figlia Rose frequentò il Sacred Hearth Convent, vincendo a 13 anni una competizione artistica indetta dall'*Omaha Herald* e guadagnandosi così il diritto di disegnare una serie di fumetti settimanali per lo stesso giornale. Era questo il debutto della donna che avrebbe avuto poi la geniale idea di dare un nome a Cupido, disegnando per oltre un quarto di secolo il suo famoso *Kewpies*. All'età di 15 anni, Rose si trasferì con la famiglia a New York: era il 1889 e già Rose vendeva i suoi disegni e fumetti a periodici come *Puck*, *Judge*, *Life*, *Truth* e *Harper's*. A 18 anni si sposò per la prima volta con un certo Gray Latham, che morì cinque anni dopo. Quattro anni più tardi si risposava col direttore del *Puck*, Harry Leon Wilson, meglio noto in seguito come autore di *Merton of the Movies* (Merton dei films). Intanto Rose illustrava i suoi primi racconti, come *The Spenders* (Gli spendaccioni), nel 1902 e *The Lions of the Lord* (I leoni del Signore), nel 1903, nel 1904 scrisse e illustrò *The Loves of Edwy* (Gli amori di Edwy). Dopo un viaggio in Italia e il successivo divorzio da Wilson, divenne scrittrice e disegnatrice a tempo pieno, creando il suo primo gruppo di cupidi, simili ai popolari *Brownies*, di Palmer Cox, per illustrare alcuni versi per bambini, pubblicati sul *The Ladies' Home Journal*, nel 1905. Li chiamò *Kewpies* e il loro impatto col pubblico fu eccezionale. Prima di sei mesi, il personaggio le era stato chiesto dai più grossi periodici del paese, *The Woman's Home Companion*, pagò nel 1910 una piccola fortuna per avere i disegni dei *Kewpies*, poi *Good Housekeeping*, pagò ancora di più. Nel 1913, George Borgfeldt & Co. di New York, fabbricò la prima delle famose bambole Kewpies, che nei due decenni successivi invasero il mondo.

« *On Stage* », *Leonard Starr.* © *Chicago Tribune-New York News Syndicate.*

Nel 1917, Rose O'Neill aveva disegnato, assumendone i diritti e distribuendosela da sé, una pagina domenicale di versi e disegni dei Kewpies, con un diverso titolo ogni settimana, che durò un anno e fu largamente diffusa, come del resto lo erano le strisce settimanali dello stesso periodo. Quindici anni più tardi il King Features, la convinse a riprendere il personaggio, ma stavolta come pagina domenicale, con racconti continuativi e dialoghi racchiusi nelle nuvolette, che apparve dall'inizio del 1935 fino alla fine degli anni trenta. Tuttavia nel 1937 Rose lasciò New York, per andare a vivere in una fattoria acquistata tempo prima, sulle Ozark Mountains, dopo aver condotto per anni un'attiva vita sociale, sempre in movimento come una zingara. Qui continuò a scrivere e a dipingere, ma ammalatasi si trasferì a Springfield nel Missouri presso alcuni parenti, dove morì il 6 Aprile 1944. Stranamente, non furono mai fatti cartoni animati dei Kewpies, e ne furono pubblicati solo pochi libri, due titoli abbastanza importanti sono *The Kewpies, Their Book* (I Kewpies, il loro libro), del 1911 e *The Kewpies Primer* (Il sillabario dei Kewpies), del 1916, diventati ormai rari.

B.B.

ON STAGE (Stati Uniti) Serie creata da Leonard Starr per il Tribune-News Syndicate, apparsa per la prima volta il 10 Febbraio 1957. Mary Perkins, protagonista di *On Stage* (Sul palcoscenico), è all'inizio un'ingenua ragazza d'una cittadina di provincia che approda a Broadway, per cercarvi la sua grande occasione. Nel corso del primo anno della pubblicazione essa viene scoperta da uno stravagante regista teatrale, scelta per scommessa dal celebre fotoreporter Pete Fletcher, assunta per il ruolo di ingenua in uno spettacolo estivo, portata a Hollywood, da un produttore megalomane, salvata dalle sue grinfie da un amichevole gangster e quindi restituita a Broadway senza più niente. Ma in seguito Mary rallenta la sua frenetica attività, sposa Pete e torna quindi a recitare sulla scena e per il cinema. Continua intanto ad incontrare strani personaggi, dalla seducente ma velenosa Morganna D'Alexias a Maximus « l'uomo senza volto », una specie di « fantasma dell'Opera ». Ma nel corso delle vicende è ormai maturata ed è in grado di affrontare qualunque situazione con flemma e sangue freddo. On Stage è bensì un lavoro sul teatro, ma possiede qualcosa di più: l'atmosfera, l'ambiente e i personaggi sono resi in maniera realistica, senza però escludere l'umorismo o addirittura la poesia. Starr eccelle nel rendere le emozioni sottintese, le espressioni furtive, i gesti rivelatori. I punti di forza di, On Stage, sono le sue situazioni incisive, i suoi testi letterari e il disegno elegante, che ne hanno fatto uno dei migliori fumetti odierni. In Italia, la striscia è apparsa per molti anni sul quotidiano *Il Giorno*, col nome di, *Mary Atkins* e su *Linus* e i suoi supplementi.

M.H.

OOR WULLIE (Gran Bretagna) Striscia scritta in dialetto scozzese creata da Dudley D. Watkins, apparsa per la prima volta, l'8 Marzo 1936 in copertina di *Fun Section*, il supplemento a fumetti del settimanale *Sunday Post*. Tradotto in inglese *Oor Wullie*, significa « Our Willie » (Il nostro Willie), che era il protagonista di uno scialbo fumetto, egli comincia e finisce ogni episodio trovandosi su un secchio rovesciato, e si caratterizza con lo slogan « Oor Wullie, Your Wullie, A' body's Wullie » (Il nostro Willie, il vostro Willie, il Willie di tutti) e col verso introduttivo di ciascuna delle sue apparizioni nel fumetto. Willie trascorre il suo tempo ciondolando fra una casa e l'altra, a cominciare dalla sua che è una traballante struttura, su cui è scritto; « capanna di Wullie », nella quale vive anche il suo topo Jeemy. Fra i suoi amici e conoscenti vi sono Fat Bob, Soapy Soutar, Wee Eck e P.C. Murdoch oltre a Pa

« *Oor Wullie* », *Dudley Watkins.* © *Sunday Post.*

e Ma. Nella tuta ha una profondissima tasca, soltanto di poco meno ampia di quella di Harpo Marx, e dalla quale in caso di emergenza estrae qualunque cosa gli serva. Dall'Ottobre del 1940, il fumetto è stato anche ristampato nelle collezioni annuali.

D.G.

OPPER, FREDERICK BURR (1857-1937) Autore americano, nato il 2 Gennaio 1857 a Madison, Ohio, da emigrati austriaci. Il padre di Opper, valente artigiano, era fratello di Adolphe Opper, famoso giornalista che con lo pseudonimo di « De Blowitz » scriveva come corrispondente parigino del *London Times*, negli anni '80. Il giovane Fred, conscio del proprio talento di disegnatore, badò poco alla scuola d'obbligo e abbandonò le scuole secondarie per andare a lavorare alla *Madison Gazette*, all'età di 14 anni. Desideroso di farsi conoscere, spedì fumetti ai più noti periodici dell'epoca, che spesso glieli comperarono: ed apparvero su *Scribner's*, *The Century*, *St. Nicholas*, ed altri. Rinfrancato da ciò, si trasferì, non ancora ventenne, sulla costa orientale, dove trovò subito lavoro come grafico per il periodico *Wild Oats*, lavorando contemporaneamente in un negozio d'alimentari per raggranellare qualche altro soldo. Nello stesso periodo collaborava anche con altre riviste, compresi *Puck* e *Harper's Bazaar*, il colonnello Frank Leslie, editore della nuova pubblicazione *Leslie's Magazine*, vide i lavori del giovanotto e lo assunse come grafico, disegnatore di fumetti e corrispondente. Dopo tre anni di lavoro per *Leslie's*, Opper trovò un lavoro più renumerativo presso il *Puck*, in qualità di capo-disegnatore dei fumetti politici e vi rimase fino a quando nel 1899 lo assunse Hearst, per fare i fumetti umoristici dell'*American Humorist*, una sezione del *New York Journal*. Qui Opper, già famoso disegnatore di fumetti e illustratore di libri — come ad esempio *The Hoosier Schoolmaster*, la *Comic History of the U.S.* di Bill Nye, il *Tribune Primer*, di Eugene Field e molti racconti di Twain tradotti in albi — riuscì a convogliare sia a New York che a San Francisco un maggior numero di lettori verso i giornali di Hearst, specialmente quando fece la sua prima apparizione il 26 Marzo 1900 uno straccione vagabondo chiamato *Happy Hooligan*, che il pubblico amò subito e quantunque Opper tentasse di introdurre di volta in volta nuovi personaggi, come il buffo fattore Uncle Si, o il simpatico burlone Henry Peck, apparve evidente che i lettori volevano soprattutto Hooligan. E lo ebbero ogni settimana in tutti i fumetti di Hearst, e quindi in una serie di popolari ristampe fino agli anni '60. A quel punto, Oppen aveva perfettamente compreso quale fosse il potenziale del nuovo mezzo espressivo, « fumetti », e andava presentando personaggi sempre più popolari, come *Alphonse and Gaston*, e *Maud la Mula*, e tutti questi cominciarono a comparire in fumetti loro propri, in concorrenza con *Hooligan*, apparendo spesso nella stessa sezione domenicale a anche in albi. E nemmeno la competenza di Opper come disegnatore politico era passata inosservata a Hearst, e per la sua catena di giornali, Opper preparò fumetti sugli argomenti di attualità fin dalla fine del secolo scorso. Questo era del resto un lavoro che gli piaceva molto, e continuò a farlo per tutto il resto della sua vita. I personaggi caricaturati da Opper, dai grossi petrolieri ai capitalisti, agli uomini politici, da Bryan a Hoover, erano personaggi noti ai lettori quanto quelli fumettistici di Opper, che spesso fece con queste sue caricature delle intere sequenze, con titoli come *Mr. Trusty* (Il fiduciario) *The Cruise of the Piffle* (La crociera della futilità), e *The Freeneasy Film Co. Presents* (La « libera e facile » cinematografica presenta), che apparvero quotidianamente sulle pagine editoriali dei giornali di Hearst. Opper fece pochi fumetti giornalieri, si limitò ad alcune strisce occasionali, tentando anche una breve versione giornaliera di Happy Hooligan, all'inizio degli anni venti. Nella sezione domenicale a fumetti fece invece ben tre pagine e mezza la settimana dal 1900 fino a poco dopo il 1910, tornando poi alla sola pagina di Hooligan, nella quale avrebbe però convogliato regolarmente personaggi come Maud, Si, Alphonse e Gaston, Gloomy Gus ecc. Alla fine degli anni venti, fu riconosciuto come il capo carismatico dei disegnatori di fumetti, per la sua fama, la competenza e la maturità. Nel 1932 fu obbligato ad abbandonare i fumetti settimanali e quelli politici a causa della vista che gli si andava indebolendo. Allora si ridusse a fare fumetti soltanto saltuariamente, ritirandosi a New Rochelle, New York, dove morì per attacco cardiaco il 28 Agosto 1937.

B.B.

ORESTOLO IL PAPERO
vedi Howard the Duck

ORIGA, GRAZIANO (1952-) Autore, disegnatore e giornalista italiano, nato nel 1952 a Dolianova (Cagliari) e trasferitosi a Milano nel 1972. Dimostrando sin dall'infanzia, una spiccata attitudine per il disegno e l'illustrazione, Origa ha coltivato tale passione ed ha iniziato la sua attività nel mondo del fumetto nel 1972 collaborando con una serie di disegni e di fumetti con l'editore Gino Sansoni. Alla fine dello stesso anno entra nella redazione di *Scarpantibus*, rivista a fumetti, chiusa dopo dodici numeri, per la quale realizza alcune storie. Nel contempo, collabora come giornalista ad alcune riviste, tra le quali *Il Giornale dei Misteri*, l'*Avventuroso*, *ABC*, *Gong*, *Esquire* e *Prima Comunicazione*, redigendo in massima parte articoli relativi al fumetto. Nel Luglio 1973 dà vita a *Contro*, rivista di fumetti e cose varie, ossia politica, informazione e varietà.
Per tale rivista Origa ha realizzato parecchi racconti a fumetti, occupandosi sia dei testi che dei disegni, quali *Le ceneri di Pasolini* e *I fanciulli di Sandro Penna* e ha dato vita ai personaggi di *Pike and Pike* realizzati graficamente da Enzo Jannuzzi. Origa è comunque da consi-

Graziano Origa

« Orlando Furioso », Pino Zac. © Editoriale Corno.

derarsi non tanto come un disegnatore di fumetti quanto come un illustratore dal segno graffiante e sempre improntato ad una istintiva aggressività ed il meglio in questo senso lo ha dato nell'album *Gay mon amour* edito dalle Edizioni Elle di Cesare Lanza in cui ha fatto un professionale sfoggio delle sue qualità in una serie di trenta illustrazioni. Origa ha al suo attivo anche una competente attività di critico e conoscitore del mondo del fumetto tanto che ha redatto, per conto dell'editore Ottaviano, una *Enciclopedia del Fumetto*, un interessante documento storico-bibliografico del mondo di carta.
Nel Febbraio del 1978 inizia a collaborare con *Milano Elle*, mensile per il quale disegna ritratti di personalità politiche e della cultura. Nel Marzo dello stesso anno assume la direzione di Gong, periodico spregiudicato destinato ai giovani. Nel Giugno del 1978 inizia la serie grafica *Partita a Tre* per *Eureka*. Questo per quanto riguarda il materiale da lui realizzato. Ma per inquadrare il personaggio bisogna parlare di Origa come inventore di movimenti d'avanguardia. Il suo Studioriga di Milano è una vera e propria fabbrica di idee e situazioni, frequentata da giornalisti famosi e mercanti d'arte, allievi disegnatori e giovani promesse.

L. S.

ORLANDO FURIOSO (Italia) Le avventure del famoso paladino di Francia, hanno ispirato molte trasposizioni a fumetti, specialmente in versione satirica. La più riuscita tra queste è certamente quella di Pino Zac, realizzata per la rivista *Eureka*, edita dall'Editoriale Corno, e pubblicata dal n. 73 del Giugno 1972 al n. 114 del Dicembre 1973. La storia rivisitata e ricantata da Pino Zac, si basa su deformazioni oculate, sfoltita e ripresentata in una sequenza di immagini che ben rendono lo spirito mordace e caustico dell'autore, con intelligenti sovrapposizioni di montaggi e tecniche di revisione di concetti dell'immagine dove la sua esperienza di uomo di cinema si è fatta sentire, proponendo nuove e interessanti versioni dove l'estro artistico e la semplicità di fotografia si fondono in perfetta sincronia. Realizzato in trentasei puntate da otto tavole l'una, l'*Orlando Furioso*, di Pino Zac, ha incontrato il favore unanime dei giovani lettori e di contro una passiva resistenza del pubblico adulto, che non gradiva la semplificazione del testo e gli interventi dissacratori dell'autore.
Nel 1975, la Editoriale Corno, ha raccolto tutte le puntate in un volume inserendolo nella serie *Comics in Grande*. Nel 1976, l'Orlando Furioso, di Zac, ha ricevuto il premio *Humor Comics*, al Festival dell'umorismo di Bordighera.

L.S.

ORLANDO, JOE (1927-) Disegnatore e direttore di albi a fumetti americano, nato a Bari, in Italia, il 4 Aprile 1927. Emigrato con la famiglia negli Stati Uniti nel 1929, Orlando conobbe i fumetti leggendo *Tarzan*, sul quotidiano in lingua italiana *Il Progresso*. In seguito frequentò l'High School of Art and Design — avendo come compagni, il disegnatore Rocco Mastroserio e il cantante Tony Bennett, partecipò alla guerra con le truppe d'occupazione in Europa. Al suo ritorno, frequentò l'Art Students League, iniziando contemporaneamente la carriera di disegnatore con l'illustrazione del fumetto avventuroso *Chuck White*, della serie « Treasure Chest ». Nel 1950 aprì uno studio grafico in società con Wallace Wood, iniziando la produzione di materiale di fantascienza per Aven, Youthful, Charlton e Ziff-Davis. Quando Wood passò alla E.C. lasciando lo studio, Orlando lo mandò avanti da solo per un po'; ma poi si trasferì lui pure alla E.C., quando cercarono qualcuno che disegnasse nello stesso stile di Wood. Gli furono affidati sia personaggi dell'orrore che di fantascienza, che l'editore Gaines definiva interpretati da un « buono a nulla », mentre in realtà era un lavoro più che buono. Era un disegno pulito, lineare e senza pretese, che sarebbe andato benissimo in qualunque altro gruppo di fumetti degli anni cinquanta. Il fatto è che alla E.C. lavoravano nomi del livello di Crandall, Ingels, Frazetta, Wood, Williamson e molti altri. Quando nel 1956 la E.C. chiuse, Orlando andò a disegnare fumetti di fantascienza e dell'orrore pubblicati dall'Atlas, di Stan Lee e successivamente disegnò anche per *Mad*. Alla fine del decennio, comunque, Orlando si dedicava quasi esclusivamente alla pubblicità e alla pittura. Ma nel 1964, quando James Warren, iniziò con Creepy, la sua serie di fumetti in bianco e nero, Orlando fu uno dei suoi maggiori e più validi collaboratori. I suoi bozzetti si erano fatti più complessi e stilizzati, pur rimanendo ben fatti e fluenti; la sua tecnica del racconto e la composizione della pagina rimanevano invece deludentemente semplici. Nel 1966, Carmine Infantino divenne direttore editoriale della National e Orlando fu uno dei

primi disegnatori della nuova ondata da lui assunta come direttore di collana. Fino ad oggi, il suo miglior albo è *Swamp Thing* (L'uomo della palude), scritto da Len Wein e disegnato da Berni Wrightson.

J.B.

8 MAN (Giappone) Personaggio creato da Jiro Kuwata, per il disegno e dal soggettista Kazumasa Hirai, apparso per la prima volta nell'Aprile del 1963, sulla rivista settimanale *Shōnen*.

8 Man era la reincarnazione del detective Rachiro Azuma, ucciso dalla Banda Mukade. Il Dr. Tani lo ricostruì come super robot, dandogli la memoria e le sembianze di Azuma. Sotto questo aspetto, 8 Man riprende anche la professione di detective con la collaborazione di due assistenti, che però ignorano il suo segreto, di cui è a conoscenza solo il capitano di polizia Tanaka.

8 Man poteva cambiare aspetto a suo piacimento grazie alle speciali proprietà della sua pelle artificiale, uno dei suoi stratagemmi consisteva nell'assumere le sembianze della ragazza del nemico, inoltre poteva correre mille volte più veloce di ogni altro uomo, aveva un piccolo reattore atomico nel corpo e, nascoste nella cintura tavolette generanti energia sotto forma di sigarette. Egli lottava contro ogni sorta di malviventi, ma tra i suoi nemici non mancavano esseri dotati di poteri sovrumani, quali un cervello elettronico detto « Saiba », il super robot « 005 », una strega con percezioni extrasensoriali, extraterrestri con mire di conquista del nostro pianeta. Nonostante fosse una macchina, 8 Man aveva sentimenti e problemi propri della natura umana, seguendo in ciò la moda dei super eroi della Marvel, e divenne in breve tempo l'idolo del pubblico giapponese e va indubbiamente considerato come uno dei più famosi eroi del fumetto di quel paese. La striscia diede origine a una serie di cartoni animati e ispirò una lunga serie di protagonisti similari come: *Ultra Man*, *Ultra 7*, *Ultra Man Leo*, e *Kmaer Rider*.

8 Man apparve per l'ultima volta nel Febbraio del 1966.

H.K.

OSOMATSU-KUN (Giappone) Personaggio creato da Fujio Akatsuka apparso per la prima volta nell'Aprile del 1962 sulle pagine del settimanale *Shōnen Sunday*. Osomatsu è uno dei gemelli di un parto sestuplo, insieme a Choromatsu, Ichimatsu, Jūshimatsu, Karamatsu e Todomatsu. Essi appartengono a una famiglia di lavoratori ed hanno tutti le stesse caratteristiche di pigrizia, goffaggine e impertinenza come parte integrante della personalità collettiva, chiamata Osomatsu-Kun (che si potrebbe liberamente tradurre « Clan Osomatsu »). I bambini Osomatsu hanno due principali nemici, l'odioso e ingordo coetaneo Chibita e Iyami, un antipatico e astuto saputello che emette il piccolo singulto « Shé » ogni volta che vien sorpreso dai ragazzi a compiere qualche monelleria (tale verso divenne una specie di ritornello fra i ragazzetti giapponesei dell'epoca). Altri personaggi erano: Dekapan, un ometto di mezza età vestito sempre con abiti troppo grandi; Totoko, la bella ragazza della quale sono innamorati sia i gemelli che Chibita; due altri di nome Dayōn no Ojisan e Hatabō; e i genitori dei ragazzi. Uno dei motivi del persistente successo di *Osomatsu-Kun* era l'abilità di Akatsuka nel dipingere i caratteri secondari, ed un altro era la continua capacità creativa nell'inventare situazioni nuove per i suoi personaggi. Osomatsu-kun fu in effetti uno dei fumetti giapponesi più longevi essendo terminato nell'Agosto del 1969. Pur essendo un fumetto per ragazzi, era apprezzato anche da molti adulti. Negli anni sessanta fu anche tradotto in cartoni animati per la televisione.

H.K.

OUR BOARDING HOUSE (Stati Uniti) Tavola domenicale creata da Gene Ahern sotto forma di innovatrici vignette, che furono per anni la copertina della sezione domenicale dei fumetti della NEA, distribuiti su molti quotidiani di piccole città fin dal 1923. Ne era protagonista il maggiore Amos Barnaby Hoople, un ometto obeso di mezza età, dalla larga mascella e dai baffi penduli, tiranneggiato dalla moglie Martha Hoople, che presiedeva militarmente all'andamento della loro pensione, unica fonte di reddito sicura per la famiglia. Lo stesso Hoople vi faceva ben poco al di là di quello che sua moglie lo obbligava a fare. Di solito occupava il tempo elaborando grandiosi progetti di arricchimento, dall'ultimo fallimento dei quali era stato salvato sia grazie alla buona sorte che dall'energica Martha, perennemente vigile sulle entrate della pensione. Mano a mano che la striscia si sviluppava all'inizio degli anni venti, i baffi di Hoople si accorciavano per diventare una macchia sotto il suo naso a bulbo che si era allargato, e con il lungo mento rivolto all'in su, fin quasi a toccargli il naso, in un profilo assai simile a quello di Popeye, la sua faccia, divenne assai familiare al pubblico. Alcuni dei primi pensionanti, come Mrs. Church e un pugile di nome Kid Portland, furono abbandonati dopo un anno, ma rimase una serie di personaggi di base, tre scapoli chiamati Buster, Clyde e Mack, i cui commenti di sfondo fungevano da proverbiale « Coro Greco » per le scappatelle del Maggiore, il nipote dodicenne Alvin e suo fratello, la pecora nera Jack Hoople. Costui, contrariamente al Maggiore che era un candido, era un uomo poco scrupoloso, che andava spesso in prigione coinvolgendo non di rado il maggiore stesso in qualche impresa criminale.

Dopo il 1932, Ahern aggiunse in testa alla pagina domenicale di *Our Boarding House* (La nostra pensione), un personaggio di un quarto di pagina intitolato *The Nut Brothers: Ches and Wal* (I fratelli Nut: Ches e Wal). Era un fumetto notevole, di pura fantasia, che anticipava il più noto ma simile *Smokey Stover*, con sfondi folli e surreali, che erano il punto focale dell'attenzione. Nel 1936, Ahern lasciò la NEA per iniziare un nuovo personaggio per il King Features, intitolato *Room and Board* (Stanza e pensione), molto simile a Our Boarding House, *The Squirrel*

« Our Boarding House », Bill Freyse e Gene Ahern.
© NEA Service.

Cage (La gabbia dello scoiattolo), a sua volta simile a *The Nut Brothers*. La NEA scelse allora un valido disegnatore, Bill Freyse, per continuare Our Boarding House, ciò che fece con zelo e abilità tali che quasi nessuno si accorse del cambiamento. finché anni dopo Freyse non firmò le tavole. Le disavventure quotidiane del maggiore continuarono con gli stessi personaggi di prima, e altrettanto avvenne per le domenicali. Dopo la morte di Freyse avvenuta nel 1969, la striscia giornaliera e la tavola domenicale sono state continuate da varie mani. Il vecchio stile Ahern-Frayse è chiaramente diverso, ma i personaggi fondamentali della striscia sono gli stessi

B.B.

OUR ERNIE (Gran Bretagna) Personaggio creato da Holt per l'inaugurazione del settimanale a fumetti *Knockout*, uscito il 4 Marzo 1939, col sottotitolo *Mrs. Entwhistle's Little Lad* (Il ragazzino della signora E.). È stato una delle più buffe strisce apparse sui settimanali inglesi, e già la prima avventura ne stabiliva la tematica, Ernie, che pescava salmoni dalla torre di Blackpool veniva sgranocchiato dalle ganasce di una gru meccanica. Il fumetto stabilì anche diversi primati nel settore, primo eroe del nord, prima volta che veniva usato un espediente tipicamente radiofonico (ripetizione di una battuta), prima volta in cui il protagonista si feriva continuamente nelle più incredibili situazioni. Dopo qualche settimana il fumetto fu rilevato da Hugh McNeill, che lo proseguì accentuandone l'umorismo, soprattutto dopo l'aggiunta di un compagno per Ernie, il bruco Charlie, le cui battute erano dense di comicità. Quando, McNeill, fu richiamato alle armi, venne sostituito da, A.J. Kelly, e quando questi morì, la striscia fu continuata da Reg Parlett, Denis Gifford, Fred Robinson, Franz Lazemby e molti altri, fino a quando fu sospesa nel 1960.

D.G.

OUTCAULT, RICHARD FELTON (1863-1928) Autore americano, nato a Lancaster, Ohio, il 14 Gennaio 1863, durante la guerra civile, da famiglia borghese. Poiché fin da bambino dimostrò del talento, lo mandarono a laurearsi in arte alla McMicken University di Cincinnati, nell'Ohio. Tornato a casa, sposò Mary Jane Martin, il giorno di Natale del 1890. Trasferitosi a New York per assecondare la sua carriera artistica, Outcault si trasferì a Flushing, Long Island, lavorando come libero professionista, facendo illustrazioni per varie testate, come ad esempio *The Electrical World*. Presto scoprì tuttavia che la sua

« Our Ernie », Hugh McNeill. © Knockout Comic.

propensione all'umorismo gli offriva un mercato per la vendita immediata di tutte le vignette che disegnava, e ne vendette a *Life* e *Judge*. Poiché anche il *New York World*, era un buon mercato per i fumetti, Outcault ne piazzò alcuni anche lì, e trovò interessante studiare i monelli delle viuzze di Manhattan. La serie che aveva concepito, e che inizialmente portava come titoli i nomi di varie strade e bassifondi, divenne presto nota col titolo di *Hogan's Alley*. Quando nel 1894 fu stabilmente assunto dal *World*, Outcault divenne famoso per la figuretta di un bambino calvo in camicia da notte, solitamente piazzato nel bel mezzo della ressa dei bambini, che diventò per tutti « *Yellow Kid* », così chiamato grazie al colore della camicia, sia dal pubblico che da William Randolph Hearst, quando questi lo strappò al *World*, ma Outcault non usò mai quel nome, per il protagonista.
La commovente volgarità dei ragazzi dell'Hogan's Alley, affascinò il pubblico del *World*, ma spaventò i proprietari di immobili della grande città, i quali deplorarono l'assunzione di Outcault da parte del giornale di Hearst, *New York Journal*, avvenuta nel 1896. Il connubio tra il giornalismo di Hearst e il popolare Yellow Kid, creò fra l'élite newyorkese molta acredine, che finì per ritorcersi contro lo stesso Outcault. Mentre si godeva il denaro che il fumetto gli procurava, la risonanza della grana legale sorta fra il *World* e il *Journal*, per i diritti di Yellow Kid, diventava socialmente imbarazzante per Outcault, che appena poté lasciò Hearst, preparando nel 1901 il nuovo fumetto *Poor Li'l Mose*, per il *New York Herald*. Questo nuovo personaggio rifletteva l'interesse di Outcault, verso i bambini negri quali oggetto di caricatura, interesse portato alle estreme conseguenze in una serie di disegni fatti a suo tempo per *Judge* e intitolati, *Shakespeare in Possumville*, ma presso il pubblico del quotidiano non ebbe presa, e nel 1902 Outcault lo sostituì col popolarissimo *Buster Brown*. Questa volta la mescolanza tra gioventù dei bassifondi e proprietà era giustamente equilibrata per il palato dei lettori. Quantunque da parte di certe chiese e gruppi di scuole ci fosse ancora dell'insofferenza verso il « cattivo esempio », tuttavia i ricchi sfondi del giovane burlone Buster, erano abbastanza familiari e comunque rappresentavano pur qualcosa cui aspirare, non certamente simile all'ambiente dei personaggi di *Hogan's Alley*. Buster era un robusto giovanottello dell'epoca, tanto caricaturato da esser comico e vestito in modo da incontrare l'approvazione dei genitori, che anzi vestirono un'intera generazione sullo stile di Buster Brown. Nuovamente allettato dai soldi offertigli da Hearst, Outcault lasciò il *Tribune*, tornando nel 1905 al *Journal*, per continuarvi *Buster Brown*. Poiché Outcault teneva i diritti sul suo personaggio, erano più i soldi che guadagnava con la mercificazione del suo personaggio che quelli ricavati dal fumetto stesso. Ormai ricco, egli continuava la tavola domenicale (Outcault non disegnò mai fumetti giornalieri continuativi) ormai solo per hobby, abbandonandola definitivamente nel 1920. Ma molte ristampe continuarono tuttavia a circolare sui giornali fino al 1926. Frattanto Outcault si era dedicato al suo grande amore, la pittura, abbandonando anche l'Advertising Company, la società creata per commercializzare il materiale derivato da Buster Brown, che passò nelle mani del figlio Richard F. Jr., che ne divenne il nuovo presidente. Autore anche di diversi lavori in prosa sui suoi personaggi e di articoli sui fumetti per diversi giornali, curò la ristampa in volume di Yellow Kid e di Buster Brown, tenne varie mostre dei suoi dipinti, viaggiò molto, e fu una figura assai autorevole dell'arte americana. Ammalatosi improvvisamente nell'estate del 1928 nella sua casa di Flushing, morì il 25 Settembre 1928, all'età di 65 anni.

B.B.

Richard Felton Outcault

OUT OF THE SILENCE (Australia) Striscia giornaliera ispirata a un racconto dallo stesso titolo (Fuori dal silenzio) di Erle Cox e disegnata da Reg Hicks (pseudonimo Hix), apparsa sul *Melbourne Argus* dal 4 Agosto 1934 al 21 Dicembre dello stesso anno. Era il primo importante fumetto d'avventura australiano, e faceva seguito a precedenti fumetti, con didascalie alla base delle vignette. Poiché il racconto originale faceva perno su situazioni statiche e lunghi dialoghi, questa soluzione gli permise di rimanere fedele al tema. Per gli standard dell'epoca i disegni erano buoni, anche se un po' rigidi e poco brillanti.

Silence raccontava la storia di un'immensa sfera, scoperta nelle sue proprietà, da Alan Dundas, che conteneva le registrazioni delle conoscenze accumulate da una grande civiltà estintasi 27 milioni di anni prima. Ma conteneva anche il corpo della bellissima Earani, una donna eccezionale messa in stato di animazione sospesa e che doveva rifare il mondo a immagine della propria civiltà. Il racconto sviluppa i tentativi del dottor Richard Barry per bloccare i piani di Earani e di Dundas infatuatosi di lei, vòlti a dominare il mondo.

Cox scrisse originariamente *Silence*, tra il 1913 e il 1916 ma non riuscì a trovare un editore. Essendo anche collaboratore di *Argus*, sottopose allora il racconto al giornale, e questo lo pubblicò in episodi settimanali da Agosto all'Ottobre del 1919. Nei sei anni successivi esso fu fortemente richiesto sia in Australia che all'estero e nel 1925 ne fu finalmente pubblicato anche il libro, edito a Melbourne da Edward A. Vidler, e a Londra da John Hamilton Ltd. Nel 1929 venne acquistata l'edizione americana da Rae D. Henkle Co. di New York; ne è stata poi fatta la traduzione in francese e in russo, e nuove edizioni australiane videro la luce nel 1932 e nel 1947 pubblicate da Robertson & Mullens. Nella prima metà del secolo Silence è stato considerato uno dei classici della fantascienza. Mentre Silence era di per sé il primo fumetto d'avventura, la prima striscia originale di Reg Hicks, con nuvolette fu *The Adventures of Larry Steele* Le avventure di Larry Steele). Nonostante il precedente di Silence, l'Australia ha prodotto pochissimi fumetti di fantascienza: *Space Patrol*, *Silver Starr* e *Captain Power*. Senza dubbio, lo spazio concesso dai giornali australiani ai fumetti d'oltre mare come *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Brick Bradford*, *Twin Earths* e *Jeff Hawke*, è andato a detrimento dello sviluppo locale in questo settore.

J.B.

OUT OUR WAY (Stati Uniti) Striscia giornaliera autoconclusiva di J.R. Williams, apparsa per la prima volta il 22 Novembre 1921 distribuita dalla NEA nel formato a vignetta. Ottenne sin dall'inizio l'attenzione, per il suo stile e contenuto realistici, e inoltre possedeva uno spirito infallibile e uno spunto originale. Da *Out Our Way* (A modo nostro) si svilupparono tanti personaggi autonomi ricorrenti a brevi intervalli. Ciascuna serie aveva un proprio titolo, e presto fu raggiunta una certa continuità fra le serie di episodi individuali. (In uno di questi, nel 1924, Williams presentò su uno sfondo western, per la prima volta nella storia del fumetto, un cadavere disegnato realisticamente). I personaggi di Williams erano così ben individualizzati, che la confusione degli episodi non ne diminuì il crescente entusiasmo del pubblico. Tra le prime serie dal titolo *Out Our Way*, vi furono « The crossing Watchman » (Il guardiano che passa), Why Mothers get Gray » (Perché le mamme diventano grige), « Heroes Are Made, Not Born » (Eroi si diventa, non si nasce), « Elf Dakin », « Wash Funk » (Paura di lavarsi) ed altri. Altre serie presentarono personaggi diversi senza un preciso titolo, tra cui, il gruppo dei cowboys, che comprendeva personaggi memorabili, tutti imparentati fra loro come ad es. Smoky, Spuds, Cotton, Wes, Chuck, Soda, il cavallo Jiggin' Jack ed altri; e il negozio di macchine pubblicato a volte col titolo « Bull of the Woods » (Toro dei boschi), riferito al capo reparto del negozio, e nel quale apparivano molti personaggi riconoscibili per i loro volti, perché non ebbero mai un nome. Una pagina domenicale intitolata *Out Our Way*, ma largamente ispirata alla famiglia Willits di « Why Mothers get Gray » fu lanciata dalla NEA all'inizio degli anni venti. Ma al di là di una generica supervisione, Williams aveva poco a che vedere con la domenicale, disegnata soprattutto da Neg Cochran, che rilevò anche la serie di Williams dopo la sua morte, avvenuta nel 1957, facen-

« Out Our Way », J.R. Williams. © NEA Service.

dola apparire insieme a materiale originale del disegnatore. La pagina domenicale fu invece portata avanti da Paul Gringle, sostituito più recentemente da Ed Sullivan. Per coloro che sono cresciuti col fumetto, Out Our Way, di Williams è la fonte più ricca di autentiche registrazioni popolari su come viveva, pensava, vedeva e sentiva la gente americana dall'inizio del secolo agli anni cinquanta. Una scelta dei lavori di Williams si trova in una valida serie di volumi pubblicati da Charles Scribner's Sons tra il 1943 e il 1947, coi titoli che Williams aveva usato per i suoi personaggi.

B.B.

OVERGARD, WILLIAM THOMAS (1926-) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Los Angeles il 30 Aprile 1926. Frequentò le scuole pubbliche a Santa Monica in California, diplomatosi alla Scuola Superiore, nel 1944 fu richiamato dall'esercito e prese parte all'azione di Okinawa. Tornato alla vita civile, frequentò il Santa Monica City College, seguendo corsi d'arte e di storia dell'arte. Attratto dai fumetti sin dall'infanzia, a 12 anni, scrisse una lettera a Milton Caniff, fu l'inizio di una relazione nella quale Caniff divenne guida e maestro del giovane Overgard, che anche durante il servizio militare mandava i suoi disegni al maestro, che lo incoraggiava e lo consigliava. Dopo la guerra, Caniff presentò il suo protetto a varie industrie. Overgard si trasferì a New York, dove andò a lavorare per l'editore Lev Gleason sotto la guida di Charlie Biro. Lavorò a *Boy* e a *Daredevil*, oltre a scrivere e disegnare i fumetti western di *Black Diamond* (Diamante nero). Poco dopo passò alla Western Publishing (Dell), facendovi albi completi di *Jungle Jim*, *Ben Bowie* ed altri. In questo periodo fece occasionalmente anche l'assistente di Caniff, scrivendo e disegnando due albi di *Steve Canyon* e alcuni fumetti di *Crime Buster*, dal 1950 al 1953. Anche durante questo periodo, Overgard mandava continuamente fumetti ai distributori, in particolare al Publishers e all'United Feature. *Gay Honor*, un fumetto sulle battaglie di una donna avvocato, fu uno dei suoi sforzi inutili. Finalmente nel 1952, Harold Anderson, del Publishers Newspaper Syndicate, lo contattò per risolvere il problema di *Steve Roper*, il disegnatore principale se n'era andato, e Elmer Woggon, che disegnava gli sfondi, non era molto adatto al tema avventuroso che ormai s'era affermato in quella che era prima *Big Chief Wahoo*. Overgard, con l'appoggio di Caniff, fu assunto e il suo primo lavoro apparve nell'Aprile del 1952. Il suo abile

William Overgard.

« Ozark Ike », Ray Gotto. © King Features Syndicate.

disegno, insieme alle ottime sceneggiature di Allen Saunders, portarono alla striscia, una popolarità nuova, fu inserita in molti giornali e divenne uno dei fumetti di maggior successo, Overgard usava molto la macchina fotografica e spesso posava egli stesso come modello, allo scopo di ottenere il massimo realismo. Negli ultimi anni il tempo di Overgard è stato suddiviso tra vari interessi, ha trascorso diversi anni in Messico scrivendo un romanzo, *Pieces of a Hero* (Storie di un eroe), un'avventura satirica, acquistata dalla 20th Century Fox. Scrisse poi il seguito del romanzo *Once More the Hero* (Ancora una volta l'eroe) e un tascabile, *Moonlight Surveillance* (Sorveglianza al chiaro di luna). Il grande maestro della pop-art, Roy Lichtenstein ha preso una vignetta di Overgard per il suo famoso « I can see into the room » (Posso vedere nella stanza). Nonostante il declino dei fumetti, William Overgard ha mantenuto sia il successo che l'entusiasmo in un campo nel quale è uno dei migliori.

R.M.

OZARK IKE (Stati Uniti) Striscia creata dal disegnatore di fumetti sportivi Ray Gotto, venduta al King Features Syndicate e apparsa per la prima volta nel Novembre 1945. Basata sullo sport del baseball, la prima nel suo genere a raggiungere il successo e una delle poche vissute più a lungo fra quelle dedicate allo sport. Il protagonista era Ike, alto e magro, giocatore del campo sinistro nella squadra di baseball Bugs. Era un rozzo e cattivo giocatore e aveva una bella ragazza bionda di nome Diana, sul tipo di Veronica Lake. Il secondo personaggio era Bubba Bean: come Ike, era alto, magro e ignorante. Il padrone della squadra era invece J.P. Moran, un grassone irascibile e tormentato. Lo stile del disegno di Gotto è preciso e reso in modo meccanico. L'ombreggiatura è meticolosa, con linee accurate, e l'impressione di un certo calligrafismo è salvata dal modo di Gotto di rendere le azioni, l'anatomia, la composizione. Sfortunatamente, un fumetto di baseball, anche se buono, ha vita breve, *Ozark Ike* non fece eccezione. Comunque, la fatica di Gotto gli fece guadagnare un meritato successo, il suo disegno saltava fuori dalla pagina, il suo umorismo, talvolta esagerato, era più apprezzato della continuità della storia. La causa dell'abbandono del fumetto da parte di Gotto, nel 1954, fu un litigio con Stephen Slesinger, che era per così dire il suo produttore.

R.M.

PAGOT, NINO (1908-1972) Disegnatore ed autore italiano, nato nel 1908 a Venezia da genitori friulani. Trasferitosi a Milano durante la prima guerra mondiale, Pagot conseguì il diploma di macchinista e fuochista delle Ferrovie cui ne seguì un altro di perito tecnico e costruttore meccanico. Verso la metà degli anni trenta, Pagot iniziò a collaborare con diversi settimanali e fogli satirici ed i suoi primi lavori apparvero sulle pagine di *Attorno al Fuoco*, giornale degli scout, de *Il Corrierino*, della Cardinal Ferrari, testata che era in chiaro antagonismo con il *Corriere dei Piccoli*. In seguito iniziò a collaborare con il *Balilla*, di cui più tardi assunse la direzione artistica subentrando ad Antonio Rubino. Sempre negli anni antecedenti la seconda guerra mondiale, collaborò con *L'Audace*, con una serie di disegni, e con *La Scala d'Oro*, illustrando alcuni volumi quali *Ivanhoe* e *Molière*. Nel 1938, nella redazione dei periodici Mondadori, ritrovò Rubino che dirigeva *Paperino*, la testata che in seguito si sarebbe fusa con *Topolino* e, nel periodo compreso tra il 1938 ed il 1940, Pagot, diede vita a parecchie realizzazioni grafiche tra le quali, *La mia avventura tra gli Arussi*, sceneggiata da Federico Pedrocchi e portata in seguito a termine da Franco Chiletto, alcuni racconti di *Paperino*, numerose serie disneyane tra le quali *Biancaneve e il Mago Basilisco* e *I sette nani cattivi contro i sette nani cattivi*. Fu proprio da questo incontro con la produzione Disney che Pagot si avvicinò al cartone animato, attività che in seguito andò a sostituire quella nel campo del fumetto e della illustrazione. Nel 1940 iniziò a collaborare con il *Corriere dei Piccoli*, realizzando la sua prima serie, corredata ancora da didascalie ed intitolata *Casimiro Centimetri*, cui seguì, nel 1941, *Poldo e Paola*. Nel 1946, attratto dalla esperienza del cartone animato, realizzò il suo primo lavoro, in tale contesto, di un certo impegno, *Lalla, piccola Lalla*, in collaborazione con il fratello Toni, che da quel momento divenne un suo attivissimo collaboratore. Nel 1948 fu la volta di *I fratelli Dinamite* e di tutta una serie di filmati pubblicitari, realizzati sia per il cinema che per la televisione, tra i quali si menzionano *Cocco Bacillo*, per la Carlo Erba, *Fantasma*, per Omo, *Goccia-Omino*, per la Esso, *Pellicano*, per la Pelikan, *Re*, per la Carpano, *Gelsomina*, per la Elah e *Calimero*, per la Mira Lanza, un personaggio quest'ultimo che riuscì a riscuotere echi internazionali e che divenne persino protagonista di una serie a fumetti. Sempre per la televisione, i fratelli Pagot hanno realizzato le animazioni di parecchi cartoni animati a fumetti, tra i quali *Gatto Silvestro*, *Speedy Gonzales*, *Gli Antenati* e l'italiano *Cocco Bill*. Nino Pagot è morto a Milano, sua città di adozione, nel 1972.

G.B.

PALACIO, LINO (1910?-) Soggettista e disegnatore argentino, nato all'incirca nel 1910. Conseguito il diploma di architettura, insegnò per molti anni disegno, occupando diverse cariche municipali a Buenos Aires. Iniziò la sua carriera di caricaturista con lo pseudonimo di « Flax » e per molto tempo fu il disegnatore delle copertine della rivista per bambini *Billiken*. Fra le sue creazioni più famose vi sono: *Ramona* e *Doña Tremebunda*, vertenti ambedue su donne sagaci; *Don Fulgencio* (1935), il suo primo successo popolare; *Tripudio*, e *Avivato* (1946) che è il più famoso di tutti ed ha ispirato un film omonimo ed una rivista dallo stesso titolo. Tutti i fumetti di Palacio sono stati continuati, quando egli ne abbandonò la produzione, da altri disegnatori anonimi, con uno stile che imitava quello del maestro.

L.G.

PANDA (Olanda) Personaggio creato da Marten Toonder nel 1946 ed apparso su parecchi giornali iscritti al GPD. È stato uno dei più grossi successi del suo autore, definito talvolta il Walt Disney olandese per la quantità di fumetti e cartoni animati prodotti dal suo studio. *Panda* fu anche esportato su un certo numero di giornali e riviste straniere, e di esso esistono tuttora due versioni: quella tradizionale olandese con le didascalie sotto le immagini, e quella internazionale con le nuvolette insieme alle didascalie. Da quando il fumetto è stato creato, sono apparse più di 120 avventure lunghe dalle 40 alle 100 strisce. *Panda* è una specie di allegoria morale, nella quale l'innocenza la vince sempre sulla furbizia disonesta, ovviamente, l'innocente è il piccolo panda. Suo antagonista è l'astuta volpe Joris Goedbloed, che fin dal primissimo episodio, quando vede il panda far merenda sull'erba, ha sempre cercato di metterlo

nel sacco senza peraltro mai riuscirci. Il motto di Panda è « Ik moet nu zorgen dat ik vooruit kom in de wereld » (Devo ingegnarmi, per tirare avanti nel mondo). Cosicché soldi e premi giocano un ruolo importante in Panda, ma è la sua onestà a farlo diventare milionario. Figura in un certo senso statica, Panda non si butta nell'azione da solo, ma di solito vi viene spinto da Goedbloed, la cui fantasia si logora continuamente, insieme con le sue energie, nell'elaborazione di piani per diventare ricco in fretta. Ma quando il successo sembra ormai raggiunto, Panda attende sulla soglia della porta per rimettere le cose a posto e salvaguardare lo status quo. Tuttavia Panda non denuncia mai Goedbloed alle autorità, perché probabilmente ha una segreta, romantica ammirazione per il furfante gentiluomo. Panda è un personaggio in cui i lettori si identificano, poiché nelle cose egli viene coinvolto allo stesso modo loro, cioè guardandole accadere. Provando che l'esistenza non può essere corrotta, Panda dà ai lettori un mezzo che rispecchia, confermandola, la loro morale.

W.F.

PANHANDLE PETE (Stati Uniti) Personaggio creato da George McManus, pubblicato dal *New York World*, dall'Aprile 1904 al 1910. È stata una delle prime strisce umoristiche di McManus, ed una delle pioniere nelle domenicali a continuazione. All'inizio era una pagina o mezza pagina autoconclusiva, su di un vagabondo sporco e cencioso, barbuto e pancione. Nel 1905, Panhandle Pete iniziò l'esplorazione del mondo tentando di raggiungere il polo sud non una ma due volte, e conquistando frattanto regni di cannibali, scalando montagne, facendo ascensioni in pallone eccetera. Aiutato da un grasso vagabondo chiamato Cecil e da un altro magro, rimasto senza nome, oltre che da un combattivo capricorno di nome Bill, Pete vivacchia e truffa di porto in porto, riuscendo con la truffa a impossessarsi di un intero reame africano (Gli indigeni neri di McManus sono probabilmente il massimo del razzismo espresso nell'umorismo, li presentò come nati da uova!). Il vocabolario di Pete ha un fascino particolare, mentre Cecil fuma quella che dovrebbe essere la più favolosa e profumata pipa mai vista, una specie di stufetta a legna, che emette enormi quantità di fumo. Il capricorno Bill è tanto umano quanto i tre vagabondi, e spesso commenta attraverso nuvolette fumettate le azioni, pur non essendo umanizzato in maniera diretta né conversando mai direttamente con gli altri. L'abilità di disegnatore di Mc Manus si evidenzia qui quanto in qualunque altro suo lavoro; ma in *Panhandle Pete* è più complicato che nei precedenti e successivi lavori, per creare situazioni esotiche, animali strani e così via. Lo eguagliarono solo il fantasioso *Nibsy the Newsboy* e *Spareribs and Gravy*, che peraltro è stato una ripresa di *Panhandle Pete* del 1911, con la sua raffigurazione di vagabondi viaggiatori attraverso i più strani posti del mondo. È un fumetto buffo, strano e sgargiante, che varrebbe la pena di raccogliere in un singolo, memorabile volume.

B.B.

« *Panhandle Pete* », *George McManus.*

« *Pansy Potter* », *Blackaller.* © *D.C. Thomson.*

PANSY POTTER (Gran Bretagna) Personaggio creato da Hugh McNeill, ed apparso per la prima volta nel 1938 nel numero di Natale di *Beano*. « Benvenuta in *Beano*, Pansy! » diceva infatti una caricatura del direttore di quel settimanale alla protagonista di *Pansy Potter, the Strong Man's Daughter* (P.P., la figlia dell'uomo forte). Aggiungendo però subito « Oh, cribbio! », tale e quale ad uno dei personaggi del fumetto, ogni qual volta la figlia dell'uomo più forte del mondo gli stringeva la mano. Coi suoi riccioli e le sue braccia da *Popeye*, Pansy è stata poi realizzata da molti altri disegnatori, il migliore dei quali fu Blackaller, che adottò uno stile insolito per la rivista, tipo cartoni animati.
Pansy, durante la guerra aveva quale passatempo preferito, l'affondamento, di sua propria mano, delle navi di Hitler. Nel 1942 passò dalle sei vignette in bianco e nero, con cui era apparsa, ai due colori; e il 21 Aprile 1945 approdò all'ultima di copertina. Dal Giugno 1946 tornò in seconda pagina nel formato originario ed il 10 Gennaio 1948, quando il giornale fu ridotto nel formato a causa della crisi nell'approvvigionamento della carta, smise di apparire per tornare alla ribalta con rinnovato vigore il 13 Agosto 1949, quando *Pansy Potter in Wonderland* divenne un fumetto a puntate, a colori, che occupava tutta l'ultima pagina di copertina. Continuò quindi ad essere pubblicata sino al 6 Febbraio 1954 dopo di che fu sostituita da *Dennis the Menace.* Thomson ha fatto rivivere il personaggio nel suo nuovo periodico a fumetti *Sparky*, il 30 Gennaio 1965. E ancora oggi va molto forte.

D.G.

PANTERA BIONDA (Italia) Personaggio realizzato da Enzo Magni (Ingam) per i disegni, su testi di Gian Giacomo Delmasso, apparso per la prima volta nell'Aprile del 1948, edito dalla Casa Editrice ARC, nella collana *La Jungla.*

Pantera Bionda, ha per protagonista una donna, succintamente vestita con una pelle di leopardo, che agisce nel Borneo, combattendo, contro i crudeli soldati giapponesi o comuni criminali, sempre accompagnata da Fior di Loto, una cinese che l'ha allevata e un piccolo scimpanzè Tao, ha pure un compagno, un esploratore americano di nome Fred, che gli fa da spalla nelle sue avventure.
Pantera Bionda, al suo primo apparire ottenne un immediato successo anche perché era la prima volta che sul mercato si presentava una donna così poco vestita, ma di contro suscitò le ire di associazioni cattoliche che la classificarono addirittura pornografica per l'esibizione delle coscie della protagonista, cosa mai vista prima di allora. Tempestato da sequestri conseguenti alle denunce, l'editore presentò la Pantera con un costume più castigato che arrivava a coprire il ginocchio, ma stanco per il susseguirsi delle azioni giudiziarie, preferì chiudere il periodico dopo 108 numeri, il 10 Giugno 1950.
Disegnato in modo pulito e con grazia da Magni, Pantera Bionda, oltre al primato d'essere il primo fumetto finito sotto sequestro è stato anche il primo nell'affrontare il tentativo di rompere con la linea tradizionale almeno apparentemente, perché le storie e i disegni non avevano proprio niente di pornografico e solo una mentalità retriva e codina, tale lo poteva ritenere.

L.S.

PANTERA ROSA
vedi Pink Panther

PAPPARELLA, RAFFAELE (1905-) Disegnatore ed autore italiano, nato a Milano il 26 Dicembre 1915. Dopo aver conseguito il diploma magistrale, Papparella si dedicò per due anni all'insegnamento e nel 1937 iniziò la sua attività di disegnatore illustrando alcuni racconti per *Il Vittorioso* e per alcuni periodici della Mondadori. Nel 1940 sulle pagine de *Il Vittorioso* apparve la prima puntata de *Il terrore del Colorado*, storia scritta da Gianluigi Bonelli cui seguirà, sempre su testi di quest'ultimo, *I tre gigli*. Nel dopoguerra la sua produzione si fece più interessante e comprese *La compagnia dei sette per il mondo*, realizzata su testi di Federico Pedrocchi e pubblicata nel 1948 sulle pagine di *Topolino* ed una riduzione a fumetti delle opere di Salgari che venne pubblicata sul settimanale omonimo. Negli anni immediatamente precedenti al 1950 ed in quelli susseguenti al 1955, la produzione di Papparella si fece varia e frammentaria in quanto occupato alla realizzazione di *Pecos Bill*, uscito per la prima volta, su testi di Guido Martina, il 3 Dicembre 1949 per i tipi dell'editore Mondadori. A Papparella e De Vita venne affidata la realizzazione grafica e la direzione di tutti i disegni che in seguito vennero realizzati da Canale, Battaglia, D'Ami, Cimpellin, D'Antonio e Francesco Gamba. La serie, che si compose di, 165 albi, terminò il 31 Marzo 1955. Sempre con gli autori di *Pecos Bill* e con De Vita, Papparella diede vita a *Oklahoma* destinato però ad incontrare un successo decisamente minore. Attualmente lavora esclusivamente per il mercato francese dedicandosi, per hobby, al disegno satirico.

G.B.

« Pantera Bionda », Gian Giacomo Dalmasso e Enzo Magni.
© SEAT.

PAPERINO
vedi Donald Duck

PAPERONE
vedi Uncle Scrooge

PARKER, BRANT (1920-) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Los Angeles il 26 Agosto 1920. Parker, frequentò a Los Angeles le scuole pubbliche e poi la Frank Wiggins Trade School e la Otis Art Institut, le più adatte — come ha detto lui stesso in seguito — all'istruzione fumettistica che voleva conseguire. Alla fine si unì agli studios di Walt Disney, e dopo un periodo di apprendistato alla scuola d'animazione fu associato al reparto animazione, lavorando a vari cortometraggi prima di entrare in marina nel 1942. Congedato nel 1945 Parker, lavorò per un anno e mezzo all'animazione, facendo fra l'altro « Make Mine Music » (Fai diventare mia la musica), uno dei suoi migliori lavori. Sposatosi, si trasferì nella città natale di sua moglie, Endicott, New York, ed ottenne lavoro come disegnatore politico e come grafico presso il *Binghamton (N.Y.) Press*. Dopo un altro ritorno in marina, Parker tornò a lavorare, questa volta per la IBM, passò dalle illustrazioni tecniche, alla pubblicità e alla promozione, arrivando infine alla D.C. di Washington. Mentre era ancora a Endicott, Parker fece da giudice nella sua qualità di disegnatore in una mostra che comprendeva anche lavori di uno studente delle scuole superiori della città, chiamato Johnny Hart. Tra i due iniziò un'amicizia che si concretizzò all'inizio degli anni sessanta in una telefonata di Hart a Parker con la proposta di un nuovo fumetto, *The Wizard of Id*, (Il mago di Id), un classico come il *B.C.* di Johnny Hart. Parker e Hart vendettero il fumetto all'Herald Tribune Syndicate durante una conferenza in un albergo di New York, e così Wizard fu lanciato il 9 Novembre 1964 da una lista di 50 quotidiani. Il Wizard di Parker, col suo disegno arioso ed accuratamente eseguito, e con le battute sempre efficaci scritte in egual misura da Hart e Parker, è rimasto decisamente ad un livello altissimo, ricevendo molti riconoscimenti, tra cui il Best Humor Strip della National Cartoonists Society, mentre Parker ha avuto lo « Yellow Kid » a Lucca 8. Con l'aiuto della NCS e della USO, Parker ha fatto diversi giri di propaganda fra le basi e negli ospedali militari. Parker è oggi considerato uno dei più emeriti esponenti nel suo campo.

R.M

« *Patoruzú* », *Dante Quinterno. © Dante Quinterno.*

PATORUZÚ (Argentina) Personaggio creato da Dante Quinterno, apparso originariamente come secondo personaggio umoristico nel fumetto *Julian de Monte Pío*, (iniziato nel 1926 sul quotidiano *La Razón*), e pubblicato a partire dal 1931 in una serie tutta sua. *Patoruzú*, che è un indiano della Pampa, passò quindi nel 1935 a *El Mundo*. In quell'anno vi fu anche la nascita dell'impero editoriale di Quinterno, organizzato secondo i sistemi distributivi statunitensi, impresa questa senza precedenti nei paesi di lingua spagnola. Da allora, Patoruzú apparve non solo come striscia giornaliera ma anche come tavola domenicale, pubblicata da *Mundo Argentina* e dal settimanale a fumetti cui diede il nome nel 1936. L'11 Ottobre 1946 Patoruzú apparve anche sulla seconda rivista a fumetti di Quinterno, *Patoruzito*, con sceneggiature di Mirco Repetto. Negli Stati Uniti, il personaggio è stato pubblicato dall'Agosto 1941 sul giornale newyorkese *P.M.*. Patoruzú rappresenta il mito del buon indiano di fronte alla civilizzazione. Dotato di forza erculea e di una mente elementare ma pratica, è il personaggio di maggior rilievo in seno a una famiglia indigena della Patagonia appartenente alla tribù Tehuelche. Nel corso dei suoi giri, Patoruzu scopre in Buenos Aires una città profondamente diversa dalla sua terra natale, e incontra anche suo cugino Isidoro, che è già stato sedotto dalla grande città. Altri membri della famiglia sono il piccolo Patoruzito, il fratello di Patoruzú, Upa, tanto grosso quanto ingenuo. Come *Astérix* ed altri personaggi, Patoruzú riceve aiuto da una fonte magica: in questo caso, un piffero donatogli dal capo di una tribù americana. Nel 1942, Dante Quinterno produsse anche un cartone animato, *Patoruzú*, nel quale sperimentò un nuovo sistema cromatico denominato Alex Color, sviluppato da Connio Santini e Rosiano.

L.G.

PATSY (Stati Uniti) Personaggio creato da Mel Graff, apparso per la prima volta nel 1934 e distribuito dall'Associated Press col titolo di *The Adventures of Patsy*, e più semplicemente *Patsy*, da molti giornali che riprendevano la striscia. Come molti altri fumetti della A.P. Patsy ebbe una carriera a singhiozzo. Concepita inizialmente come una specie di moderna Alice nel paese delle meraviglie, cioè come fumetto di fantasia per ragazzine, Patsy prese posto in un paese di favola come quello di *Odd Bodkins* e *King Silhouette*, come una piccola eroina intrappolata da streghe, giganti e mostri, dai quali veniva salvata da uno stregone fantasma, risultato poi essere suo zio Phil Cardigan. A metà del 1935, Patsy e il suo tutore erano di ritorno nel mondo reale e nel Dicembre 1936 approdarono a Hollywood, dove Patsy, ebbe un ruolo in un film. Il trattamento grafico di Patsy, da parte di Mel Graff, fu inizialmente schematico e incerto, ma nel 1936 egli si lasciò influenzare dal suo collega dell'A.P. Noel Sickles, ed il suo stile ne risentì positivamente, diventando arioso e impressionistico. Graff era però un lavoratore lentissimo, che faticava a rispettare i termini di consegna. Nel 1939 egli assunse Sickles come assistente, e questo fu il periodo migliore per Patsy, che terminò nel 1940 quando a Graff fu chiesto di disegnare *Secret Agent X-9*, e la striscia passò nelle mani di Charles Raab che fece un ottimo lavoro sino al 1943, quando la abbandonò per creare *Foreign Correspondent*. A Raab, succedette George Storm (quello di *Bobby Thatcher*) fino al 1945, e quindi Richard Hall, che portò Patsy, sulla scena e sullo schermo. A lui seguì Bill Dyer, che lo disegnò, in uno stile caricaturale, fino alla scomparsa del fumetto avvenuta all'inizio degli anni cinquanta. Come molti altri personaggi dell'A.P., Patsy soffrì dell'indecisione dei suoi direttori, che non sapevano risolversi a trattarla da racconto di fantasia, da storia di una ragazzina o da fumetto d'avventura, sicché non ebbe gran successo in alcuno dei tre generi. Il fumetto si ricorda ancora volentieri soprattutto per il lavoro di Graff e Raab.

M.H.

PATTERSON, RUSSELL (1894-   ) Disegnatore e illustratore americano, nato a Omaha, Nebraska, il 26 Dicembre 1894. Il padre, un avvocato delle linee ferroviarie, portò la famiglia a Newfoundland, poco dopo la nascita di Russell, e quindi a Toronto e poi ancora a Montreal, dove egli fu educato alla St. Patrick School. Dopo un anno di studio alla McGill University, Patterson iniziò la sua carriera di disegnatore di fumetti al settimanale *Standard* che lo licenziò però poche settimane più tardi. Passò quindi al quotidiano in lingua francese *La Patrie*, dove creò il suo primo fumetto *Pierre et Pierrette*. Nel 1914 Patterson tentò di arruolarsi nell'armata canadese ma ne fu respinto, e allora andò a studiare all'Art Institute di Chicago, lavorando contemporaneamente come disegnatore per Carson, Scott e Pirie e poi come decoratore per la Marshall Field. Dopo quattro anni passati a far

« *Patsy* », *Mel Graff. © AP Newsfeatures.*

« *Paul Temple* », *John McNamara.* © *Evening News.*

l'arredatore, Patterson partì per la Francia, stabilendosi a Parigi dal 1920 al 1925, studiando col grande maestro impressionista Claude Monet e dipingendo, soprattutto paesaggi. Tornato a Chicago dopo la parentesi parigina, Patterson riprese la carriera di illustratore. Il suo successo popolare lo spinse ad andare a New York, dove lavorò per importanti testate come *Redbook*, *Harper's Bazaar*, *Cosmopolitan*, *College Humor*, per il vecchio *Life* e per *American Magazine*. Disegnò anche i costumi per « Ziegfeld Follies» e per « Scandals » di George White. Con l'avvento della depressione, Patterson si trasferì a Hollywood, dove disegnò scenografie e costumi per il cinema. Nel 1951, Patterson tornò di nuovo ai fumetti, con lo stilizzato *Mamie*, per l'United Feature Syndicate. Mamie presenta alcuni dei disegni e delle composizioni più straordinarie di Patterson, come anche una serie di donne vestite alla moda, ma il pubblico non seppe apprezzare tale lavoro, e la striscia terminò nel 1956. Come ha giustamente notato Stephen Becker nel 1959, « Patterson non è un grande disegnatore di fumetti, ma è però un grande illustratore e il suo stile è stato imitato da molti fumettisti di successo, che volentieri l'ammettono ». Nel corso degli anni Patterson ha ricevuto molti premi, compresa la medaglia d'oro dell'Academy of Design e la targa d'argento per il miglior illustratore e pubblicitario (1957). Egli è stato uno dei fondatori della National Cartoonists Society, e ne è stato presidente nel 1952/53.

M.H.

PAUL TEMPLE (Gran Bretagna) Personaggio creato dal commediografo Francis Durbridge — che si ispirò a un proprio vecchio e già collaudato personaggio — e disegnato inizialmente da Alfred Sindall, ma rilevato poi da Bill Bailey e quindi da John McNamara, apparso per la prima volta sul *London Envening News* il 19 Novembre 1952, terminando il 1° Maggio 1971, sempre come striscia quotidiana. Il protagonista è uno scrittore di « gialli » diventato investigatore, comparso la prima volta in una serie radiofonica in sei puntate trasmessa dalla B.B.C. nel 1938 e intitolata *Send for Paul Temple* (Scrivete a Paul Temple), l'attore Hugh Morton, impersonava Temple e le trasmissioni ricevettero molta posta dagli ascoltatori, per cui seguirono altre serie: *Paul Temple and the Front Page Men* (P.T. e la prima pagina per uomini) e *Paul Temple Intervenes* (Gli interventi di P.T.).
Il personagigo fu anche portato sul grande schermo in quattro film. Durbridge adattò le prime sei trasmissioni in un romanzo, e grazie alla popolarità radiofonica il personaggio arrivò anche alla televisione. Fu a questo punto che Julian Phipps, direttore della sezione fumetti dell'Associated Newspapers, decise di svilupparne anche una versione a fumetti, della quale Durbridge scrisse le sceneggiature mantenendo tutti i personaggi: Paul, sua moglie Steve, e Sir Graham Forbes di Scotland Yard. Dopo Sindall (che aveva lasciato il fumetto per crearne uno di suo, più avventuroso e intitolato *Tug Transom* nel 1954) e Bill Bailey, fu John McNamara che cambiò le sembianze di Temple per farlo assomigliare a quello televisivo impersonato da Francis Matthews. Del personaggio ci sono state ristampe in formato tascabile, la Paul Temple Library, il cui primo episodio è stato *The Magpie Mystery* (Il mistero della gazza). In Italia, il personaggio è stato pubblicato nel 1969 su *Eureka Magnum*.

D.G.

PAYASO (Filippine) Serie creata da Noly Panaligan, uno dei più rispettabili nomi del fumetto filippino, e apparsa per la prima volta, su *Tagalog Klasiks*, nel 1953. Payaso racconta avventure e scappatelle di Ariel, un malizioso e intelligente giovane pagliaccio. Ariel diventa guardiano di un palazzo dopo aver salvato la giovane principessa Flordelisa dalle sgrinfie di una banda di soldati che tentavano di rapirla, e viene istruito per diventare il futuro buffone alla corte del re. Il suo apprendistato è seguito da Gino, il buffone di corte in carica. All'inizio Gino è risentito per la presenza del ragazzo, ma poi gli si affeziona e decide che ha la stoffa per succedergli. Ma, fra le risate e le feste, a palazzo si annida il tradimento, e sta al giovane Ariel fare in modo che alla principessa non succeda niente. Uno dei cattivi del racconto è Kasan, che tenta continuamente di rapire la principessa, ma i suoi tentativi sono sempre sventati grazie al giovane pagliaccio che si trova sempre al posto giusto al momento opportuno. La sistematica lotta d'astuzie del vecchio guerriero smaliziato contro il giovane e intelligente Ariel dà al racconto un piacevole tono umoristico. Kansan, nero di rabbia, finisce per diventare comicamente l'immancabile vittima delle manovre di Ariel. Ma ce ne vogliono di trucchi, a Payaso, per salvarsi dai pericoli e dagli intrighi della corte reale. Questo racconto a puntate è ambientato in Europa, durante i fasti araldici e cavallereschi. La serie è diventata fonte di ispirazione per giovani aspiranti disegnatori filippini, che vollero fare ricerche sull'architettura, i costumi, le armi e i disegni medie-

« *Payaso* », *Noly Panaligan.* © *Tagalog Klasiks.*

« *El Payo* », Guillermo Vigil. © Editorial Senda.

vali. Payaso è considerato il miglior lavoro di Noly Panaligan, che per l'industria dei fumetti filippini ha fatto un lavoro enorme. È anche conosciuto per i suoi cortometraggi. Gli anni cinquanta sono considerati il periodo d'oro dei fumetti filippini, e Panaligan è un artista al quale va il merito di aver contribuito in modo determinante a questo periodo.

O.J.

PAYNE, CHARLES M. (1873-1964) Disegnatore americano, nato a Queenstown, Pennsylvania, nel 1873. Rimasto orfano di padre all'età di 7 anni, si trasferì con la famiglia nella fattoria della nonna. Nel 1894 ronzava attorno al *Pittsburgh Post*, proponendo idee per fumetti, finché due anni dopo gli fu offerto un posto come grafico. Divenne un personaggio popolare in città, e il protagonista dei suoi fumetti, un procione lavatore, fu adottato più tardi anche da Billy DeBeck nei suoi disegni editoriali a Pittsburgh divenendo il simbolo del primo fumetto di Payne, un personaggio domenicale intitolato *Coon Hollow Folks*.
Ben presto i distributori accolsero altri fumetti di Payne, come *Bear Creek Folks*, *Scary William* e *Yennie Yonson*, disegnati per i giornali di Pittsburgh e Filadelfia. Assicuratasi una popolarità nazionale e un introito fisso, Payne abbandonò i fumetti editoriali e si trasferì a Hollywood con la famiglia. Da lì, inviò *Honeybunch's Hubby* al *New York World*. Facendo un viaggio esplorativo alla Valle della Morte, ebbe l'idea di un personaggio nuovo per il *World* e rinunciando alla vita nell'Ovest e a vari lavori saltuari disegnò un nuovo successo, *S'Matter, Pop?* (Che succede, Pop?). Era il 1900, e le comiche avventure di Pop, Willyum, Desperate Ambrose ed altri sarebbero felicemente durate altri 30 anni, fino al 1917 sul *World* e poi col Bell Syndicate. Il redivivo *Honeybunch's Hubby* ne seguì le orme come striscia domenicale in cima alla pagina. Dopo la fine di *S'Matter, Pop?*, Payne cercò di sviluppare nuovi fumetti, compreso *G.I. Daddy*, molto simile al precedente, ma senza successo. Payne s'impoverì gradualmente e scomparve dal mondo fumettistico. Verso il Natale del 1962 comparve sui giornali un articolo su un poveraccio aggredito nel suo misero appartamento da tre uomini che gli avevano rotto la mascella in quattro punti, scappando poi senza un dollaro. Costui era l'ottugenario Charles Payne, che nonostante la miseria, conduceva una vita intensa, piena di umorismo, gli piacevano le donne ed era ancora un bravo ballerino. Vernon Greene lo tirò fuori dal suo isolamento portandolo ad incontrare la National Cartoonists Society, dove divenne popolare. Ma l'aggressione lo aveva umiliato più nello spirito che nel corpo e « Popsy Payne » morì poco dopo. Se Payne non è mai stato un grande disegnatore, tuttavia egli era unico e individualista. Il suo era uno stile consistente, e solo raramente aderì alle convenzioni tipiche dei fumetti. Le sue pagine erano composizioni decorative da prendere nel loro insieme; le vignette potevano scomparire e al loro posto potevano sostituirsi cerchi, le figure sembravano stagliarsi al di fuori dei contorni della vignetta, gli orizzonti scomparivano e i colori passare ad usi insoliti. Ma c'era nel suo lavoro una qualità casereccia, un umorismo ammiccante e informale che non si possono negare. In lui c'era un tocco di Sterrett, e il dialogo era involuto, teatrale e pieno di gloriosi strafalcioni e pretese, specie quello di *Desperate Ambrose*. I suoi fumetti sono deliziosi sguardi nel folle mondo di bambini dispettosi, di padri indulgenti e sono un vero divertimento.

R.M.

PAYNE PAUL
vedi Piffarerio, Paolo

PAYO, EL (Messico) Serie sceneggiata da Guillermo Vigil e disegnata da Fausto Buendía Jr., iniziata come albo tascabile settimanale dell'Editorial Senda nel 1966, col sottotitolo « Un uomo contro il Mondo ». A Buendía seguirono poi molti altri disegnatori. El Payo e la sua compagna Lupita vivono nella città messicana di Vilmayo, ma la vita avventurosa del protagonista lo porta nei luoghi più lontani. Ma in qualunque luogo egli arrivi, incontra sempre l'avventura insieme a donne passionali, in un abile miscuglio di violenza e sesso, nella migliore tradizione di questo tipo di pubblicazioni dirette al grosso pubblico. *El Payo* ha ispirato tre films: *El Payo* nel 1971, *El Fantasma de Mina Prieta* nel 1973 e *Los Caciques de San Crispín* nel 1973.

L.G.

PEANUTS (Stati Uniti) Striscia creata da Charles Monroe Schulz, e apparsa per la prima volta il 2 Ottobre 1950. Il più clamoroso successo nella storia dei fumetti americani iniziava così, e aveva avuto come premessa il giro dei distributori che il giovane disegnatore era andato facendo con i suoi personaggi, che inizialmente egli voleva intitolare « Li'l Folks ». Dopo essere stato rifiutato da una mezza dozzina di distributori, il fumetto fu accettato finalmente dall'United Feature Syndicate, che lo ribattezzò *Peanuts* (Noccioline), Schulz si risentì per tale cambiamento, pur accettandolo, e poteva così decollare la striscia giornaliera. Con lento crescendo, l'elenco dei giornali sui quali appariva andò aumentando: da 7 a 35 fino all'Ottobre del 1951, a 45 nell'Ottobre 1952, epoca alla quale era già stata aggiunta anche la tavola domenicale, a partire dal 6 Gennaio 1952. Come affermò lo stesso Schulz, « ci volle tempo perché si sviluppasse... Infatti i successivi vent'anni videro un'evoluzione di base del fumetto ». Sia come sia, *Peanuts* non impiegò molto a trovare la strada giusta, e già all'inizio

« Peanuts », Charles Schulz. © United Feature Syndicate.

degli anni sessanta il suo successo era enorme e continuava a crescere. In un suo articolo del 1969, John Tebbel affermava: « Le entrate complessive del fumetto comprendono quelle delle licenze per i 21 sussidiari ed è stimato in 50 milioni di dollari l'anno ». Oggi, Peanuts è probabilmente il fumetto di maggior successo che sia mai esistito in assoluto: la ristampa dei libri dei Peanuts, che è nelle mani di almeno 7 editori, copre due colonne complete del *Contemporary Authors*; vi sono stati almeno 16 cartoni animati prodotti dalla CBS-TV e due lungometraggi animati per la National General Pictures; l'adattamento in commedia musicale intitolato *You're a Good Man, Charlie Brown* apparso nel 1967, che da allora ha girato il mondo intero. Inoltre il fumetto ha trovato lunghe esegesi in due libri di Robert Short, *The Gospel According to Peanuts* (Il vangelo secondo Charlie Brown) del 1965 e *The Parables of Peanuts* (Le parabole dei Peanuts) nel 1968. Il tema dei Peanuts è quello del grande insuccesso americano. Il docile eroe del fumetto, Charlie Brown, ha dimostrato di non esser nemmeno capace di calciare una palla, o far volare un aquilone o vincere una partita di baseball: solo per citare alcuni dei suoi insuccessi. Il più grande tormento di Charlie Brown è una bambina accigliata, beffarda e sibillina di nome Lucy Van Pelt. Suo fratello Linus Van Pelt è un bambino precoce ma intellettualmente fragile, che va in pezzi senza la sua coperta di sicurezza. Schroeder, la cui unica passione è suonare Beethoven su un pianoforte giocattolo, la generosa Peppermint (Piperita) Patty, il sudicio Pigpen, Franklin il negretto con gli occhiali e pochi altri completano il cast dei Peanuts, nel quale non è mai comparso un adulto. Naturalmente, nella striscia ha un posto a sé Snoopy, il bracchetto di Charlie Brown che del suo padrone è la completa antitesi, sia pure solo nella fantasia, egli è un grande scrittore, un grande atleta, un grande amatore, il proprietario della cuccia più lussuosa, e il più celebrato pilota della seconda guerra mondiale (« Un giorno ti avrò, Barone Rosso! »). Nel 1969, la Nasa scelse il nome di Snoopy per il modulo dell'escursione lunare della missione Apollo 10, un grande omaggio all'avventuroso bracchetto. Questi bambini che si comportano e ragionano come adulti, le situazioni in cui la commedia è solo un lieve velo buttato sulla sottostante tristezza, la crudeltà celata dietro le risatine, tutto ciò conferisce ai Peanuts, un sapore agro-dolce e una sottintesa ambiguità che sono spesso sconcertanti. C'è in Peanuts un grido di disperazione dall'accento quasi kirkegaardiano, e decisamente attuale nell'aspirazione. In Italia, la striscia è stata presentata da *Linus* e dai suoi supplementi ed in innumerevoli edizioni sia della Milano Libri, sia della Rizzoli.

M.H.

PECOS BILL (Italia) Serie creata nel 1949 da Guido Martina per i testi e da Raffaele Papparella per i disegni ed apparsa nello stesso anno nella collana mondadoriana *Gli Albi d'Oro. Pecos Bill* veniva presentato come una leggenda del far-west, un personaggio mitico, alto, biondo, camicia bianca, pantaloni e giubbotto rossi, arricchiti dalle immancabili frange e sul volto una maschera nera. Il biondo eroe non portava armi tradizionali, aveva però un lazo, che egli usava con impensabile abilità. Sul suo nero cavallo, Turbine, Pecos Bill combatteva la sua lotta della non-violenza, cercando di mettere pace tra i vari contendenti e tentando sempre di riabilitare i fuori legge. Al suo fianco vi era Sue, una bionda e romantica ragazza innamorata di lui e più avanti fece la sua comparsa Calamity Jane, donna volta al crimine che Pecos Bill riuscirà poi a volgere al bene. Gli altri personaggi che ruotavano intorno all'eroe principale. erano una versione caricaturale di Davy Crockett, Du Tisné, individuo dal torbido passato che spesso agisce dalla parte della legge, Trague Spade, ranger in servizio segreto, Snake, un terribile bandito dalla doppia personalità e Wekota, un rinnegato bianco che fingeva di essere un indiano per seminare stragi. Le storie di Martina, alla cui realizzazione grafica si alternarono validi disegnatori quali Pier Lorenzo De Vita Dino Battaglia, Antonio Canale, Rinaldo D'Amy, Gino D'Antonio, e Francesco Gamba, incontrarono il favore del pubblico in un momento di particolare crisi, quando cioè si era scatenata una dura campagna di stampa contro la violenza contenuta nei fumetti. Nel 1955 la serie venne chiusa e l'anno successivo le edizioni Alpe presentarono un loro *Pecos Bill*, disegnato da Piero Gamba, che lo realizzò in maniera del tutto diversa, sia caratterialmente che fisicamente, lasciandogli l'unica

caratteristica dei pantaloni frangiati. Questa nuova edizione non incontrò però il favore del pubblico e dopo breve tempo venne chiusa. Nel 1960, la Mondadori ripresentò il personaggio, ristampandone le vecchie storie in una edizione di formato più piccolo ma i tempi erano mutati e l'idealismo di Pecos Bill, oramai anacronistico. Nel 1964 Tristano Torelli acquistò la serie facendo realizzare le storie ad Armando Bonato e Leo Cimpellin, ma anche questa nuova edizione non incontrò particolari consensi e venne terminata nel 1966.

L.S

PEDRAZZA, AUGUSTO (1923-) Disegnatore italiano, nato a Milano il 1° Febbraio 1923. Terminati gli studi normali si iscrive all'Accademia Ambrosiana dove studia sotto la direzione di Enrico Felisari.

Tra il 1942 e il 1943, disegna per la Edital, una serie di racconti a sfondo bellico, che vengono pubblicati come numeri unici, e per *Cinevita*, realizza una serie di ritratti di attori del cinema, col titolo di *Volti del nostro schermo*. Nel 1945, presta la sua opera al settimanale *Eroico*, di A. Mancuso.

Tra il 1946/47, su testi di Roberto Renzi, illustra *Joe Bolide*, un albo edito da Brugora, a cui fa seguito la serie *La Dama di Picche*, disegnata a striscia verticale. Nel 1948, inizia la collaborazione con l'editore Tomasina, per il quale esegue *Pierino*, oltre ad altri personaggi minori, e nel 1950, disegna *Akim*, su testi di Renzi, personaggio che continuerà sino al 1968, per poi continuarlo per l'edizione francese di Bernadette Ratier, l'editrice di Editions Aventures et Voyages,questa serie è tradotta in Italia dalle Edizioni Altamira.

Nel 1956, Pedrazza disegna, per i testi di Mazzanti, *Dinamite Kid*, pubblicato dall'editore Rocco Molinari. Nel corso della sua carriera ha fatto in collaborazione alcuni lavori per il mercato francese e ha creato *Zembla*, continuato poi da Oneta.

Appassionato di musica che ha studiato seriamente si diletta nel bel canto come baritono.

G.B.

PEDROCCHI, FEDERICO (1907-1945) Sceneggiatore e giornalista italiano, nato a Buenos Aires, nel 1907 da genitori italiani.

Pedrocchi, che può essere definito uno dei grandi maestri del fumetto italiano d'anteguerra, rientrò in Italia nel 1912, rimasto orfano del padre, dovette lasciare gli studi e trovare un lavoro. Nel 1930, aprì a Milano un piccolo studio di pubblicità, iniziando anche una collaborazione con novelle illustrate, a diversi periodici per ragazzi, come *Il Corriere dei Piccoli*, e *Jumbo*, e con delle riviste come, la *Domenica del Corriere* e *Tempo*. Il suo debutto nel mondo del fumetto avvenne nel 1935, con *I due Tamburini*, una storia d'ambientazione coloniale, pubblicata su *I Tre Porcellini*, settimanale di Mondadori, casa che lo assunse nel 1939 in qualità di direttore dei suoi periodici per ragazzi, carica che ricoprì sino al 1942, quando fu richiamato alle armi, durante questi anni scrisse ottime storie quali *Virus*, *Il Mago della Foresta Morta*, *Zorro della Metropoli* e *La Compagnia dei Sette*, questi due ultimi su soggetti di Cesare Zavattini, disegnò anche il *Kit Carson*, di Albertarelli.

Pedrocchi fu anche l'antesignano della realizzazione indigena di storie con personaggi, disneiani. Scrisse e disegnò due storie, *Paperino Inviato Speciale* e *Paperino e il mistero di Marte*, che inviò a Disney per l'approvazione, ottenutola, scrisse i testi di altre tre storie, *Paperino Chiromante*, *Paperino fra i Pellerossa* e *Paperino e il vaso Cinese*, che affidò ai disegni di Mario Pinochi.

Congedato nel 1943, divenne il direttore editoriale della Casa Editrice Carroccio, e scrisse quattro libri ispirandosi a storie da lui realizzate in fumetti, *La Grande Corsa*, *Lo Squadrone dei Cento*, *Il Diamante Azzurro* e *Il Segreto dello Specchio*

Federico Pedrocchi, ha dato un considerevole contributo alla creazione in Italia di un fumetto di qualità, seppe individuare le capacità di parecchi disegnatori, ai quali diede la possibilità di esprimerle e di emergere come in effetto meritavano, tra questi, Rino Albertarelli, Giovanni Scolari, Cesare Avai e Walter Molino

Pedrocchi, morì nel 1945, colpito da una raffica di mitragliatrice, durante un'incursione di velivoli inglesi.

L.S.

PEKKA PUUPÄÄ (Finlandia) Striscia creata nel 1925 dal disegnatore Ola Fogelberg (1894-1952) noto anche con lo pseudonimo di Fogeli, e lanciata dalla rivista cooperativa *Kuluttajain Lehti* (Il giornale del consumatore). Fogelberg fece fumetti, vignette e illustrazioni e lavorò anche come direttore della pubblicità in una grande cooperativa di Helsinki dal 1918 al 1945, perciò non fu una sorpresa quando creò il fumetto *Pekka Puupää* (Pietro lo stupido), diventato poi così famoso che durò per 50 anni fino al 30 Aprile 1975. Già nel 1917-18, durante la guerra civile finlandese, Fogelberg aveva fatto un altro fumetto, una pesante satira allegorica sulla vita politica di allora, intitolata *Janne Ankkanen* (Jimmy il papero). I testi erano del famoso scrittore satirico finlandese Jalmari Finne e fu pubblicato su *Suomen Kuvalehti*, un periodico illustrato. Così come in *Janne Ankkanen*, anche in Pekka Puupää c'era un impegno ideologico, trasmesso attraverso il giornale del consumatore che propagava idee di cooperazione e di sinistra. Comunque, il tema era quello generale della debolezza dell'uomo. Pekka Puupää è disegnato in uno stile molto semplice, con testi e dialoghi stampati sotto le vignette. Nel 1945 Fogelberg divenne libero professionista e iniziò a pubblicare *Pekka Puupää*, in una serie di albi a periodicità annuale, coi quali il personaggio raggiunse la massima popolarità, vendendo circa 70.000 copie all'anno. Poco dopo la morte di Fogelberg avvenuta nel 1952, il magnate della cinematografia finlandese T.J. Särkkä produsse un film basato su Pekka Puupää. Nei dieci anni successivi i film prodotti furono 13. Erano film rivolti soprattutto a un pubblico giovanile, e sono da considerarsi fra quelli più popolari prodotti in Finlandia.

« Pekka Puupáa », Ola Fogelberg. © Kuluttajain Lehti.

Come spesso succede, la versione cinematografica eclissò quella originale. Ad ogni modo la tradizione degli albi di Pekka Puupaä è stata portata avanti dopo la morte di Fogelberg da sua figlia Toto Fogelberg Kaila.

W.F.

PELLOS, RENÉ (1900-) Disegnatore e illustratore francese, nato vicino a Lione nel 1900. Non ricevette mai un'educazione artistica formale, quantunque fin dall'età di cinque anni riempisse di schizzi e caricature tutti i suoi quaderni. Lasciata la scuola, Pellos fece ogni genere di mestiere, dal grafico al litografo, dall'illustratore all'arredatore e al pianista fino al 1919/20. A questa data la sua carriera si stabilizzò, avendo egli assunto l'incarico di disegnatore dei fumetti sportivi per il quotidiano parigino *L'Intransigeant*, pur continuando a disegnare fumetti e a fare illustrazioni per altri giornali, come le vignette sportive per *Le Miroir des Sports* e disegnando copertine per la rivista *Match*. La carriera di Pellos, come disegnatore di fumetti cominciò per caso nel 1935, con *Riri, Gogo et Lolo*, un fumetto per ragazzi che perfino il suo creatore preferisce dimenticare. Poi venne nel 1937 lo spendido *Futuropolis*, un racconto di fantascienza nel quale Pellos, mette in mostra tutto il suo talento di artista e di disegnatore. In rapida successione vi furono poi: *Jacques Ardent*, un fumetto sportivo modificato poi in avventure di guerra all'inizio del secondo conflitto mondiale, *Monsieur Petipon*, umoristico di scarsi meriti; *Moustique*, un fumetto per ragazzi ed *Electropolis*, un secondo tentativo di Pellos nella fantascienza, malauguratamente interrotto dall'invasione tedesca del Giugno 1940. Durante l'occupazione tedesca Pellos continuò a lavorare come disegnatore di strisce sportive e come illustratore, e facendo anche altri fumetti come, *Monsieur Petipon*, ma prese anche parte attiva nella Resistenza francese. Nel 1944, dopo la liberazione della Francia, riprese la sua carriera collaborando a riviste come *Record*, *Sporting* e *Le Petit Echo de La Mode*, un giornale femminile. Nel 1946 tornò ai fumetti con *Durga-Râni*, sceneggiato da Jean Sylvère, una specie di *Futuropolis*, di seconda mano con una minuscola eroina al posto del solito eroe maschile. Nel 1948 disegnò un altro fumetto di fantascienza, *Atomas*, su vecchio tema dello scienziato pazzo. Frattanto Pellos aveva incontrato Georges Offenstadt, che gli suggerì di far rivivere il classico di Forton, *Les Pieds Nickelés*. Dopo qualche iniziale indecisione, Pellos accettò l'offerta e la sua nuova versione del fumetto apparve nel 1948. Da allora, la carriera di Pellos è stata dedicata soprattutto a questo fumetto, con soltanto occasionali collaborazioni a giornali ed albi. Egli è un autentico artista, che ha eccelso in tutti gli aspetti della sua professione. È particolarmente noto per le sue innovazioni e la ventata d'aria fresca che ha portato all'anemico fumetto francese nel periodo ante-guerra. Dalla morte di Alain Saint-Ogan nel 1974, René Pellos ha assunto, anche se riluttante, il ruolo del decano del fumetto francese.

M.H.

René Pellos, « Atomas ». © Mon Journal.

PENGUIN, THE (Canada) Personaggio creato da Adrian Dingle ed apparso per la prima volta sul n. 15 di *Wow Comics*, una delle sei testate lanciate da Bell Features and Publishing Co. di Toronto dopo l'embargo del periodo bellico che bloccò l'importazione dei fumetti americani in Canada. Da non confondere con l'omonimo cattivo di *Batman* e di *Detective Comics*, negli Stati Uniti, *The Penguin*, combattente contro il crimine e contro-spia canadese, porta una maschera a forma di testa d'uccello, cravatta e marsina ed ha carattere allegro. Come la maggior parte dei fumetti avventurosi della Bell, era a puntate. Uno dei trucchi di Dingle — che è diventato in seguito uno dei più noti pittori canadesi — era quello di non rivelare ai lettori la vera identità di The Peguin, non mostrandone mai la faccia. Altra differenza rispetto al tradizionale eroe dei fumetti era la rapidità con cui The Penguin, veniva smascherato dai criminali o dagli alleati. Nel n. 16, ad esempio, intitolato « Lugar la diabolica spia », Penguin prigioniero viene smascherato ma dice « Chi guarda sotto la mia maschera non vive a lungo », ed ovviamente alla fine la profezia si avvera. Nel n. 18 di *Wow*, Penguin incontra un americano, che viene per caso a conoscere la sua identità, ma lo aiuta poi a interrompere il traffico di tagliandi falsi per le razioni di benzina.

Quando alla fine della guerra, Bell tornò alla stampa a colori per contrastare la ricomparsa degli albi a fumetti americani, Dingle continuò il personaggio col titolo *The Blue Raven*, probabilmente perché Bell intendeva sfondare anche sul mercato americano coi suoi fumetti a colori e prevedeva un conflitto con la National Periodical Publications per i diritti sul nome La vita di *The Blue Raven* fu comunque breve, terminata con la disintegrazione dell'industria fumettistica canadese sotto l'urto della concorrenza americana.

P.H.

PENSION RADICELLE, LA (Francia) Serie creata da Eugène Gire e apparsa sul settimanale *Vaillant*, nel Luglio del 1947. Gire è uno degli autori più misconosciuti del fumetto francese, uno dei primi che ha trapiantato in Francia il folle umorismo dei fratelli Marx. Egli componeva arguti giochi di parole molto prima che René Goscinny si arrotasse i denti come fattorino presso la rivista *Mad*. Come uno dei pilastri di *Vaillant*, egli produsse tutta una serie di fumetti, da *R. Hudi Junior* a *Kam et Rah les terribles*. Il suo capolavoro rimane comunque *La Pension Radicelle* (La pensione Radicelle), in tale pensione, gestita dalla vecchia e buonissima signora omonima, un'allegra banda di ragazzi guidata dal furbissimo e terribile Saturnin riempie di monellerie la zona. Quando i ragazzi non hanno più scherzi da fare ai loro vicini, decidono di vivere in un villaggio deserto, che essi trasformano in una specie di paradiso dei burloni, e quindi partono per un'isola africana (è evidente la somiglianza coi *Katzenjammer Kids*) per tornare infine al loro villaggio. *La Pension Radicelle* era un fumetto allegro e assurdo, ma nonostante ciò la serie è terminata, sempre su *Vaillant* (ora intitolato *Pif*) il 23 Febbraio 1968.

M.H.

PEREGO, GIUSEPPE (1915-) Disegnatore e animatore italiano, nato ad Arcore, il 1° Giugno 1915. Debuttò nel mondo dei cartoni animati a soli 17 anni, lavorando con Carlo e Vittorio Cossio, alla Millon Film, contemporaneamente si cimentò nei fumetti, con alcune strisce pubblicate su, *Corriere dei Piccoli*, *Modellina*, il settimanale per bambine del *Mattino*, e facendo alcuni episodi di *Scimmiottino*, per i Fratelli Conte.
La guerra interruppe la sua attività. Congedato nel 1946, riprese a collaborare con la Juventus e con le Edizioni Alpe per cui fece *Buffalo Bill*, con ottimi risultati, che diedero lunga vita alla sua collaborazione.

« *Le Père Ladébauche* », *Albéric Bourgeois.* © *La Presse.*

Per Gino Casarotti, alternandosi a Edgardo Dell'Acqua disegnò *Gim Toro* e *Dixi Scout*, su sceneggiature di Rinaldo D'Ami (1949). Suoi disegni apparvero nel 1951, su *Il Monello*, e sul *Vittorioso*.
A metà degli anni '50, risalgono le sue prime copertine per *Topolino*, della Mondadori, cui seguirono numerose storie in particolare di *Paperino*, e sempre a lui sono dovuti gli spezzoni che servono da collegamento tra le varie storie ospitate nella collana *I Classici di Walt Disney*.
Dal 1960, Perego lavora come interno nella redazione di *Topolino*.
Quando Lavezzolo, divenne direttore de *Il Giorno dei Ragazzi*, gli affidò la realizzazione delle storielle comiche di *Poldo e Poldino*, di cui sono da apprezzare il felice segno grafico e l'abile cromia. Sue vignette apparvero anche su *Settimana TV*.

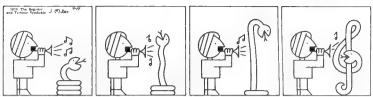
G.B.

PÈRE LADÉBAUCHE, LE (Canada) Personaggio originariamente creato nel 1879 dal prolifico giornalista, disegnatore di fumetti e scrittore Hector Bertelot e adattato il 5 Marzo 1904 da J. Charlebois, alla pagina domenicale a fumetti del quotidiano *La Presse*. Ma fu solo con l'arrivo di Albéric Bourgeois, che rilevò il personaggio l'11 Febbraio 1905, che la pittoresca figura di Père Ladébauche prese realmente il suo avvìo. *Père Ladébauche* era un allegro vagabondo, calvo ma con barba e basette, con una scintilla negli occhi, che amava i liquori, il gioco e le belle ragazze. Le sue avventure iniziarono in un piccolo villaggio del Québec, ma ben presto egli fece il giro del mondo per ben sette volte, tornando ogni volta a Montreal per vantare le sue esperienze. Quando Bourgeois rilevò il personaggio, il suo stile era già molto personale, con una linea elegante e i protagonisti dipinti in maniera umoristica. Anche se alcune delle sue tecniche erano prese a prestito da disegnatori statunitensi (in particolare Outcoult e Schultze, dal quale imparò a disegnare i bambini), Bourgeois era comunque molto individualista nel suo stile. Grazie al suo talento, Le Père Ladébauche divenne il più noto fumetto canadese dell'epoca, combattendo l'assalto dei più famosi (e meno cari) fumetti statunitensi per oltre cinquant'anni. Unico sopravvissuto fra tutti i fumetti de *La Press*, del 1910, Le Père Ladébauche continuò ad apparire fino al 1955, quando Bourgeois si ritirò. Esso è indubbiamente il più importante fumetto canadese francofono, e dopo anni d'oblio ora i giovani disegnatori franco-canadesi, consci del suo valore artistico, sono tornati a studiarlo.

M.H.

PERKINS (Gran Bretagna) Personaggio creato dal disegnatore John Miles, apparso per la prima volta nel 1968, sulle pagine del *London Sunday Times*.
Perkins è un buffo ometto con baffi, impegnato in una sequenza di situazioni di puro astrattismo basata unicamente sul disegno, in quanto la striscia è muta e, dove le situazioni più assurde si realizzano in una grafica pulita, semplice ed efficace. I giochi e le trovate di Miles sono infinite. Si tratta di una striscia decisamente indirizzata ad un pubblico maturo, che in Inghilterra ha ottenuto un buon successo tanto da essere preso in considerazione dal Syndicate United Feature degli Stati Uniti. In Italia la striscia non ha avuto molta fortuna, come del resto le altre strisce similari. È stato stampato nel 1969, sulla rivista *Tommy*, e poi su *Eureka*, entrambi della Editoriale Corno, dove è stato pubblicato sino al 1971.

L.S.

PERICOLI, TULLIO (1936-) Autore e disegnatore italiano nato nel 1936 a Colli del Tronto, in provincia di

« *Perkins* », *John Miles*. © *The Register and Tribune Syndicate.*

Ascoli Piceno. Dopo aver frequentato le scuole superiori ed essersi iscritto alla facoltà di Legge che abbandona poco prima di conseguire la laurea, Pericoli collabora in qualità di disegnatore con alcuni quotidiani di provincia e nel 1962 viene assunto dal quotidiano milanese *Il Giorno*, realizzando per tale testata illustrazioni per racconti, disegni di commento ad articoli ed inchieste, strisce a fumetti per la pagina letteraria che hanno lo scopo di dissacrare i mostri dell'intellettualismo. Nel contempo, operando una ricerca grafica ed estetica su più contesti, Pericoli si dedica alla pittura, alla scultura, al bassorilievo, cercando soprattutto nuovi discorsi espressivi. Nel corso del tempo, le varie mostre ed esposizioni con i suoi lavori hanno un ritmo piuttosto costante ed i suoi disegni vengono regolarmente raccolti in volumi oltre che ad essere pubblicati nei settimanali di maggiore attualità. L'incontro con Emanuele Pirella, autore di testi, dà il via ad una attività più intensa nel campo del fumetto. L'esordio del binomio Pericoli-Pirella avviene nel 1972 su *Linus*, rivista edita dalla Milano Libri, per la quale il duo realizza *Identikit*, una sorta di viaggio nel mondo dei potenti, e *Il dottor Rigolo*, personaggio al quale entrambi gli autori sono tutt'oggi maggiormente legati. Nel 1973 Pericoli inizia la sua collaborazione alla pagina letteraria del *Corriere della Sera*, dando vita ad una formula che suscita subito un desueto interesse, recensioni di novità librarie redatte sotto forma di fumetto. Da qualche tempo lo stesso quotidiano ospita, a fianco di questa striscia, una tavola settimanale intitolata *Tutti da Fulvia sabato sera*, in cui l'autore rielabora, in chiave ironica, gli usi e costumi di un salotto letterario. A partire dai primi mesi del 1976, Pericoli, insieme a Pirella, collabora in maniera continuativa con *L'Espresso*, realizzando una tavola che raccoglie le *Cronache dal Palazzo*, ovvero gli ipotetici e rivelatori colloqui degli uomini politici italiani. Nella bibliografia di Pericoli si trovano molte altre opere quali *Contessa, cos'è mai la vita* (Palazzi Editore), una dissacrazione di famose poesie classiche controcantate dai suoi disegni, *I ricchi* (Marsilio Editore), su testi di Franco Crepax, *I Mostri* (Alfani Editore), su testi di Luigi Pintor, *Identikit* (Milano Libri), su testi di Pirella, *Il centrosinistra biodegradato* (Guaraldi Editore), sempre su testi di Pirella ed infine *Fogli di via* (Einaudi Editore).

L.S.

Tullio Pericoli e Emanuele Pirella, « *Cronache dal Palazzo* ». © *Pericoli - Pirella.*

« *The Perishers* », *Dennis Collins.* © *Daily Mirror Ltd.*

PERISHERS, THE (Gran Bretagna) Serie creata su suggerimento del direttore dei fumetti del *Daily Mirror*, Bill Herbert, per sostituire nell'edizione del Nord, *Hylda Baker's Diary* (Il diario di Hilda Baker) un tentativo sbagliato di trasporre a fumetti la popolare diva radiofonica, *The Perishers* (I distruttori) ne manteneva il disegnatore, Dennis Collins che si firmava « Kol », mentre lo sceneggiatore Denis Gifford veniva sostituito da Ben Witham. Il fumetto iniziò il 10 Febbraio 1958 dimostrandosi un'ombra in confronto ai popolari *Peanuts* del *Daily Sketch*. Herbert assunse allora un nuovo scrittore pubblicitario, Maurice Dodd, passando Witham alle didascalie delle vignette di Jack Greenall, *Useless Eustace*. Dodd fece rivivere l'assente Wellin'ton, il ragazzo col cappello da cacciatore che viveva in un tombino, accoppiandolo con un grosso cane da pastore inglese. Poi vennero Plain Jane, Fiscal Yere, B.H. Calcutta che fu un fallimento, Tatty Oldbit, uno scarafaggio, un bruco delinquente, una tartaruga teutonica, diversi granchi ed altri. Nel 1962, The Perishers fece un passo avanti nella sua carriera, ottenendo una posizione a se stante, fuori dalla galleria dove erano sistemati gli altri fumetti del *Mirror*. Le sue vignette si ampliarono verticalmente, il primo giorno i piccoli personaggi risolsero il problema camminando sui trampoli!
Rod McKuen li portò negli Stati Uniti, dove pubblicò in volume nel 1970 *Old Boot's Private Papers*, mentre nel 1962 erano cominciate ad apparire regolarmente le ristampe in albi di formato tascabile, il sedicesimo dei quali è stata un'antologia, *The Perishers Omnibus*, apparso nel 1974. In Italia, la striscia è apparsa nel 1968 su *Eureka* e i suoi supplementi.

D.G.

PERONI, CARLO (1920-) Disegnatore e animatore italiano, nato a Senigallia il 24 Novembre 1929. Dopo gli studi ha iniziato la carriera di restauratore e affrescatore, e dopo altri mestieri si cimentò nel mondo del fumetto nel 1949, realizzando *Lillo, Lallo e Lello*, per il settimanale cattolico *L'Aspirante*.
Trasferitosi a Roma nel 1952, continuò la sua collaborazione con periodici cattolici, specialmente con il *Giornalino*, per il quale creò il personaggio, *Brick* (1954). Dal 1959, produsse parecchie storie tra le quali, *Gervasio*, e creò personaggi come, *Sand e Zeos*, e *Gorin e Obi*, per il settimanale della gioventù comunista *Il Pioniere*, realizzò poi *Ping e Pong*(1961), *Zio Boris* (1969), *Lumak*, (1971) dal quale venne realizzato il libro, *Mondo Lumaca*, e *Gianconiglio* (1973), che apparve sul *Corriere dei Piccoli*.

L.S.

PERROTT, REG (1916?-1948?) Disegnatore inglese, nato a Charlton, Londra. Nel 1934 si unì all'agenzia « Morley Adams and Henry Fidler » come grafico preparando fumetti e illustrazioni per vari giornali. All'inizio disegnò fumetti umoristici: *Bunny & Buster* per il *South Wales Echo*; *Bobbie & Bertie Bruin* per lo *Scottish Daily Express*; *The Imps* per lo *Yorkshire Evening News*, tutti del 1933. Nel 1934 continuò con *Buster & Bones* per l'*Y.E.N.*; con *A hair Raising Voyage* (Un viaggio spaventoso) per *S.W.E.* e *Roly & Poly*, una striscia giornaliera per il *London Evening Star*. Durante quell'anno cambiò improvvisamente stile, col fumetto drammatico a puntate *Luck of the Legion* (Luck della legione), per il *Bristol Evening World*. Era la nascita di un nuovo talento, e Perrott divenne presto un disegnatore di fumetti d'avventura di prima grandezza, e sempre per il *Bristol* disegnò: *The Archer Hughwayman* del 1934, *Targa the Tiger Man* (Targa l'uomo tigre), *The Land of the Lost People* (La terra dei dispersi) e *Code of the Northland* (Codice del Nord) tutti del 1935. Quell'anno abbandonò Adams & Fidler per lavorare come collaboratore esterno con l'Amalgamated Press, su *Whirling Round the World* (Girando attorno al mondo), che appariva sull'ultima pagina di *Joker*, si trattava di un nuovo genere. *Wheels of Fortune*, iniziato il 3 Marzo 1935 sul retro di *Jolly*, rappresentava il giovane Bob Dean come pilota della nuova macchina da corsa di Lord Tom, il Fulmine Rosso.*The Young Explorers*, iniziato il 17 Ottobre 1936 sulla rivista *Puck*, portava il brivido a bordo della nave scuola Sean Foam. Una nuova possibilità per Perrot si aperse nel 1936 col lancio del *Mickey Mouse*, settimanale della Walt Disney Productions. Perrott, preparò per questa testata un terribile racconto a puntate intitolato *Road to Rome*, a sfondo storico; quindi lavorò per la prima volta a colori su un western con *White Cloud* (Nuvola bianca). Seguì lo stupendo fumetto a puntate a colori, *Sons of the Sword* (Figli della spada) e un racconto completo intitolato *Secret of the Manor* (Il segreto del castello) per *Mickey Mouse Holiday Special*. Nel 1937, iniziò il nuovo western *Golden Arrow*(La freccia d'oro). *Puck* lo presentò come se fosse stato un film: era la prima volta che questo settimanale per ragazzi rompeva con la tradizione, perché invece che le sole didascalie composte a stampa sotto le figure, vi erano anche le nuvolette fumettate. Egli modificava inoltre grandezza e forma delle vignette a seconda delle situazioni.
Nel '37 disegnò il fumetto a puntate *Golden Eagle*, nei due colori nero e arancione, che raccontava la saga di Ace Eagle e del suo aereo sperimentale, sull'ultima di copertina di *Golden*. Questo titolo venne poi modificato in *Kings of the Air* (I re dell'aria). L'anno terminò con *Crusader's Christmas* (Il Natale del Crociato), fumetto completo per *Mickey Mouse Holiday Special*. Nel 1938, sempre per *Michey Mouse*, *Wings of Fortune* (Le ali della fortuna), storia a puntate, e il fumetto completo *Rescuer's Reward*

(La ricompensa del salvatore) per l'*Holiday Special*. Il suo miglior lavoro iniziò l'8 Ottobre 1938 sul primo numero di *Happy Days*. Stampata a quattro colori, questa saga storica era intitolata *Song of the Sword* (La canzone della spada), disegnata a grandi vignette panoramiche per le scene di battaglia. Il suo ultimo grande lavoro fu il western a puntate *Red Ryder* (Cavaliere Rosso), per *Jolly*, un fumetto nei due colori rosso e nero iniziato il 18 Marzo 1939. Nel 1939 Perrott fu arruolato dal Royal Air Force Regiment. Congedato, divenne direttore artistico di *Mickey Mouse* (ora quindicinale). Nel 1944 disegnò il breve fumetto a puntate *Sir Roger de Coverlet*, seguito da *White King of Arabia* (Re bianco d'Arabia). Sostituito al ritorno di Basil Reynolds preparò *Spaceship to the Moon* (Astronave per la Luna) per l'unico numero di *Look and Laugh* (1948?) e illustrò il libro *King Harold's Son* (Il figlio di Re Harold), nel 1946. La sua morte prematura ha sottratto agli inglesi il loro probabile miglior disegnatore di fumetti avventurosi.

D.G.

PERRY (Germania) Personaggio ricavato come versione a fumetti, da Perry Rhodan, il più famoso eroe di fantascienza del dopoguerra tedesco, che iniziò la sua carriera fumettistica con *Perry Rhodan im Bild* (Perry Rhodan in immagini), nel 1968. Nel 1970, dopo 27 numeri, il titolo dell'albo fu cambiato in *Perry*, e la numerazione ricominciò dall'uno. Se *Perry Rhodan im Bild* era abbastanza vicina ai racconti originali, *Perry* cominciò una nuova serie di storie con personaggi più dinamici e dal n. 37, Perry è stato scritto da Dirk Hess, mentre all'inizio la realizzazione era stata curata dallo Studio Giolitti. Alcuni dei primi numeri furono disegnati da Kurt Caesar, un disegnatore italiano di origine tedesca che occasionalmente lavorò anche per lo Studio Giolitti di Roma. Col n. 37, l'albo subì un cambiamento che doveva renderlo visivamente più stimolante. Giorgio Gambiotti, altro disegnatore dello Studio, aveva messo a punto un nuovo stile ispirato alla pop-art e ai fumetti Marvel. Il sapore avveniristico venne ancor più accentuato togliendo molti dei vestiti femminili. Furono anche abbandonate le vignette rettangolari o squadrate, per una composizione a pagina intera con eventuali vignette inserite, ma fu una tecnica presto abbandonata perché rendeva il fumetto troppo complicato. Il nuovo stile mostrava una forte tendenza verso quello di John Buscema, sicché le apparizioni dell'Uomo Cosa e di Silver Surfer potrebbero essere interpretate come ammiccamenti. Ad esser sinceri, Perry non è stato una rivelazione né per gli appassionati di fumetti né per i patiti di fantascienza. Tuttavia, Perry mantiene vivo in Germania il modello fantascientifico, e grazie al nuovo stile inaugurato col n. 37 è stato ristampato in Francia, in Italia e in Israele. Perry non è l'unica derivazione dall'originale Perry Rhodan. Nel 1967/68 ne fu ricavato un film, occasione sprecata secondo gli appassionati; e da qualche anno i racconti di Perry Rhodan vengono incisi su dischi a 33 giri. Nel suo periodo più felice, Perry fece un'apparizione come ospite anche sulla rivista settimanale *Bravo*, dedicata a cinema, televisione e musica per i giovani. All'inizio del 1975, comunque, e precisamente dopo il n. 129, gli albi di Perry furono sospesi a causa dei costi di produzione in costante aumento.

W.F.

PETER RABBIT (Stati Uniti) Personaggio creato inizialmente da Thornton W. Burgess come racconti per bambini, su degli animali, pubblicati sul *New York Tribune* dal 15 Agosto 1920 e adattati poi come pagina domenicale da Harrison Cady, che era anche il vero sceneggiatore del fumetto, ma che si allontanò notevolmente dai racconti e dai personaggi originali di Burgess, già pochi mesi dopo l'inizio del fumetto. Addomesticando il protagonista scapolo di molti racconti di Burgess, Cady fece di *Peter Rabbit*, un agiato coniglio padre di due gemelli, entrambi di nome Petey, mentre mamma coniglia si chiamava Hepsy. Presto Cady abbandonò anche i molti personaggi di Burgess, introducendo personaggi ricorrenti come Old Mr. Bear e Professor Possum. Più che sulle sottigliezze poetiche dei libri di Burgess, egli propendeva alla farsa grossolana e rumorosa. Egli confezionò rapidamente un fumetto che piaceva a tutti i bambini dai 6 ai 10 anni, ai quali fu destinato per tutti i trent'anni ed oltre della sua esistenza. Non fu mai esteso a un grande numero di testate, e solo di rado fu ristampato in albi tra il 1937 e il 1950, praticamente esso era un'istituzione del *New York Herald Tribune*, dove continuò ad apparire fino al 25 Luglio 1948, quando Cady si ritirò. Dopo che furono stampate le ultime pagine rimaste fra quelle disegnate da Cady, Peter Rabbitt fu rilevato da Vincent Fago, ma con effetti disastrosi e quindi fu eliminato dopo pochi anni anche dall'*Herald Tribune*.

B.B.

PETE THE TRAMP (Stati Uniti) Personaggio creato alla fine degli anni venti da C.D. Russell, come un vagabondo sofferto e lacero che appariva in una serie di vignette sul settimanale *Judge*. Hearst, alla ricerca perenne di nuovi talenti, individuò il vagabondo di Russell e gli fece firmare un contratto per il King Features Syndicate, sicché *Pete the Tramp*, apparve la prima volta come personaggio domenicale il 10 Gennaio 1932. Gli venne commissionata anche una striscia giornaliera che durò dal Febbraio 1934 al Giugno 1937. Pete e Boy ,il suo bastardino giallo — che

«Perry», Studio Giolitti. © Moewing Verlag.

« Pete the Tramp », C.D. Russell. © King Features Syndicate.

più tardi ebbe un fumetto proprio intitolato *Pete's Pup* — gironzolano per le strade della città cercando cibo, rifugio, e compagnia, spesso picchiati e scacciati, ma senza che si perdano mai d'animo. Nel petto del piccolo vagabondo albergava eterna la speranza, ed egli escogitava i piani più arditi per rubacchiare un pasto o un sigaro. C'è di più di qualcosa di patetico nei piccoli trionfi di Pete, e negli anni amari della Depressione il suo stato d'animo risuonava tanto vero quanto buffo. L'unico sostegno di Pete è la cuoca Linda, che spesso sforna un dolce di mele o prepara un pasto per il piccolo vagabondo, mentre egli ha il suo nemico principale in O'Leary, il grosso agente che prova uno speciale piacere a svegliare il povero Pete sulla panchina del parco, per cacciarlo. Più tardi Pete adottava un bambino dal volto triste quanto il suo. Dopo gli anni quaranta l'umorismo di Pete cominciò a declinare, e le vignette sembravano spesso ripetersi, con forzature. *Pete the Tramp*, cessò definitivamente il 12 Dicembre 1963, poco dopo la morte del suo autore. In Italia, il personaggio è noto sotto diversi nomi: *Saltafossi*, *Di Malimpeggio*, *Michelaccio*, *Pippo il barbone*. Fu pubblicato da *Rin-Tin-Tin* e *L'Audace* dal 1933 al 1938, e su svariate pubblicazioni del dopoguerra in quarta di copertina. Nel 1971-72 lo ha pubblicato anche *Eureka*, con il titolo di *Peter, il vagabondo*.

M.H.

PETROSINO (Italia) Serie creata da Ferdinando Vichi, apparsa per la prima volta il 2 Gennaio 1938, sul settimanale l'*Avventuroso*.

Petrosino è la libera e arbitraria storia fumettata del famoso investigatore italo-americano, Michele Petrosino, ucciso a Palermo il 12 Marzo 1909 per mano della mafia, contro la quale stava conducendo una dura guerra.

Figura leggendaria non poteva mancare un fumetto che ne esaltasse le gesta, anche se in una speculazione politica dell'Italia fascista di quegli anni. Nella striscia, oltre al protagonista si muovono altri personaggi tra i quali il perfido ebreo Mank Eastman e la sua crudele collaboratrice Mabel, una mezzo sangue, e questo può far capire come anche il fumetto in quegli anni fosse usato, come mezzo di propaganda alla politica razziale del fascismo. Le storie, che non hanno nessun rapporto con la realtà vissuta dal personaggio reale, sono impregnate di delitti atroci, torture allucinanti, intrugli di veleni ed ogni possibile sadismo che ne fanno una esaltazione granguignolesca aderente al clima politico imperante in Italia in quei tempi

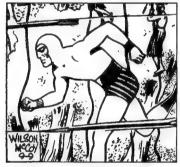
B.P.

PFEUFER, CARL (1910-) Disegnatore americano, nato a Città del Messico il 29 Settembre 1910. Nel 1913 si trasferì con la famiglia a New York, dove crebbe e frequentò le scuole superiori, diplomandosi in Arte Pubblicitaria. Passò poi alla Cooper Union, studiando il disegno a mano libera e vincendo tre volte un premio, alla National Academy of Design (dove concorse senza successo per il Prix de Rome) e alla Grand Central Art School. Verso la fine degli anni venti, Pfeufer iniziò a collaborare con la McFadden, facendo bozzetti, illustrazioni e fumetti editoriali. A metà degli anni trenta egli lavorava come grafico presso il *Brooklyn Eagle*, dove con lo scrittore Bob Moore creò una pagina domenicale a fumetti comprendente due personaggi, *Don Dixon and the Hidden Empire* (D.D. e l'impero nascosto), che era di fantascienza, e *Tad of the Tanbark*, una storia della giungla, iniziati entrambi il 6 Ottobre 1935. Nel Dicembre 1936, Pfeufer rilevò anche *Gordon, Soldier of Fortune* (Gordon, soldato di ventura) da John Hales.

Tutti e tre i personaggi erano distribuiti all'inizio da Eagle, ma in seguito passarono al Watkins Syndicate, *Tad*, terminò nel 1940, *Don Dixon* e *Gordon* proseguirono fino al Luglio 1941. Come molti altri disegnatori di fumetti disoccupati, Pfeufer tornò a disegnare albi: prima per la Marvel, dove fece *The Human Torch* e *Submariner* e poi, dal 1943, per Fawcett, dove ebbe una lunga carriera. Fece infatti *Ibis the Invincible*, *Commando Yank*, *Don Winslow* e le matite di fumetti western come *Hopalong Cassidy*, *Ken Maynard*, *Tom Mix* e *Gabby Hayes*. Nel 1955, a causa delle vendite discontinue dei fumetti da parte di Fawcett, passò da Charlton lavorando per molte delle loro testate, tra cui *Charlie Chan*. Nel frattempo egli aveva riprovato a fare strisce per quotidiani con creazioni di breve durata come *Bantam Prince*, per l'*Herald-Tribune* e *Chisholm Kid*, per il *Pittsburg Courier*. Da Charlton passò poi al Dell lavorando su molti fumetti televisivi, e negli anni sessanta abbandonò del tutto il campo dei fumetti. Pfeufer ha fatto inoltre fumetti commerciali per l'inevitabile Johnstone & Cushing, agenzia pubblicitaria; per il *Reader's Digest*; fumetti religiosi per la Paulist Press; e un vero e proprio personaggio per *Outdoor Life*. Attualmente si dedica alla scultura e alla pittura, che poi vende in tutto il mondo tramite le gallerie.

M.H.

PHANTOM, THE (Stati Uniti) Personaggio scritto da Lee Falk e disegnato inizialmente da Ray Moore, creato per il King Features e apparso per la prima volta come striscia giornaliera il 17 Febbraio 1936 e come pagina domenicale nel 1939. Ray Moore si ammalò gravemente nel 1942 e allora il suo assistente Wilson McCoy lo sostituì gradatamente, facendo da solo i disegni di *The Phantom*, dal 1947 al 1961, anno in cui morì. Da allora il disegno è passato in mano a Bill Lignante prima e a Sy Barry dal 1962 ad oggi. The Phantom nasceva come fumetto d'avventura in seguito al successo di Mandrake, precedentemente creato da Lee Falk. È una misteriosa figura di giustiziere mascherato, che porta avanti una lunga tradizione di lotta contro il crimine iniziata nel 16° secolo e tramandata da padre in figlio. Quindi non è solo un uomo, ma anche una leggenda, « l'ombra che cammina », creduto invincibile e immortale. Come ogni figura leggendaria, ha il suo simbolo nel « segno del teschio » la cui semplice menzione incute il terrore nell'animo dei più incalliti criminali.

Nella sua lotta contro il crimine, Phantom è assistito da Guran, il potente capo dei temuti pigmei Bandar; e da Devil, il suo fedele cane lupo. Ma Phantom è anche un essere umano, e in queste vesti passa gran parte del suo tempo nell'inseguire la fidanzata Diana Palmer. Durante la guerra, Phantom trasferì la base delle sue operazioni dalla regione indiana del Bengala ad un mitico paese in parte africano e in parte asiatico. Fu anche naturalizzato ame-

« The Phantom » (l'Uomo Mascherato), Lee Falk, nelle sue principali versioni grafiche: dall'alto in basso: Ray Moore, Wilson McCoy, Sy Barry.

ricano col nome di Kit Walker, mentre nei primi episodi era inglese, ventesimo discendente di Sir Christopher Standish. Attualmente ha al suo servizio un'intera organizzazione chiamata « Gli agenti della Giungla ». Giocando con abilità sulla sua immagine mitica e misteriosa, Lee Falk è riuscito ad elevare Phantom, al di sopra del livello corrente dei fumetti d'avventura, in un realismo di favola e di parabola. Fin dall'inizio, *The Phantom* è stato una delle sei strisce di maggior successo, popolarissimo anche all'estero dove è stato tradotto e letto in circa 60 paesi. Vi sono state inoltre innumerevoli imitazioni del personaggio sia negli Stati Uniti che all'estero. Il personaggio, ebbe un adattamento cinematografico nel 1943, e Lee Falk ha anche scritto una serie di racconti originali, pubblicati da Avon.

M.H.

2. - A differenza del grande successo ottenuto nell'ambito della distribuzione sui quotidiani, quello degli albi di *The Phantom*, è stato assai blando. La prima mezza dozzina di numeri apparve fra il 1939 e il 1949 sui Feature Books, di David McKay Publishing ed erano semplici ristampe in albo delle strisce. La seconda tornata delle pubblicazioni fu circa una dozzina di storie, pubblicate fra il 1951 e il 1960 su *Harvey Hits* e *Harvey Comics Hits*, essa utilizzava materiale originale ma testi e disegni lasciavano molto a desiderare. L'ultima serie di albi di Phantom iniziò nel Novembre 1962, da parte della Gold Key, che ne pubblicò 17 numeri prima di abbandonarlo definitivamente. Poiché però il King Features non intendeva lasciare scadere il personaggio nel campo degli albi, se ne assunse la pubblicazione a partire dal n. 18 del Settembre 1966. Questi albi furono considerati i migliori della serie, con disegni di Wallace Wood, Jeff Jones e Al Williamson, ma la società abbandonò l'Ombra che cammina nel Dicembre 1967, al 28° numero. Ne acquistò i diritti dal Febbraio 1969, la Charlton Comics, che ne riprese la pubblicazione. Poiché però essa impiegava disegnatori come Steve Ditko e Jim Aparo, non tutti i numeri furono validi. « Lee Falk si lamentava del modo col quale trattavamo le sue creazioni », diceva il direttore George Wildman, sicché dal 1974, Charlton cominciò a usare traduzioni di racconti di Phantom, fatti in Spagna e in Italia.

J.B.

3. - In Italia, L'Uomo Mascherato è comparso nel 1936 su *L'Avventuroso*, restandovi fino al 1941. È riapparso su *L'Avventura*, dal 1944 al 1949, su *L'Illustrazione dei Ragazzi*, nel 1947, e sugli albi di Nerbini e Capriotti. Poi sugli *Albi Terrore*, nel 1953/54 e negli *Albi Spada*, dove continua ancora oggi ad apparire in varie forme. È comparso anche su *Okay*, della Corno nel 1967. Quanto ai volumi, Garzanti ne ha pubblicati due, nel 1970 e nel 1973. Nel 1968 la Corno gli ha dedicato un volumetto della serie *Eureka Pocket* e, nel 1975, Mondadori ne ha fatto un Oscar. La Rizzoli ha fatto anche un volume della serie « Giganti del fumetto ».

L.S

PHANTOM LADY (Stati Uniti) Personaggio creato da A. Peddy ed apparso la prima volta sul n. 1 di *Police*, della Quality nell'Agosto del 1941. Eroina di scarso rilievo, *Phantom Lady* era in realtà Sandra Knight, figlia di un senatore statunitense. Le sue avventure erano decisamente piatte, ma a suo vantaggio giocava il costume, una provocante marsina coi calzoncini. Il personaggio non meritò mai particolare attenzione né dal punto di vista commerciale né da quello artistico, ma la versione Quality è ricordata per una frase pronunciata da Phantom Lady nei giorni patriottici del fumetto americano: « L'America innanzi tutto, anche prima del proprio padre ». Il personaggio è apparso per 23 numeri di *Police*, fino all'Ottobre 1943.

2. - Quando la Fox decise di ritornare ai fumetti, riscoprì immediatamente *The Blue Beetle*, che apparve raramente in copertina, all'interno raccontava storie del crimine, ma la copertina era adornata da una ragazza dalle lunghe gambe, in sottoveste. Quando Fox acquistò i diritti di *The Phantom Lady*, accadde la stessa cosa, appariva in copertina, provocante, coperta solo del suo strano tight, e le storie del crimine si trovavano solo all'interno. Mentre questa reincarnazione durò soltanto dall'Agosto 1947 all'Aprile 1949, una delle sue peggiori copertine apparve in *Seduction of the Innocent* (Seduzione dell'innocente), del Dr. Fredric Wertham, un attacco contro gli albi a fumetti iniziato nel 1953, la copertina di *Phantom Lady* dell'Aprile 1948 rappresentava Sandra Knight in vesti succinte, legata a un palo; Wertham dichiarò che essa rappresentava « la stimolazione sessuale, rappresentando l'aberrazione del sadico che sognava di impiccare una donna ». E che vi sia riuscito o no, la copertina viene comunque considerata come un esempio degli aspetti più marcati dell'editoria fumettistica.

3. - Una terza *Phantom Lady* apparve brevemente dal Dicembre 1954 al Giugno 1955, pubblicata da Ajax. In questa serie di soli quattro numeri essa aveva un'anatomia più ragionevole e un costume meno provocante.

J.B.

PHILÉMON (Francia) Personaggio creato da Fred (pseudonimo di Othon Aristides) per il settimanale francese *Pilote* e apparso per la prima volta nel 1965. I primi due episodi, datati rispettivamente 1965 e 1966, non erano ancora ben definiti, essendo ancora indecisi fra l'avventura parodistica e la fantasia satirica. Tuttavia col terzo episodio, *Le naufragé du « A »* (Il naufrago dell'« A »), Fred prese finalmente la sua strada, facendo diventare *Philémon*, uno dei più stimolanti fumetti del nostro tempo. Con Philémon si oltrepassa direttamente la sottile linea di demarcazione tra fantasia e fantascienza. Philémon il magro contadinello di Fred, capita incidentalmente in un mondo parallelo, atterrando sull'una o sull'altra delle lettere della parola « Oceano Atlantico » nel mitico mare delle carte geografiche. Insieme al vecchio Barthélémy, incontrato laggiù, l'eroe passa attraverso innumerevoli e incredibili pericoli, come sprofondare in un miraggio, combattere con un enorme pianoforte inferocito, o dover rispondere agli indovinelli posti da una gigantesca trappola per topi. Avendo superato tutti i pericoli della « A », Philémon e Barthélémy tornano alla vita di tutti i giorni, ma proveranno più volte a tornare nel mondo della fantasia che hanno conosciuto, e che si rivela sempre più inaccessibile. Ogni volta infatti incidenti via via più fantasiosi li faranno atterrare su lettere sempre diverse della scritta « Oceano Atlantico », dove vigono leggi quanto mai assurde e fantastiche. Su questo filo conduttore continua a svolgersi il tema degli episodi, che appaiono ancora oggi su *Pilote*, diventato frattanto mensile. I racconti di Philémon sono sempre fantasiosi e freschi, con imprevisti colpi di scena, e l'universo di Fred è pieno di creature fatate, di paesaggi magici, di visioni surreali, talvolta reminiscenze di *Krazy Kat*. *Philémon* è uno tra i migliori fumetti europei ed è stato tradotto in varie lingue. Tutti gli episodi sono stampati in volume dalle edizioni Dargaud.

M.H.

« Philémon », Fred (Othon Aristides). © Editions Dargaud.

PHIL HARDY (Stati Uniti) Personaggio creato da George Storm per quanto riguarda il disegno e da « Edwin Alger, Jr. » (Jay Jerome Williams, per le sceneggiature, distribuito dal Bell Syndicate, apparve per la prima volta il 2 Novembre 1925.

Phil Hardy è un avventuroso quindicenne, e la striscia è una delle più dense del fumetto avventuroso, con testi che si adattavano perfettamente al meraviglioso disegno di Storm, il quale visualizzava efficacemente, prolungando la suspense ed accentuando quando era necessario la violenza. Mentre la narrativa di Williams è ordinaria, quasi noiosa — tanto che la sua natura si percepisce meglio in *Bound to Win* o in *Ben Webster's Career*, uno dei fumetti più banali mai pubblicati — *Phil Hardy* è in compenso pieno di cadaveri e ricco di un'atmosfera temeraria e spavalda fin dalle prime settimane di vita, portando a compimento quel processo che precedenti fumetti come *Wash Tubbs* e *Little Orphan Annie*, avevano appena abbozzato. Sfortunatamente però questo fumetto troppo breve e impegnativo, derivato dai racconti di fantasia per ragazzi del tipo di *L'isola del tesoro* o Tom Cringle's Log , era troppo acuto e innovatore per gli editori e per molti lettori e la sua distribuzione ne risultò limitata. La conseguenza fu che Phil Hardy durò solo 11 mesi, per essere sostituito dal più docile e conservatore Bound to Win (Nato per vincere), creato da Williams per lo stesso distributore e che all'inizio si avvaleva dei disegni dello stesso Storm. Costui tuttavia lo abbandonò ben presto per iniziare per proprio conto un suo fumetto *Bobby Thatcher*, che ottenne grande successo, per la McClure. Col suo insieme iniziale di personaggi, dallo stesso Phil al vecchio Jason Royle, il cuoco abile a maneggiare il fucile, fino ai rozzi clienti, come Ghost Hansen, Baldy Scott e Captain Eli Bent , Phil Hardy fu per i suoi tempi un fumetto denso d'azione e gremito di personaggi, anche se i distributori lo indebolirono di mese in mese fino a farlo chiudere il 29 Settembre 1926.

B.B.

PHOEBE ZEIT-GEIST (Stati Uniti) Personaggio creato da Michael O'Donoghue per i testi e da Frank Springer per i disegni ed apparso nel 1966 sulle pagine di *Evergreen Review*, come tentativo di ripetere il successo di *Barba-*

rella's succès de scandale. Phoebe Zeit-Geist un'adorabile eroina ventiquattrenne, viene drogata e rapita durante una festa ad Anversa, conoscerà poi una serie di prove comparabile solo con quelle subite dalla *Justine* di Sade. Violentata un gran numero di volte, è frustata, marchiata, appesa a un elicottero in volo, violentata da un gigantesco iguana e così via. Evidentemente gli autori tentavano di fare della satira e della critica sociale, — con riferimento al Vietnam, al Congo, al problema razziale eccetera — ma il loro approccio era dilettantesco. I disegni di Springer, ben fatti in sé, non si adattavano alla natura della storia. Tutto il lavoro sembrava troppo elaborato e mancava singolarmente di convinzione. *Phoebe Zeit-Geist* è stato ristampato in volume e in edizione tascabile da Grove Press, ed in Italia dall'editore Feltrinelli.

M.H.

PIANETA DELLE SCIMMIE, IL
vedi Planet of the Apes

PICCOLO RANGER, IL (Italia) Serie creata da Andrea Lavezzolo, che ne ha curato i testi e disegnata da Francesco Gamba, apparsa per la prima volta nel 1958, in albo con testata propria.

Il Piccolo Ranger è la storia di Kit, il figlio di Ted Teller, un ranger ingiustamente accusato dai federali di aver collaborato con gli indiani, e per ciò condannato. Kit viene adottato dal sergente O'Hara, e riuscirà col tempo a dimostrare l'infondatezza delle accuse rivolte al padre e a riabilitarne la figura morale. Oltre al protagonista altri personaggi appaiono nella storia, da Claretta la fidanzatina di Kit, al vecchio baffuto Frankie, il classico personaggio con le battute allegre, che non può mancare in un western tradizionale.

Lavezzolo riuscì a dare una certa originalità alle sue storie e a staccare il suo personaggio dagli altri similari di moda in quegli anni in Italia, e ciò, anche per il disegno di Gamba, che seppe rendere con abilità, un certo umorismo. Alcuni soggetti sono stati scritti da Cormio.

La serie ha ottenuto un buon successo ed è continuata per oltre 10 anni, è stato stampato anche all'estero, e in Italia ha conosciuto la ristampa di molte delle storie originali sempre in albo a strisce.

L.S.

PICCOLO RE
vedi Little King

PICCOLO SCERIFFO, IL (Italia) Serie creata dall'editore Tristano Torelli, che ne ha steso i testi e disegnata da Dino Zuffi, apparsa per la prima volta il 10 Luglio 1948.

Il piccolo sceriffo è nella vita il sedicenne Kit Hodgkin, impegnato nella caccia all'assassino di suo padre, sceriffo di un piccolo paese. Riuscito nel suo intento, viene eletto per acclamazione il successore nella carica che fu già del padre. Condividono le sue avventure, la sorella minore Lizzie, la fidanzata Flossie, figlia di Garret, inizialmente nemico di Kit e poi suo amico e consigliere.

Nato sull'onda del successo riportato da *Sciuscià*, Il Piccolo Sceriffo ottenne un immediato successo di pubblico che in quel momento mostrava di gradire i giovani protagonisti dei fumetti. Le storie erano avvincenti mentre il disegno piuttosto elementare, riusciva a creare una cupa atmosfera grazie all'abbondante uso del nero fatto da Zuffi e il tutto dava alla striscia un suo particolare fascino.

Seguendo la moda che si andava affermando anche in Italia, agli inizi degli anni '60, Kit si trasformò in formato tascabile modificando la testata in *Il Nuovo Sceriffo*, che conteneva anche altre storie.

Gianna Anguissola, che nel 1951, subentrò a Torelli nella

« Il Piccolo Sceriffo », Tristano Torelli e Dino Zuffi. © Torelli.

stesura dei testi, scrisse in collaborazione con l'autore una serie di libri sulle sue avventure. Nel 1950, è stato realizzato un film con lo stesso titolo della serie.

L.S.

PIEDS NICKELÉS, LES (Francia) Personaggi creati da Louis Forton ed apparsi per la prima volta il 4 Giugno 1908 sul settimanale a fumetti *L'Epatant*, col titolo *La Bande des Pieds Nickelés* (La banda dai piedi di nickel), chiamata più tardi semplicemente *Les Pieds Nickelés*. Ispirato alla vita reale, il racconto narra di Croquignol dal lungo naso, Filochard cieco da un occhio e il barbuto Ribouldingue (un trio di truffatori e impostori che fra loro si chiamavano Les Pieds Nickelés), le cui imprese, inizialmente banali, assunsero gradualmente dimensioni cosmiche.

Forton usò il suo fumetto indirizzando il suo graffiante umorismo e l'acuto spirito verso personalità ben note, rappresentate col loro stesso nome, e contro rinomate istituzioni. Nel 1911, ad esempio, di riffa o di raffa, Croquignol, Filochard e Ribouldingue divennero prima deputati e poi ministri per finire addirittura per spodestare il presidente della repubblica Armand Fallières, prendendo in mano le redini del governo. Quanto a imprudenza, questo episodio rappresenta una specie di livello di guardia in tutta la storia del fumetto. Nel 1921, Forton portò i suoi personaggi in America, e trattò temi come il proibizionismo, la segregazione razziale, i procedimenti elettorali, Hollywood e il presidente Harding. Dopo un'interruzione fra il 1924 e il 1927, Les Pieds Nickelés riapparvero più ladri che mai ma meno anarchici e in qualche modo più stanchi del mondo. Alla morte di Forton avvenuta nel 1934, il fumetto fu rilevato da Aristide Perré e poi da A.G. Badert, che a sua volta lo disegnò dal 1938 al 1940, allorché fu interrotto per cause belliche, e fu ripreso nel 1948, disegnato da René Pellos, che introdusse nel fumetto l'uso esclusivo delle nuvolette al posto dei testi stampati sotto le vignette, ma

« *Les Pieds-Nickelés* », Louis Forton. © SPE.

per il resto, situazioni e caratteristiche dei personaggi son cambiate poco fino ad oggi. Les Pieds Nichelés, un classico dei fumetti francesi, è il più vecchio fumetto esistente in Europa e il terzo nel mondo per anzianità dopo *The Katzenjammer Kids* e *Mutt and Jeff*. In Francia, è diventato un'istituzione, tanto che quando nel 1949 fu varata una legge che proibiva l'esaltazione di « personaggi criminali », essi ne furono esentati! Il fumetto ha anche ispirato una serie di racconti, dei cartoni animati fatti dal noto animatore Emile Cohl, molti films e una commedia musicale.

M.H.

PIER CLORURO DE' LAMBICCHI (Italia) Personaggio creato e realizzato per i testi e per i disegni da Giovanni Manca, apparso per la prima volta nel 1930, sulle pagine del settimanale il *Corriere dei Piccoli*.

Pier Cloruro de' Lambicchi è la storia di uno scienziato pazzo che dedica tutta la sua vita a esperimenti destinati al fallimento, ma persistendo nei suoi tentativi alfine fa una grande scoperta, l'arcivernice! Bastano alcune pennellate di questa magica vernice per dare un aspetto tridimensionale ai disegni e di conseguenza la vita agli esseri disegnati. Si hanno così divertenti situazioni, perché gli esseri che dalla scoperta di Pier Cloruro, hanno avuto la vita gli si rivoltano sempre contro, ma lui con istancabile costanza ogni settimana ripete l'esperimento che però sortisce sempre lo stesso esito, in un clima tragi-comico.

Durante gli anni della seconda guerra mondiale, il personaggio venne pubblicato sulle pagine del settimanale *Il Monello* e nel 1967, sulle pagine del supplemento per ragazzi del quotidiano milanese *Il Giorno*.

M.G.P

PIËT, FRANS (1905-) Disegnatore e sceneggiatore olandese nato ad Haarlem, in Olanda, il 17 Febbraio 1905.

Dopo la scuola, intraprese la carriera artistica studiando presso la Press Art School di Londra, prendendo lezioni presso Herman Moerkerk e studiando anche presso la Free Academy Montparnasse di Parigi. Negli anni trenta si avvicinò finalmente ai fumetti facendo prima *De Luchtrovers van Hoitika* (I pirati dell'aria di Hoitika), e poi nel 1932 *Wo Wang en Simmie*, che ebbe tanto successo da essere ristampato in albi nel 1936. Il 1938 portò un grosso cambiamento per Frans Piët, ché in quell'anno cominciò a scrivere e disegnare il fumetto *Sjors*, sul quale ha continuato poi a lavorare fino al 1970, quando si ritirò. In realtà *Sjors* era il fumetto americano a tavole domenicali *Winnie Winkle*, di Martin Branner, pubblicato su *Sjors Weekblad*, un supplemento per bambini del quotidiano *Panorama*, iniziato nel 1936, formato da tre pagine editoriali e una quarta dedicata al fumetto *Sjors*. Quando Branner cambiò il suo fumetto, indirizzandolo agli adulti, il pubblico olandese mostrò di preferire la precedente impostazione. Fu a questo punto che subentrò Piët, continuandolo con la vena originale. La seconda guerra mondiale pose fine al fumetto nel 1941, ma fu ripreso nel 1947: in questo intervallo Piët disegnò per *Panorama*, un altro personaggio, *Jossie Jovel*. Sjors subì cambiamenti di titolo nei decenni seguenti, diventando volta a volta *Rebellenclub*, *Sjors van de Rebellenclub* (Giorgio del circolo dei ribelli) e finalmente, semplicemente, *Sjors*. In seguito divenne ancora *Sjors en Sjimmie*, con l'aggiunta di un altro personaggio negro di prima grandezza. Per qualche tempo Piët collaborò con lo scrittore Lou Vierhout. Sjors fu creato negli Stati Uniti, ma pur mantenendo alcuni dei principali personaggi, Piët rifece totalmente il fumetto conservando dell'originale solo una lontana eco. Le molte avventure di Sjors sono state ristampate in albi fin dal 1936. Quando Piët si ritirò nel 1970 il fumetto fu rilevato da Jan Kruis, al quale subentrò poi Jan Steeman.

W.F.

PIFFARERIO, PAOLO (1924-) Disegnatore, sceneggiatore e animatore italiano, nato a Milano il 27 Agosto 1924.

Mentre ancora frequentava l'Accademia di Belle Arti di Brera, iniziò la sua attività nel campo del fumetto, disegnando storie di soggetto storico per l'editore Alberto Traini, creando il personaggio di *Capitan Falco*, del quale curava anche i testi. Alla fine della guerra, dopo aver completato gli studi, riprese l'attività nel mondo del fumetto, realizzando per l'editoriale Torelli, *Meazza*, sulla vita del celebre calciatore azzurro e *Ridolini*, una striscia che ebbe molto successo e durò sino al 1953. All'inizio le storie di Ridolini erano realizzate da Tristano Torelli, poi subentrò lo stesso Piffarerio, che proprio con Ridolini, ispirato all'attore del muto, fu l'antesignano nella stilizzazione del disegno, scostandosi primo tra tutti da quello rotondeggiante che imperava all'epoca nella scuola di Walt Disney. Nel 1953, in seguito ad una crisi che aveva colpito il settore, Piffarerio entrò in uno dei primi e meglio attrezzati studi di animazione, La Gamma Film, collaborando con i più validi rappresentanti del settore, da Gino e Roberto Gavioli a Giulio Cingoli. Nel 1961, continuando pur tutta-

via la sua attività di animatore, Piffarerio iniziò a collaborare con la Editoriale Corno per la quale realizzò, sia per i testi che per i disegni, *Viva l'Italia*, una storia delle guerre d'indipendenza italiche e *Maschera Nera*, eseguita graficamente sui testi di Max Bunker, e realizzata ininterrottamente per tre anni nella versione settimanale. Nel 1965 realizzò su soggetto di Max Bunker, ma con sceneggiatura propria *El Gringo* e nel 1968, sempre con la stessa dinamica di realizzazione, *Milord*. Sempre nel 1968 iniziò a collaborare con la rivista *Eureka*, della stessa Casa Editrice, realizzando parecchi racconti di contesto parapsicologico, firmati per i testi da Max Bunker e nel 1973, sempre su testi dello stesso autore, diede vita alla realizzazione grafica di *Fouché, un uomo nella rivoluzione*, ovvero una storia della rivoluzione francese e dei suoi protagonisti apparsa sulla rivista citata dal n. 101 al n. 115 ed in seguito raccolta in un volume della serie *Cartoons in Grande*. In *Fouché*, Piffarerio ha dato il meglio di sé stesso, realizzando con un particolare e suggestivo senso della scenografia e del costume, tavole di ampio respiro e di precisa costruzione sia storica che architettonica. Dal 1975 realizza le matite di *Alan Ford*, il personaggio a fumetti di maggior successo degli anni settanta, cui ha conferito una maggiore dinamicità e sostanza. Nel 1976 gli è stato assegnato il « Marzocco d'Argento » a riconoscimento dell'opera da lui svolta nel campo del fumetto, in particolar modo con *Fouché, un uomo nella rivoluzione*. Per *Alan Ford*, Piffarerio ha realizzato nel 1976 i tre episodi apparsi nella serie televisiva *Super Gulp, fumetti in TV* e nel 1977 il primo cartone animato di tale personaggio.

L.S.

PIF LE CHIEN (Francia) Personaggio creato da Claude Arnal (José Cabrero Arnal) lanciato dal quotidiano *L'Humanité* nel 1950. La genesi del personaggio ha radici lontane, per anni, il quotidiano del partito comunista francese *L'Humanité* pubblicò *Felix the Cat*, simpaticissimo ai suoi direttori, allorché grazie all'avvio della guerra fredda la gerarchia del partito decise che il fumetto del King Features era un esempio così eclatante delle imprese americane, che non poteva essere ulteriormente tollerato. Si rivolsero allora a Arnal, che intanto stava facendo il fumetto d'animali *Placide et Muzo*, che riscuoteva molto successo, per il settimanale a fumetti del partito comunista *Vaillant*, e Arnal produsse appunto *Pif le Chien* (Pif il cane) un così bell'esempio di vita tra cani e gatti che in qualche particolare è perfino documentario sull'argomento. Pif è un simpaticissimo cane bastardo dall'enorme naso e dall'eterno ghigno, nella tradizione degli animali umanizzati alla Walt Disney. Le sue avventure son piuttosto piatte, ben lontane dalle tribolazioni del povero Felix. Il mondo esterno poteva magari frustrarlo o farlo infuriare, ma egli non era mai crudele o spietato. Il più accanito avversario di Pif è il gatto Hercule, che egli ama sopravvanzare in astuzia ogni volta che sia possibile. Il disegno corrisponde a quello disneyano del tempo, un po' eccessivo nella pedissequa imitazione del maestro. Se la striscia fosse popolare presso i lettori dell'*Humanité* rimane un mistero, ma il fatto è che nel 1952 passò su *Vaillant*, dove gli era stata data un'intera pagina per continuarvi i suoi innocenti scherzi. Nel 1955 Arnal, sovraccarico di lavoro perché faceva contemporaneamente per *Vaillant* anche *Placide et Muzo*, oltre a *Roudoudou*, per la rivista omonima, passò Pif a René Mas, al quale succedette nel 1970 Louis Cance, senza che essi apportassero migliorie né nel disegno né nel racconto. Pif le Chien, è stato tanto popolare da generare nel 1964 *Pifou* (Il pupillo di Pif), di René Mas; e nel 1965 diede il suo nome al giornale sul quale appariva, divenuto così *Le Journal de Pif* e più tardi *Pif-Gadget*.

M.H.

« Pif le Chien », Claude Arnal. © Editions Vaillant.

Paolo Piffarerio.

PINCHON, JEAN PIERRE (1871-1953) Pittore, illustratore e disegnatore francese nato a Parigi nel 1871. Diplomatosi alla Scuola di Belle Arti, Pinchon si dedicò alla pittura e all'illustrazione, lavorando alla fine del secolo e dopo, per le varie riviste edite da Gauthier-Languereau. È sulle pagine di una di queste riviste, il settimanale per ragazze *La Semaine de Suzette*, che nel 1905 fu chiesto a Pinchon di illustrare una storia riempitiva scritta da uno degli editori, Maurice Languereau, con lo pseudonimo di « Caumery ». Il racconto era *Bécassine*, ed ebbe immediato successo: per il resto della sua vita Pinchon dedicò tutto il suo talento a disegnare le ulteriori avventure della piccola cameriera bretone soprannominata Bécassine. Oltre ad essa, però, Pinchon faceva altre storie a immagini, nessuna delle quali può essere definita fumetto nel vero e proprio senso della parola: *La Vie des Hommes Illustres* (Vita degli uomini illustri), *La Famille Amulette* e *Patatras*, negli anni venti e trenta; *La Vie des Grands Fauves* (La vita dei grandi felini), sul settimanale *Fanfan la Tulipe*, dal 1914 al 1943. Con tutto ciò, Pinchon non smise mai di dipingere, e per un lungo periodo fu anche Presidente della Società Nazionale di Belle Arti. È morto nel 1953.

M.H.

PINK PANTHER (Stati Uniti) Personaggio americano, apparso per la prima volta nel 1973, prodotto da un'equipe anonima di disegnatori, su commissione della Western Publishing Company, come trasposizione a fumetti di un personaggio ormai famoso nel cinema d'animazione.

La traduzione italiana non rende correttamente il nome originale, che più propriamente significa « Puma Rosa », ingenerando un equivoco sul sesso del personaggio, che è indubbiamente mascolino. Il personaggio a fumetti è aderente a quello dei cartoni animati, che ha avuto il merito di aver risollevato le sorti del settore animati; entrato in crisi nei primi anni del '60.

Quando nel 1964, il regista Blake Edwards, produsse il film *Pink Panther*, (protagonisti, Claudia Cardinale, Capucine, David Niven), come già per altri film in passato, i titoli di testa furono affidati a David De Patie e Fritz Freleng, che avevano appena rilevato lo studio di animazioni della Warner, sull'orlo del fallimento, a causa della crisi del settore e i due chissà per quale ispirazione inventarono lo spiritoso « puma » che risultò uno strepitoso successo, tale che i suoi inventori pensarono di animarlo come personaggio autonomo. Le storie animate sono caratterizzate da una felice stilizzazione dei personaggi, vivacità di colori, dinamismo, e soprattutto da una trascinante vena di follia, l'assurdo è la vera dimensione di *Pantera Rosa*, che traspone in termini di divertimento ciò che gli altri personaggi dell'animazione, di solito propongono sotto forma di violenza, sia pure giocosa. Nel fumetto questo aspetto è realizzabile solo in parte, perché è difficile tradurre in un racconto scritto la comicità insita nel movimento e nell'assurdo delle storielle animate. Comunque anche nella versione a fumetti è proprio l'assurdo la componente più apprezzabile. Con il suo incosciente egocentrismo, Pantera Rosa riempie pressoché ogni vignetta, sostenendo spesso il ruolo di molteplici alter ego, dialogando follemente con se stesso e coinvolgendo gli altri in una sconvolgente carambola. Caso abbastanza raro, anche se i suoi testi non propongono problemi né intellettuali né di critica sociale, la lettura resta attraente anche per gli adulti, proprio grazie all'intelligenza che si intuisce dietro la bizzarria che ispira le gags, non di rado susseguentesi a ritmo vertiginoso, scoppiettando allegria, di vignetta in vignetta, inseguendo un ritmo consono a quello cinematografico.

G.Br.

« *Pink Panther* », *David De Patie e Friz Freleng. © Mirish e Geoffrey Dfe.*

« *Pinky Rankin* », *Dick Floyd. © Daily Worker.*

PINKERTON Jr.
vedi Radio Patrol

PINKY RANKIN (Stati Uniti) Personaggio disegnato da Dick Floyd e sceneggiato da scrittori del giornale *Daily Worker*, il giornale del partito comunista americano sul quale comparve nel 1942, come conseguenza della decisione di creare un eroe dei fumetti tutto loro, che rivaleggiasse con i rappresentanti dei fumetti d'avventura borghesi distribuiti commercialmente. *Pinky* era un eroe proletario, che prendeva parte, nei paesi europei occupati, alla lotta contro i nazisti come partigiano. Quando non era impegnato a far saltare ponti, deragliare treni o a uccidere con la mitragliatrice schiere di tedeschi avanzanti, poteva dedicarsi alla declamazione di rigorosi sermoni sul ruolo

sostenuto dai lavoratori comunisti americani nella lotta contro il fascismo, oppure sulla necessità di un secondo fronte. Il fumetto fu uno dei più brutali del periodo bellico, e rappresentò scene di tortura, rapine e carneficine perpetrate dai soldati tedeschi, che erano ritratti come dei sadici bruti e dei degenerati sessuali. La fine della guerra in Europa e l'inizio della guerra fredda contribuirono al declino di *Pinky Rankin*, che si interruppe definitivamente nel 1948. Lo stile grafico di Dick Floyd, pur non essendo molto personale, era coerente con la storia. I testi erano invece molto lontani anche dagli standard dell'epoca, e pure oggi non può essere preso senza una buona dose di spirito. Esso merita di essere menzionato più come stranezza che per le sue qualità, e inoltre conferma pure che è difficile creare programmaticamente un eroe di sinistra che sia credibile: è del resto un problema con cui hanno dovuto vedersela i fumetti cinesi, dopo l'avvento al potere di Mao Tse-Tung.

M.H.

PINOCCHIO (Italia) Il celebre burattino nato dalla fantasia di Collodi, al secolo Carlo Lorenzini, non poteva non ispirare trasposizioni fumettistiche, sia nella versione originale che di libera ideazione. A lui sono state dedicate anche eccellenti illustrazioni nella versione letteraria, tra le quali spicca quella famosa di Mussino.
Il primo tra i disegnatori a realizzare in fumetto le avventure del burattino fu Carlo Cossio, sul settimanale *Pinocchio*, che iniziò le pubblicazioni il 30 Maggio 1937, ma non ottenne molto successo, tanto che dovette sospendere le pubblicazioni dopo pochi numeri. L'editore Nerbini acquistò la testata e il 15 Maggio 1938, riapparve in edicola diretto dal nipote di Collodi, Paolo Lorenzini, che continuò la pubblicazione del fumetto, scrivendone personalmente le storie disegnate però dall'argentino Scudellari, storie che niente avevano a che fare con l'originale del celebre zio, scritto nel 1889, si dice per pagare un debito di gioco. A Scudellari subentrò il disegnatore Tempesti, nella realizzazione delle storie dal contenuto piuttosto semplice e sdolcinato, ed entrambi resero graficamente un'opera scarna, senza particolare efficacia.
Nel 1946, Walt Disney trasse dall'opera di Collodi un lungometraggio a cartoni animati con relativa trasposizione fumettistica stampata da *Topolino*, della Mondadori, che nonostante sia lontana dallo spirito prettamente fiorentino dell'originale, rimane graficamente una delle migliori interpretazione delle tante ispirate al personaggio.
Nel 1947, Benito Jacovitti fa una sua trasposizione di Pinocchio, chiaramente smitizzatrice, che viene pubblicata sul *Vittorioso*, ed infine nel 1968, disegnato da Manca, e sceneggiato da Pier Carpi, viene pubblicato un libro, dall'editore Gino Sansoni, opera che più di tutte le altre si mantiene fedele alla stesura originale. Nel 1947, l'editore Nerbini ha ristampato in albi a strisce, diverse avventure di Pinocchio, riprese dal suo settimanale anteguerra.

L.S.

PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE, LES (Francia) Serie scritta da Roger Lécureux e disegnata da Raymond Poïvet, apparsa sul settimanale a fumetti *Vaillant* il 4 Dicembre 1945. L'Espérance (Speranza) è una nave spaziale il cui equipaggio è formato da uomini e donne di diversa nazionalità: il professor Wright, naturalista inglese; Maud, dottoressa americana; Tsin-Lu, una chimica cinese; Tom (più tardi Tangha), operatore cinematografico della Martinica; Rodion, un fisico russo; e Robert, ingegnere francese e progettista del veicolo. Dal 1945, allorché si imbarcarono per la loro prima spedizione interplanetaria, *Les Pionners de l'espérance* (I Pionieri della Speranza) hanno vissuto molte avventure, alcune nello spazio e altre sulla Terra. Il

« Les Pionniers de l'Espérance », Roger Lécureux e Raymond Poïvet. © Editions Vaillant.

primo episodio, ambientato sul pianeta Radias, era chiaramente ispirato al *Flash Gordon*, di Alex Raymond, ma più tardi il fumetto assunse un proprio tono e una propria fisionomia. Negli anni cinquanta, Poïvet e Lécureux presentarono ai loro lettori ogni genere di differenti universi, alcuni naturali, altri artificiali, popolati da creature simili all'uomo, o da macchine e perfino da molecole pensanti del tipo dei cristalli; portarono inoltre i loro temi anche oltre il convenzionale mondo dello spazio, in sofisticati esempi di classica fantascienza. Les Pionniers de l'Espérance è sempre stato molto ricco di immaginazione, sia nella trama che nel disegno; più debole è invece nella creazione di personaggi memorabili (tanto che lo stesso protagonista dopo un po' si è offuscato) ma rimane comunque uno dei migliori e più popolari fumetti europei di fantascienza.

M.H.

PIP, SQUEAK AND WILFRED (Gran Bretagna) Personaggi apparsi in sordina a partire dal 12 Maggio 1919 su *The Children's Mirror*, l'angolo riservato ai ragazzi dal *Daily Mirror*. Il più popolare e famoso fumetto per ragazzi dei quotidiani inglesi aveva per protagonisti il cane Pip, il pinguino Squeak e il coniglio Wilfred. Il direttore del giornale, Bertram Lamb, si faceva chiamare « Uncle Dick » e nella sua prima lettera del dopoguerra ai ragazzi presentava i suoi animali prediletti Pip e Squeak, così chiamati in onore al suo attendente del tempo di guerra soprannominato Pipsqueak. La lettera era accompagnata da un'illustrazione di A.B. Payne, un disegnatore gallese di fumetti per bambini. La cosa incontrò subito il favore del pubblico, tanto che a fine mese la singola vignetta era una striscia di quattro, e l'anno successivo, il 7 Febbraio 1920, Pip e Squeak incontravano anche Wilfred, e così il terzetto era al completo. Wilfred, che era molto piccolo e sapeva dire solo « gug » e « nunc », conquistò il cuore di tutti, tanto che il 3 Gennaio 1927 veniva inaugurata la Wilfredian League of Gugnuncs, con doni, canzoni (The Gugnunc's Chortle) e un raduno di 87.000 soci al Royal Albert Hall il 14 Aprile 1928. La striscia di Payne divenne giornaliera e a 6 vignette con un'edizione nel *Sunday Pictorial*. Tutto ciò si concluse con un supplemento al *Mirror*, intitolato *Pip & Squeak* (il 15 Ottobre 1921, ridotto ad una sola pagina nel 1925) e in un altro supplemento, *Children's Own Sunday Pictorial* (6 Agosto 1933, che si ridusse nel 1934).

La prima ristampa del fumetto fu pubblicata in albo nel Novembre 1920, e Pip and Squeak annual apparve dal Natale 1923 al Natale 1939. Inoltre vi fu il *Wilfred's Annual* dal 1924 al 1938 e *Unkle Dick's Annual* nel 1930. Lancelot Speed animò una serie di cartoni animati intitolati *Wonderful Adventures of Pip, Squeak and Wilfred* per la Astra National Films nel 1922. Payne introdusse una serie di affascinanti personaggi secondari: Auntie, il vecchio pinguino peloso che non sapeva parlare l'inglese; Peter, il cucciolo dalmata; Staley il cucciolo di pinguino; Wttzoffski l'anarchico, e il suo piccolo Popski. Il fumetto terminò il 18 Gennaio 1947, sempre disegnato dal veterano Payne. Questa volta era pubblicato settimanalmente. Dopo il ritiro di Payne, i personaggi furono ripresi e modernizzati da Hugh McClelland, che vestì gli animali dando loro tute e camicie. Nonostante la ripresa anche di *Pip, Squeak and Wilfred Annual* dal 1953 al 1955, i « nuovi » personaggi non ebbero molto successo. Essi furono abbandonati il 9 Marzo 1955, e passati al settimanale per ragazzi *Junior Mirror*, e successivamente abbandonati per sempre. Ma tutti i vecchi « gugnuncs » si salutano fra loro con la frase chiave « Ick-ick! pah-boo! ».

D.G.

PIPPO (Italia) Personaggio creato da Benito Jacovitti, apparso per la prima volta nel 1940, sul settimanale cattolico *Il Vittorioso*; di cui fu per anni il portabandiera.
Pippo, è un ragazzino astuto, intelligente, buono, indossa pantaloncini corti, trattenuti da una sola bretella, in testa ha un cappellino, ed è impregnato di ideali cavallereschi. Nella sua prima avventura, *Pippo contro gli Inglesi*, egli debuttò da solo, poi Jacovitti gli mise al fianco due altri personaggi ben caratterizzati, Palla, il grasso e Pertica lo smilzo, e un cane chiamato Tom. Le migliori avventure dei *Tre P.*, come venivano chiamati, sono quelle in cui i tre amici devono affrontare Zagas, il bandito trasformista, che indossa una calzamaglia nera, che gli lascia liberi soltanto gli occhi, personaggio chiaramente ispirato a Macchia Nera, di *Topolino*, anche se nell'assieme è più definito nella sua personalità di « cattivo ». Egli infatti compie furti arditissimi, si trasforma in qualsiasi persona gli torni al momento comodo impersonare. Altri personaggi di contorno sono Cip, il superpoliziotto che non scopre mai niente ma che esclama quando il mistero gli viene rivelato « Lo supponevo » e il suo aiutante un po' tonto, Gallina.
Continuato sino al 1960 sempre sulle pagine del Vittorioso, è stato poi ristampato in tutte le sue avventure, sugli *Albi del Vittorioso*.

M.G.P.

PIPPO E LALLA
vedi Hi and Lois

PIRELLA, EMANUELE (1940-) Scrittore ed autore italiano, nato nel 1940 a Reggio Emilia. Dopo gli studi regolari, terminati con il conseguimento della laurea in lettere, Pirella prima di approdare al fumetto, ha collaborato con varie case editrici realizzando racconti per ragazzi, recensioni cinematografiche per un quotidiano di Parma, soggetto a sceneggiatura per un fumetto comico in 15 puntate, pubblicato su un periodico per ragazzi, una storia d'Italia dagli Etruschi all'età contemporanea, in 12 dispense settimanali, scritta in collaborazione con altri tre autori. Nel 1964 è entrato nel campo pubblicitario in qualità di copywriter e nel 1970, insieme ad alcuni soci, ha fondato una propria agenzia di pubblicità di cui è il direttore creativo. Nel 1974 ha pubblicato, per i tipi dell'editore Marsilio, *Ugh, ho detto*, un romanzo di tipo vagamente sperimentale. L'incontro con il pittore e disegnatore Tullio Pericoli è per lui determinante nella decisione di dedicarsi all'attività di autore di testi di fumetti satirici. L'esordio avviene nel 1972, sulle pagine del mensile *Linus*, della Milano Libri, con una serie di ritratti di personaggi detentori del potere: l'industriale, il politico, il vescovo, il capo di stato maggiore, il magistrato, il direttore del giornale ecc. *Identikit* è il titolo di questa serie a fumetti che più tardi verrà raccolta in un volume della Milano Libri intitolato *Identikit di illustri sconosciuti*. Nei primi mesi del 1973, sempre in collaborazione con Pericoli, comincia a collaborare con il *Corriere della Sera*, realizzando delle recensioni di novità librarie sotto forma di fumetto, una formula che continua tuttora sulle pagine del quotidiano milanese affiancata, da qualche tempo dalla serie, *Tutti da Fulvia sabato sera*, ovvero un resoconto in chiave ironica dei discorsi che si possono sentire in un salotto letterario. Dall'inizio del 1976 Pirella, sempre insieme a Pericoli, collabora al settimanale *L'Espresso*, con una tavola settimanale di satira politica. Nel 1974 il duo ha dato vita a ciò che è considerato il loro contributo più importante al mondo del fumetto, *Il Dottor R. Rigolo*, che appare da quello stesso anno sulle pagine di *Linus* e che racconta della vita di questo Dottor Rigolo, direttore assai pavido di un quotidiano, che viene a contatto con i più noti personaggi della politica internazionale.

L.S.

PISTOL JIM (Spagna) Personaggio creato da Carlos Freixas per il primo numero della rivista a fumetti *Gran Chicos* dell'Ottobre 1945. Il personaggio ebbe una storia piena d'avvenimenti nel corso dei suoi cinque episodi, che furono pubblicati anche sul settimanale *El Coyote*, nella serie di albi *Mosquito* e sulla testata argentina *Aventuras*. Non dissimile da *Hopalong Cassidy*, anche *Pistol Jim* era un eroe vestito di nero e come stemma, una pistola a sei colpi, sul petto. L'arma simbolizzava lo spirito dell'eroe per la giustizia, ciò che spesso lo portava a fiancheggiare con rapidi piani la legge. Nel ripulire il West, Pistol Jim era assistito dal lentigginoso Nick, un esperto di jiujitsu, rispondente all'idea spagnola dell'infanzia americana, così com'era descritta nei films hollywoodiani. Oltre al compito di poliziotto del West, Pistol Jim aveva anche quello più delicato di scegliere fra l'amore per la sua compagna d'infanzia — la ricca proprietaria di ranch Nelly Cayo — e l'infatuazione per la piacevole cantante del saloon Bella Smith. Le sceneggiature di Pistol Jim erano semplici e svelte, ma Carlos Freixas (figlio del grande maestro Emilio Freixas) dimostrò un'eleganza di linee e un'energia che resero la striscia qualcosa di più che una semplice esibizione di pugni e revolverate.

L.G.

PITCH AND TOSS (Gran Bretagna) Personaggi creati da Joe Hardman e apparsi su *Lot-O-Fun* il 3 Aprile 1920. *Pitch and Toss*, sottointitolato *The Nautical Nuts* (I gagà nautici) era modellato secondo la regola dei fumetti inglesi

« Pistol Jim », Carlos Freixas. © Carlos Freixas.

Stanley Pitt, « Gully Foyle ». © Pitt Associates.

delle coppie: magro e alto l'uno, basso e grassottello l'altro. La loro fu però una falsa partenza, cui seguì un primo ritiro. Furono poi ripresi dal direttore di *Funny Wonder*, che li diede da disegnare a Don Newhouse, il quale li passò a sua volta al suo assistente Roy Wilson. Risultato: col nuovo sottotitolo *Our Saucy Shipwrecked Mariners* (I nostri allegri marinai naufraghi) essi passarono a pag. 5 di *Funny Wonder* dal n. 449 del 28 Ottobre 1922, e vi rimasero per 22 anni. Dopo aver viaggiato a lungo sulla loro zattera, approdarono in 12 vignette all'ultima di copertina. Negli anni trenta avvenne un altro fatto che provò la loro popolarità: furono portati in copertina del *Funny Wonder*, dove il fumetto *Charlie Chaplin*, di Bertie Brown aveva dominato sovrano dal 1915. Charlie continuò nelle pagine interne, mentre *Pitch and Toss* diventava sempre più popolare. All'equipaggio, Wilson aggiunse due nuovi personaggi, Pengy il pinguino e Occy, il polipo. Il 26 Aprile 1941 il fumetto fu stampato in rosso e nero. Gli allegri marinai furono finalmente mandati in pensione nel 1944, e Wilson li sostituì con un soldato, *Private Billy Muggins*.

D.G.

PITT, STANLEY JOHN (1925-) Disegnatore australiano nato a Rozelle, N.S.W., nel 1925. Figlio di un imbianchino, Stanley fu attratto dal disegno fin da bambino. Educato dai Marist Brothers, si interessava soltanto al disegno e nient'affatto agli studi. Lasciata la scuola nel 1940, subì l'influsso di Raymond attraverso il suo *Flash Gordon*, che appariva sul *Sydney Sunday Sun*. Il senso raymondiano dell'eroico e del romantico, unito al senso delle proporzioni, alle conoscenze anatomiche e all'incisività lasciarono in Pitt una traccia indelebile, che indirizzò tutti i suoi futuri sforzi artistici all'emulazione di Raymond. Vendette il suo primo fumetto *Anthony Fury*, nel 1942 all'Amalgamated Press, mentre sbarcava il lunario facendo il lattaio. Nel 1943 cominciò a vendere fumetti di 4 pagine al Frank Johnson Publications, ciò che gli permise di entrare in contatto con artisti come Cecil « Unk » White Rhys Williams, Carl Lyon e Emile Mercier. Per Pitt fu un'esperienza insostituibile perché in vita sua non aveva mai preso lezioni di disegno. Nel 1945 cominciò a produrre fumetti pubblicitari per la Colgate Palmolive, e questo lo condusse alla firma di un contratto con l'Associated Newspapers Ltd. per un fumetto di fantascienza. Il risultato fu *Silver Starr in the Flameworld*, apparso sul *Sunday Sun*, nel Novembre 1946 in sostituzione di *Flash Gordon*. I due anni successivi lo videro impegnato in un nuovo tipo di disegno fumettistico, di stile realistico, e Silver Starr divenne un nome familiare. Ma a causa di divergenze sulle misure di stampa del fumetto, Pitt lasciò il giornale, e l'ultimo Silver Starr, apparve il 14 Novembre 1948. Quasi subito egli fu contattato dal *Sunday Herald*, per il quale creò il fumetto domenicale a colori *Captain Power*. Ma insoddisfatto del soggetto del racconto e dello stipendio, lasciò il giornale nel 1949 per tornare al settore degli albi. Con l'aiuto del fratello Reginald, di Paul Wheelahan e di Frank e Jimmy Ashley produsse allora 32 numeri di *Yarmak Comics*, per il Young's Merchandising. All'inizio degli anni cinquanta tentò poi col fratello di produrre i due fumetti *Lemmy Caution* e *Mr. Midnight*, distribuiti negli Stati Uniti. Falliti questi tentativi, si unì nel 1956 al Cleveland Press per rifare Silver Starr, e quando questi chiuse i battenti, fece copertine per tascabili ed albi. Alla fine degli anni sessanta divenne leggendario il magnifico lavoro del suo fumetto inedito *Gully Foyle*, che gli aprì le porte del National Periodical Publications e del Western Publishing. Nel 1969 gli furono affidate anche le matite di *Secret Agent Corrigan*, per ben 11 settimane e per altre quattro nel 1972. Anche per il suo stile dettagliato e per il suo perfezionismo, Stanley Pitt non è stato molto prolifico come disegnatore di fumetti. Tuttavia, combinando onestà ed impegno egli è noto come uno dei migliori illustratori di fantascienza, ed è il miglior illustratore di tradizione classica che l'Australia abbia mai avuto.

J.R.

PLACIDE ET MUZO (Francia) Personaggi creati dallo spagnolo Claude Arnal (pseudonimo di José Cabrero Arnal) ed apparsi per la prima volta sul n. 56 del settimanale a fumetti *Vaillant* come *Muzo et Placide* (all'incirca «gonzo e placido»). Le storielle raccontano di due animali amici, Placido, l'orso un po' tonto e Muzo, l'astuta volpe. Essi saltellano e si trastullano fra scenari di cartapesta e caricature di carta.

I disegni di Arnal sono di evidente ispirazione disneyana, in effetti, *Placide et Muzo* è talmente vuoto e basato su una psicologia così sdolcinata che a confronto con le « sciocche sinfonie » disneyane si potrebbe chiamare una « sinfonia più sciocca ». Tuttavia ebbe un successo notevole fra i lettori più giovani di *Vaillant*, che costituivano il grosso del suo pubblico, ed il fumetto occupò la prima pagina del giornale finché non fu detronizzato dalla successiva creazione del suo autore, l'altrettanto blando *Pif le Chien*. C'è da tener presente che le sceneggiature dei primissimi anni furono scritte da Jean Ollivier, che ricorreva spesso a versi mediocri. Nel 1958 Placide et Muzo passarono nelle mani del disegnatore Nicolaou, che li accompagna nella loro faticosa carriera verso il traguardo dei trent'anni.

M.H.

« Placide et Muzo », Claude Arnal. © Editions Vaillant.

PLANET OF THE APES (Stati Uniti) Serie pubblicata dalla Marvel, apparsa in albo con testata propria nell'Agosto del 1974. Alla sua realizzazione si sono alternati disegnatori di notevole livello, tra i quali si sono distinti, George Tuska, Alfred Alcala, Mike Ploog mentre i testi sono stati curati da Doug Moench
Planet of the Apes è una serie ispirata all'omonimo film, tratto a sua volta da un racconto di fantascienza dello scrittore Pierre Boulle.
La storia parte dall'ipotesi che la razza umana in seguito ad un olocausto nucleare sia regredita a livello animale, mentre di contro il regno delle scimmie si è evoluto al rango di dominatore della terra
A causa di una distorsione temporale, tre astronauti partiti dal nostro pianeta ai nostri giorni fanno naufragio su questa terra del futuro, solo uno sopravvive mantenendo intatte le sue capacità psicofisiche, e vive una serie di straordinarie avventure che lo portano alla scoperta della terribile verità.
Al primo film ne sono succeduti altri quattro e una lunga serie di telefilm, tutti sono stati fedelmente adattati sulle pagine di *Planet of the Apes*, mentre parallelamente proseguiva anche la produzione di storie originali.
Nel 1975, la Marvel ha presentato una serie a colori dal titolo *Adventures on the Planet of the Apes*, (Avventure sul Pianeta delle Scimmie) senza però ottenere successo tanto che è stata interrotta al n. 11. In Italia, la serie con l'adattamento tratto dal primo film è stata presentata dall'Editoriale Corno, sul n. 3 della serie *Superfumetti in film*.

L.S.

« *Pogo* », *Walt Kelly*. © *Walt Kelly*.

PLASTIC MAN (Stati Uniti) Personaggio creato da Jack Cole, apparso la prima volta nell'Agosto 1941 sul n. 1 di *Police*, della Quality Comics. Imperturbabile parodia di tutti i fumetti esistenti dei supereroi, *Plastic Man*, affrontava la lotta contro il crimine permettendosi insieme al suo maldestro assistente Woozy Winks (aggiunto nel n. 13 di *Police*) un'intera gamma di situazioni grottesche e di bruti annientati. Plastic Man, non era il classico supereroe, non portava la cappa e la maschera ma semplici occhiali da sole e la tuta rossa. Anche Woozy era stranamente bardato, con cappello di paglia, camicia a pois e pantaloni verdi. La coppia aveva inoltre origini diverse da quelle degli altri supereroi, Plastic Man era stato un aiuto-cuoco di nome Eel O'Brien ed aveva ottenuto i suoi strani poteri cadendo

« *Plastic Man* », *Jack Cole*. © *Comic Magazines*.

in una vasca d'acido; Woozy d'altra parte era noto per la sua fama di spacca-mascelle e cominciò a rigar dritto solo quando Plastic Man gli permise di seguirlo. In breve, i due erano personaggi che non si adattavano al solito cliché e le cui fresche avventure erano diverse dalle serissime lotte contro il crimine dei supereroi degli anni quaranta. Cole, curava la sua ceratura con un brio e uno stile fantastici, sempre in perfetto equilibrio tra la farsa e l'umorismo sofisticato. Cole, sapeva fin dall'inizio che non avrebbe seguito le norme di *Batman* o *Superman* o degli altri. Il fumetto doveva semplicemente far ridere e l'equilibrata miscela fra realismo e grottesto ne fece uno dei migliori mai apparsi negli albi. Bruti come Sadly-Sadly, dal volto triste o belle tentatrici come The Figure, davano l'occasione a Plastic Man di assumere forme stranissime per combattere la malvagità: egli diventava un fulmine lampeggiante, la ruota di una nave, un aliante o dozzine di altre cose, tutte capaci di far esplorare a Cole ogni possibile angolo satirico. Oltre che in 102 numeri di *Police*, Plastic Man apparve in una propria testata, iniziata come numero unico nel 1943, ma continuata poi fino al Novembre 1956. Incapace di continuare da solo tutto il carico di lavoro, Cole si fece aiutare da altri disegnatori, come Bernie Krigstein, Lou Fine e Chuck Cuidera. Quando Cole lo lasciò nel 1950, il personaggio fu rilevato da Russ Heath, come disegnatore principale. A metà degli anni quaranta diverse sceneggiature furono fatte anche dal romanziere Mikey Spillane. La National produsse una seconda serie di avventure di *Plastic Man*, senza Woozy Winks, a partire dal Dicembre 1966, ma fu una versione decisamente inferiore, durata dieci numeri e terminata nel Giugno 1968.

J.B.

PLAUEN, E.O.
vedi Ohser, Erich

POGO (Stati Uniti) Personaggio creato da Walt Kelly e avente una complessa genesi. Uscito dagli studios Disney nel 1943, Kelly disegnò le avventure di un ragazzino che viveva col suo prediletto alligatore nella contea di Okefenokee: *Bumbazine and Albert the Alligator*, apparso sul n. 1 di *Animal Comics*. Negli anni seguenti Bumbazine

scomparve e il fumetto fu ribattezzato *Albert and Pogo*, essendo quest'ultimo un opossum amico del primo, e pubblicato in versione di albi che durarono pochi numeri. Nel 1948, Kelly trasferì allora la sua creatura sul *New York Star*, del quale era direttore artistico, col titolo di *Pogo*, ma anche lo *Star*, chiuse nel Gennaio 1949. Nient'affatto scoraggiato, Kelly persuase l'Hall Syndicate a distribuire il fumetto che, pubblicato dal *New York Post*, divenne ben presto un successo. Nella rudimentale struttura sociale della palude di Okefenokee, dove ognuno e ogni cosa tenta di imporre le proprie idiosincrasie, vive una popolazione composta di ogni classe animale e sociale: vermi, insetti, uccelli, rettili, erbivori e carnivori coabitano in una armonia più o meno serena, perseguendo vari obiettivi. Il dr. Howland Owl, col cappello da mago in capo, si dedica a oscuri e folli esperimenti, l'orso P.T. Bridgeport cerca di realizzare i suoi incredibili piani; la tartaruga, Churchy-la-Femme, caccia il suo becco negli affari di tutti gli altri, mentre Porky, il porcospino cerca di starne alla larga; Beauregard, cane e poliziotto in pensione celebra i veterani di ogni tempo e luogo né si stanca di raccontare le sue passate imprese. Ogni tanto compaiono, pur vestite da animali, figure politiche riconoscibili, come il sen. McCarthy, Fidel Castro, Kruscev e altri. Pogo, il piccolo opossum sagace, modesto, tollerante e generoso e Albert l'alligatore anarchico, nichilista, vanesio ed egocentrico dominano questo microcosmo. Coi suoi folli voli di fantasia, i suoi impulsi improvvisi, la sua sfrenata immaginazione, Albert è la perfetta incarnazione del poeta, che Platone voleva scacciare dalla città. Il ruolo di Pogo è invece quello di ristabilire l'ordine e l'armonia nella società che Albert cerca in ogni modo di turbare. Il rapporto privilegiato fra Albert e Pogo è stato dettagliatamente analizzato da critici e ricercatori: Reuel Denny ha paragonato Pogo a Socrate che affronta Albert il Sofista. Alcuni psicologi, come Kenneth Fearing, hanno visto in Pogo e Albert i simboli dell'Ego e dell'Id. Ma qualunque ne sia l'interpretazione, certamente *Pogo* è la striscia più auto-analitica e auto-riflessiva di tutta la storia del fumetto. Lo stesso Kelly ne ha dato nel 1959 la sua personale definizione in una famosa pagina di Pogo: « Una striscia è come un sogno... Un tessuto di ricordi di carta... E brilla mentre compie il suo cammino attraverso l'irreale, il divertimento e la fantasia ».

Negli anni sessanta Kelly, sempre più gravemente ammalato, ha affidato ad altri, compiti sempre più consistenti nella realizzazione di *Pogo*, continuato dalla moglie Selby e dal figlio Stephen dopo la sua morte avvenuta nel 1973. La Simon & Schuster ha pubblicato una serie notevole di volumetti cartonati con la ristampa quasi integrale di tutto Pogo, oltre al notevole volume antologico curato dallo stesso Kelly *Ten Ever-Lovin' Blue-Eyed Years with Pogo*. Nel 1969 venne realizzato per la TV un cartone animato. Il personaggio è stato interrotto il 20 Luglio 1975. In Italia, è stato pubblicato da *Linus* fin dal 1965.

M.H.

POÏVET, RAYMOND (1910-) Disegnatore ed autore francese nato a Parigi nel 1910. Dopo aver frequentato per un breve periodo la Scuola di Belle Arti di Parigi, Poïvet fece il suo apprendistato con molti disegnatori e scultori francesi. Negli anni trenta progettò monumenti di guerra, fece l'arredatore di molti night-clubs di Parigi e si fece un nome anche come disegnatore e arredatore. Iniziò la sua carriera nei fumetti nel 1941, con un fantasioso adattamento del *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe che fu seguito da alcuni fumetti pseudo-storici tipo *Christophe Colomb*, *Marion Delorme*, *La Reine Margot* ed altre arbitrarie (ma divertenti) distorsioni di figure storiche. Nel 1945 Poïvet, in collaborazione con Roger Lécureux, creò *Les Pionniers de L'Espérance*, un capolavoro e caposaldo nel settore grafico della fantascienza. Egli realizzò in seguito, e da solo, altri due fumetti di fantascienza, *Marc Reynes* e *Mark Trent* (rispettivamente del 1946 e del 1959), entrambi però di vita breve. Nel corso degli anni, Poïvet ha fornito una certa quantità di altri fumetti: *P'tit Gus*, che mescolava realismo e fantasia; *Colonel X*, un racconto sulla resistenza francese durante il periodo dell'occupazione tedesca; *Minouche*, avventure di una ragazzina; e *Guy Lebleu*, una serie di mistero e avventura. Nessuno di essi ebbe però un gran successo. Lo stile di Poïvet è stato paragonato a quello di Alex Raymond, ma in realtà egli si avvicina di più a quello di Austin Briggs. Dopo esser stato ignorato per parecchi anni, Poïvet è stato finalmente riconosciuto come uno dei migliori disegnatori francesi dell'ultimo quarto di secolo.

M.H.

POLLY AND HER PALS (Stati Uniti) Striscia creata da Cliff Sterrett apparsa per la prima volta come giornaliera

« *Polly and Her Pals* », *Cliff Sterrett*. © *King Features Syndicate.*

il 4 Dicembre 1912 e come domenicale il 28 Dicembre 1913. *Polly and Her Pals* (Polly e i suoi amici) erano stati abbozzati su un fumetto del 1911 pubblicato come domenicale da alcuni giornali e intitolato *For This We Have Daughters?* (per questo abbiamo figlie?) disegnato da Sterrett per il New York Telegram and Herald Co., nel quale i personaggi fondamentali anticipavano i modi e l'aspetto del successivo Polly, un padre e una madre di mezz'età chiamati Pa e Ma, un ubiquitario gatto di famiglia e una figlia adolescente chiamata Molly.
È infatti difficile stabilire — titoli e diritti a parte — a che punto termina Daughters e incomincia *Positive Polly*, il primitivo titolo del fumetto usato da Sterrett, quando Hearst lo assunse per la National News Company. *Positive Polly* apparve inizialmente sul *New York Evening Journal*, ma l'ingombrante titolo fu abbandonato dopo 6 settimane e sostituito col familiare *Polly and Her Pals* il 13 Gennaio 1913. Anche la pagina domenicale lanciata l'anno successivo era intitolata prima *Here, Gentlemen, Is Polly!* (Signori, eccovi Polly!) poi *Polly!* per una sola volta e finalmente *Polly*, rimasto titolo domenicale fino al 7 Novembre 1925, quando finalmente il titolo della striscia quotidiana *Polly and Her Pals* fu adottato anche per le domenicali. Tutti questi titoli erano comunque fuorvianti, poiché l'attenzione di Sterrett era incentrata sulle attività di Maw e Paw (Susie e Samuel) Perkins e sul loro buffo ménage, più che sul tema decisamente secondario di Polly e dei suoi corteggiatori al College.
I dickensiani personaggi comprendevano lo scapestrato nipote Asher Earl Perkins, il maggiordomo Neewah, il malizioso modello Angel e sua madre che lo adorava, la Cugina Carrie di Maw; un magro gatto chiamato Kitty che è l'ombra di Paw; e molti altri che si alternarono durante gli anni. Polly stessa, col suo codazzo di amichetti era molto occupata e precorreva eroine dei fumetti come *Blondie* (ante-matrimonio, ovviamente) e la *Margy*, di John Held. Sterrett cominciò a introdurre fantasia grafica e tematica nel fumetto fin dal 1918, aumentando costantemente il livello illustrativo e le innovazioni, con frequenti e violente irruzioni di elementi cubisti, surrealisti e perfino dadaisti negli anni venti e trenta, ma affievolendo negli ultimi anni del fumetto tali elementi. Lo stesso Sterrett smise di disegnare il 9 Marzo 1935 le strisce giornaliere, disegnate senza firmarle da Paul Fung e da altri, continuando le pagine domenicali fino al suo ritiro nel Giugno 1958.
Di Polly sono state ripubblicate solo ristampe minori: un Big-Little-Book nel 1934 da Saalfield e un altro a colori con alcune strisce giornaliere nel 1935. Mai furono fatti adattamenti teatrali o cinematografici. In fatto di narrativa, di spirito grafico, di immaginazione e di caratterizzazione, nonché di un ricco senso della commedia, *Polly and Her Pals* è uno dei lavori fumettistici più memorabili che siano mai stati creati.

B.B.

PONCHO LIBERTAS (Francia) Personaggio disegnato da Le Rallic e scritto da Marijac (pseudonimo di Jacques Dumas) direttore della rivista a fumetti *Coq Hardi*, sulla quale apparve fin dal primo numero, il 20 Novembre 1944. *Poncho Libertas* era un'opera cavalleresca desueta: si svolgeva in Messico e glorificava le imprese di una spavalda banda di ribelli, guidati dal battagliero Poncho Libertas La personalità dell'eroe era ispirata tanto ai combattenti della Resistenza francese quanto a Pancho Villa, del quale ricalcava chiaramente l'immagine. Le situazioni erano serrate e piene di imprese da far rizzare i capelli, cavalcate da mozzare il fiato, cattiverie ed eroismi in gran quantità. Lo stile un po' rigido di LeRallic era compensato dall'eccezionalità dei suoi disegni quando si trattava di cavalli e degli illimitati panorami messicani. Poncho Libertas è

« Poncho Libertas », Marijac e Le Rallic. © Coq Hardi.

terminato il 30 Dicembre 1948. Alcuni dei suoi episodi sono stati ristampati su riviste destinate agli amatori.

M.H.

POP (Gran Bretagna) Personaggio creato da John Millar Watt (che si firmava con le iniziali J.M.), per il quotidiano *Daily Sketch*, e apparso per la prima volta il 20 Maggio 1921 col titolo *Reggie Breaks it Gently* (Reggie lo rompe con gentilezza). Primo fumetto classico sui quotidiani inglesi, *Pop* era un rotondo padre di famiglia, col suo cappello, cappotto e pantaloni a strisce, portava all'inizio baffi e pince-nez, era calvo e soggiogato dalla moglie e, era una variante della classe media di *Bringing Up Father*, il fumetto americano che, veniva pubblicato con regolarità dallo stesso giornale. Tuttavia Pop sapeva sempre aggirare gli ostacoli con trovate brillanti, con sortite che Watt faceva quasi echeggiare nelle sue didascalie stampate. Agli scherzi verbali Watt aggiungeva un gioco visuale, spesso usando la sua quarta vignetta come silenzioso contrappunto. Altro artificio visivo cui diede origine, fu quello di realizzare strisce complete su uno sfondo o un paesaggio unico diviso in parti uguali dal contorno delle vignette, mentre i personaggi proseguivano l'azione da una vignetta all'altra. Il cast dei personaggi comprendeva Mag, l'enorme moglie di Pop; le figlie Phoebe e Moreen, il figlio Johnny e il neonato Babs. Il principale antagonista era il Colonnello, alto e distinto.
Durante gli anni di guerra, Pop fu ridotto da quattro a tre vignette, e venne arruolato in tutte le armi dell'esercito.

« Pop », J. Millar Watt. © Associated Newspapers Ltd.

Un'ulteriore serie fu aggiunta in seguito nell'*Illustrated Sunday Herald*, e un servizio speciale in occasione del suo 25° anniversario venne realizzato dal *Daily Graphic* (il giornale aveva temporaneamente cambiato nome), e comprendeva gli omaggi di Alfred Munnings, di Chic Young, di David Low e di Strube. Quando Watt si ritirò, la striscia passò a Gordon Hogg, che firmava « Gog ». Ridotta poi a una sola vignetta, la striscia non riuscì a sopravvivere e terminò il 23 Gennaio 1960. Pop è stata una delle poche strisce britanniche ad essere distribuite negli Stati Uniti dal Bell Features ed è stata riproposta per 24 anni, dal 1924 al 1949, in un *Pop Annual*.

D.G.

POPEYE
vedi Thimble Theatre

PORKY PIG (Stati Uniti) Personaggio creato per i cartoni animati, prodotti da Leon Schlesinger per la Warner Brothers e apparso per la prima volta circa sei anni dopo nel n. 1 di *Looney Tunes and Merrie Melodies*, pubblicato nel 1941 dalla Western Publising Company. Il grasso maiale apparve inizialmente in *I haven't got a Hat* (Non ho un cappello), un cartone animato che emulava *Our Gang* (La nostra banda), una commedia di Hal Roach di quel tempo. Il film, diretto da Fritz Freleng e basato su un'idea di Bob Clampett, lanciò una serie di film di successo, due dei quali — *Porky's Duck Hunt* (Caccia alle anitre di Porky) e *Porky's Hare Hunt* (Caccia alla lepre di Porky) — presentarono i personaggi che sarebbero poi diventati Daffy Duck e Bugs Bunny. I disegni animati di Porky Pig furono fatti fino alla fine degli anni sessanta, e tra i registi vi erano Frank Tashlin, Fred Avery, Norman McCabe, Ub Iwerks, Bob Clampett, Chuck Jones, Art Davis e Robert McKimson. Come gli altri cartoni della Warner Brothers, i film di Porky Pig commercializzarono al massimo il loro personaggio, finito su articoli come libri, dischi, giocattoli e naturalmente albi a fumetti. Dopo la sua iniziale apparizione in *Looney Tunes*, Porky tornò ad ogni numero fino a quando l'albo fu interrotto nel 1962. Fu ripreso nel 1975, con Porky, nella veste di ospite d'onore. I primi racconti di Porky Pig erano dovuti a Chase Craig e Roger Armstrong e ad altri, quantunque portassero come altro materiale W.B. la firma di Schlesinger, che non era né scrittore né disegnatore.

Nel 1943 fu pubblicato il primo fumetto dedicato interamente a Porky Pig, uno « special » che era il n. 16 della collana Dell Four Color. Seguirono altri 25 « special » fino al primo numero con sua testata nel Novembre 1952. Dopo il n. 81, l'albo sospese le pubblicazioni per essere poi ripreso con nuova numerazione nel 1965 dalla Western Publishing's Gold Key. Il personaggio fu pure pubblicato sui numeri di *March of Comics*, di *Golden Comics Digest*, e come ospite d'onore anche su altri fumetti della W.B.

Molte delle storie di Porky trattano l'approccio con la vita negli ambienti di periferia. Le crisi affrontate da Porky vanno dai romantici battibecchi con la sua « ragazza » Petunia (creata da Frank Tashlin) alle storie d'avventura nelle quali egli e il suo pupillo Cicero corrono seri pericoli. Le sceneggiature sono opera di diversi scrittori, fra i quali Lloyd Turner, Vic Lockman, Don Christensen, Bob Ogle, Tom Packer, Don Glut e Mark Evanier. Fra i disegnatori ci sono Phil De Lara, John Carey e Lee Holley. Inoltre, Porky, Petunia e Cicero furono ospiti regolari nelle strisce giornaliere di *Bugs Bunny*, del Nea fin dall'inizio, nel 1942.

M.E.

POSITIVE POLLY
vedi Polly and her Pals

« The Pots », Jim Russell. © The Herald and Weekly Times Ltd.

POTTS, THE (Australia) Striscia creata da Stan Cross, e apparsa per la prima volta nel 1919 per lo *Smith's Weekly*, originariamente intitolata *You and Me* (Voi e me). I personaggi principali erano Pott e Whalesteeth, inizialmente il fumetto era un commento quotidiano ai fatti politici che potevano interessare il cittadino medio. Con l'introduzione della Signora Pott, il fumetto assunse un tono casalingo. Continui alterchi e battibecchi ne caratterizzavano l'umorismo, fino a quando Stan Cross, lasciò il giornale alla fine del 1939. Il fumetto passò allora in mano a Jim Russell, che ne sollevò il tono mantenendo però l'atmosfera domestica da cani e gatti. Con l'evoluzione del fumetto, anche il titolo fu modificato in *Mr. & Mrs. Pott*. Quando lo *Smith's Weekly* cessò le pubblicazioni il 28 Ottobre 1950, il fumetto venne accettato dall'Herald and Weekly Times Limited, per essere distribuito in tutta l'Australia. Poiché l'umorismo maschilista di Smith's non era congeniale al pubblico più conservatore e rispettabile dei quotidiani, lo spirito del fumetto dovette ancora una volta cambiare registro, col protagonista Pott, che diventava un uomo comune e il titolo modificato in *The Potts*. Per trent'anni i Pott, non ebbero figli, ma quando Russell decise di dar loro una nuova dimensione creò una figlia, Ann; un genero, Herb; e due nipotini, Mike e Bunty. In cerca di rispettabilità, fu aggiunto un nuovo personaggio, Uncle Dick: era un gentile ladruncolo, che portò nel fumetto un nuovo contributo umoristico, dividendo coi Pott le simpatie dei lettori sulla pagina domenicale. Con Uncle Dick, che gradatamente scalzò il vecchio personaggio Whalesteeth, il fumetto assunse una veste di striscia domestica di stampo convenzionale, nel 1958, era diventato un fumetto internazionale ed appariva su 35 quotidiani statunitensi, in Nuova Zelanda, in Canada, Finlandia e Ceylon, con una circolazione calcolata in 15 milioni di lettori. Prima striscia quotidiana australiana, è diventato un'istituzione, grazie al suo disegno valido, al livello umoristico sempre buono anche se non sempre tipicamente australiano, ed una certa abilità nell'adattarsi ai fatti del giorno. Ciò si deve alla circostanza che molte strisce venivano disegnate espressamente per certe occasioni e grandi avvenimenti, come l'Incoronazione, i giochi olimpici e così via, coinvolgendovi la famiglia Pott.

J.R.

POWERHOUSE PEPPER (Stati Uniti) Personaggio creato da Basil Wolverton, apparso per la prima volta sul n. 1 di *Joker*, dell'Aprile 1942, edito dalla Timely. *Powerhouse Pepper* aveva una forza enorme e sotto quest'aspetto era un supereroe, però si trattava di un personaggio umoristico. Infatti era presentato come ben altro che un gigante intellettuale. Nella prima parte della storia aveva un atteggiamento

« Powerhouse Pepper », Basil Wolverton. © Basil Wolverton.

aggressivo, che però scomparve molto presto. Effettivamente, se in qualche modo si dovesse definire questo personaggio, l'unico vocabolo adatto sarebbe « amabile », completato dallo stereotipato « cuor d'oro ». Non ha mai avuto un'attività fissa, ma è stato spesso raffigurato come cow-boy o come pugilatore. Wolverton ha inoltre inventato un originale modo d'esprimersi verbale, infatti fin dalla sua terza apparizione tutti i personaggi di Powerhouse Pepper si esprimevano in rime e allitterazioni. Tale tecnica divenne così popolare che Wolverton finì per adottarla in tutte le sue altre strisce umoristiche, ma le sue migliori qualità le profuse comunque in Powerhouse Pepper. Quanto al disegno, la striscia era del tutto originale, anche se sotto qualche aspetto Wolverton si ispirava occasionalmente agli artifici tecnici di Segar. Disegnata con una fitta ombreggiatura e particolari minuziosamente dettagliati, la striscia era popolata da personaggi anatomicamente esagerati, sullo sfondo dei quali una folla di gags visuali vivevano una vita autonoma. Dopo essere apparso su *Joker* fino al n. 31 (primavera 1948), il personaggio apparve anche in cinque numeri di *Powerhouse Pepper* (dal 1943 al 1948), su cinque numeri di *Gay* e nove numeri di *Tessie the Typist.*

J.B.

PRATT, HUGO (1927-) Autore e illustratore italiano, nato a Rimini il 15 Giugno 1927. Fin da ragazzo Hugo Pratt prese gusto ai viaggi, seguendo la famiglia nei suoi spostamenti, da Venezia all'Etiopia, per poi stabilirsi a Venezia dove frequentò l'Accademia di Belle Arti di quella città. Nel 1945, Pratt, assieme a Mario Faustinelli e a Alberto Ongaro, creò il suo primo personaggio, *L'Asso di Picche*, un giustiziere mascherato, seguì nel '46, *Jungleman*, una serie in cui Pratt, cominciò a mettere a frutto le sue esperienze di paesi esotici. L'Italia del dopoguerra non poteva però offrire grandi occasioni a disegnatori ed autori brillanti ed innovativi e così nel 1950 Pratt decise di lasciare il paese e di trasferirsi in Argentina dove collaborò dapprima con l'editore Cesare Civita, poi per l'Editorial Abril ed infine per Hector G. Oesterheld, direttore della Editorial Frontera. Fu in questo periodo che Pratt diede vita ad alcuni dei suoi personaggi più importanti quali *Sgt. Kirk*, una storia western che si distaccava dai canoni dell'epoca e anticipava quelle modifiche concettuali relativamente al problema degli indiani, modifiche che sarebbero poi state quelle in un certo senso codificate dal cinema dei tardi anni sessanta, *Ernie Pike*, corrispondente di guerra, ispirato alla vita di un vero giornalista americano, Ernie Pyle, *Anna della Jungla*, una ragazzina che viveva le sue esperienze nel contesto dell'Africa nera e *Wheeling*, una storia ambientata nell'America della rivoluzione coloniale.

Durante la sua permanenza in Sud America, Pratt insegnò per un breve periodo di tempo alla Escuela Panamericana di Arte di San Paolo in Brasile e nel 1959 tornò in Argentina, paese che abbandonò poco dopo per riprendere a viaggiare. Nel 1964 si trasferì in Inghilterra, collaborando con il *Daily Mirror*, il *Sunday Pictorial* e la Fleetways Publications, ritornò poi in Argentina, dove diresse il periodico *Mister X*, ed infine tornò in Italia. Nel 1965 collaborò al *Corriere dei Piccoli*, di Milano e, a partire dal 1967, diede un notevole contributo a *Il sergente Kirk*, un nuovo mensile basato quasi esclusivamente sui suoi lavori. Per questa testata, che presentava in Italia tutte le sue opere sudamericane, Pratt diede vita ad altre storie ed altri personaggi, quali *Capitan Cormorand*, avventure di sfondo piratesco, *Luck Star O'Hara*, vicende di un investigatore privato e soprattutto *Una ballata del mare salato*, una ariosa avventura nei Mari del Sud, degna, a livello narrativo, di un Conrad o di un London. In questa storia appariva per la prima volta *Corto Maltese*, il personaggio destinato a diventare la creazione più nota ed apprezzata di Hugo Pratt. Quando *Il sergente Kirk* interruppe nel 1970 la pubblicazione, Pratt riprese a produrre *Corto Maltese*, per il settimanale francese *Pif*, dando vita ad una lunga serie di brevi storie che vennero successivamente pubblicate in Italia sulle pagine del *Corriere dei Ragazzi* e raccolte in volume dalla Mondadori. Nel 1973, Pratt creò *Gli scorpioni del deserto*, una serie di avventure di guerra ambientate nell'Africa settentrionale che originariamente vennero pubblicate sulle pagine del periodico belga *Tintin*, ed in Italia vennero in seguito presentate dalla Rizzoli.

Hugo Pratt ha mosso i primi passi facendo un po' il verso a Milton Caniff, ed in seguito, nel periodo com-

Hugo Pratt.

preso tra il 1960 ed il 1970, ha perfezionato e caratterizzato uno stile del tutto personale. Seppur di carattere meno innovativo del suo celebre compatriota Guido Crepax, Pratt vanta una popolarità europea che lo colloca ai primissimi posti nella graduatoria dei disegnatori dell'ultimo decennio. Per i suoi lavori, ed in particolar modo per *Corto Maltese*, Pratt ha ricevuto parecchi riconoscimenti nel corso della sua attività fra cui lo « Yellow Kid » ed il « Premio Nettuno ».

L.S.

PRAVDA (Francia) Serie creata da Pascal Thomas, per i testi e disegnata da Guy Pellaert, apparsa per la prima volta nel 1967 su *Hara Hiri*. *Pravda* è la storia di un'eroina del fumetto, ispirata a *Jodelle*, che godeva di un notevole successo. Pravda, la sbandata, è una contestatrice della società dei consumi, vestita con un giubbotto aperto sul petto, in vita un cinturone che spesso diventa per lei un'arma con la quale colpisce un po' tutti. Vorrebbe rappresentare la rivolta di una certa categoria sociale perennemente arrabbiata, che combatte contro le ingiustizie con spirito goliardico. Ma poi l'eroina cede alla tentazione dell'allucinogeno, che rende apparentemente, tutto più facile ed esaltante, ma il risveglio dal delirante sogno è amaro e tragico perchè finirà per ammazzare il suo amante e riprendere la sua inutile corsa contro tutto e tutti.
Storia debole nel suo contenuto, con un evidente richiamo alla vena « underground », la parte più valida sta nel disegno di Pellaert, anche se non è riuscito a raggiungere il livello che aveva toccato con la sua *Jodelle*.

B.P.

PRENTICE, JOHN FRANKLIN (1920-) Disegnatore americano, nato a Whitney, nel Texas, il 17 Ottobre 1920. Passò la fanciullezza vagando per le cittadine texane, al seguito della famiglia che lavorava nell'industria petrolifera. Finite le scuole, a partire dal 1940 passò 6 anni sotto le armi, combattendo la seconda guerra mondiale in Marina. In questi anni Prentice scoprì illustrazione e fumetto: quantunque fin da giovane seguisse i lavori di Raymond, Caniff e Crane, fu impressionato da quelli di Al Parker, Austin Briggs, Peter Helck, Harold von Schmidt e Noel Sickles. Dopo il congedo si iscrisse all'Art Institute of Pittsburgh che frequentò per 10 mesi, lavorando negli altri 10 successivi come disegnatore tecnico per l'Industrial Publications di Hazleton. Verso la fine del 1947, Prentice lavorò a New York come disegnatore pubblicitario e illustratore, ed entrò infine nel mondo dei fumetti. I suoi lavori furono *Buckskin Benson*, per la Hillman, *House of Mystery*, ed altri per la National, e diversi lavori per gli studi Simon & Kirby e Ziff-Davis. Faceva spesso sia le matite che le chine. Quando il 6 Settembre 1956 Alex Raymond morì in un incidente automobilistico, il vecchio inchiostratore Philip Blaisdel suggerì a Prentice di candidarsi come continuatore della striscia di Raymond, *Rip Kirby*. Il King era infatti alla disperata ricerca di un disegnatore perché — incredibile a dirsi — Raymond aveva lasciato materiale per soli 10 giorni. Prentice dovette competere con molti, ma in base a una striscia di prova, (Raymond lo aveva influenzato parecchio) ebbe la pesante eredità di non far rimpiangere il più grande maestro del fumetto, e ci riuscì. Sulla base dei testi di Fred Dickenson, il disegno di Prentice era talmente simile all'originale che il King sfidò i propri direttori a scoprire dove il lavoro di Raymond era stato interrotto ed era cominciato quello di Prentice. E incredibilmente, col passaggio in mano a Prentice, la popolarità di Rip Kirby, aumentò. Prentice è rimasto fedele allo stile di Raymond, rispettandone il taglio cinematografico e il tratteggio, che danno alla striscia una ricca maturità e un gradevole aspetto estetico. Il suo stile resta fra i migliori in un genere andato impoverendosi a causa di formule e clichés privi di fantasia. Nel corso della sua carriera, Prentice si è avvalso di diversi assistenti, scegliendoli fra i migliori, ed è sempre riuscito a mantenere alto il livello qualitativo della striscia. Per lui hanno lavorato Al McWilliams, Al Williamson, Frank Bolle, Angelo Torres e Gray Morrow. Per due volte il Rip Kirby, di Prentice, ha avuto il riconoscimento di « Migliore striscia avventurosa » da parte della National Cartoonists Society.

John Prentice.

R.M.

PRINCE ERRANT (Stati Uniti) Personaggio creato da H.C. (Cornell) Greening, per il *New York Herald*, nel 1912. *Prince Errant* fu un grande lavoro sia in se stesso sia in relazione agli altri; innanzitutto fu uno dei primi fumetti ambientati in altra epoca e, pur essendo senza nuvolette, era molto al di sopra degli altri fumetti (come del resto tutti i lavori di Greening). Il principe era un giovane dalle avventure e disavventure lievemente umoristiche. Occupò sempre un'intera pagina, ed il testo scritto al di sotto delle immagini gli diede un'aria narrativa di grande rispetto, molto coerente con la maturità del disegno. Il fumetto fu decisamente allo stesso livello di *Little Nemo*, di *Polly Sleepyhead*, di *Brownies* e delle pagine di Feininger, tutti fumetti nei quali il livello grafico e le trame sofisticate erano ben superiori alla media dei fumetti a colori. Greening sospese tuttavia dopo un breve periodo, nel 1914, lo sfortunato principe. Probabilmente egli non riusciva a sostenere l'alto livello richiesto da

« *Prince Valiant* », *Harold Foster.* © *King Features Syndicate.*

Prince Errant. Continuarono invece regolarmente altre creazioni di Greening, come *Percy the Mechanical Man - Brains He Has Nix*. È anche possibile che Prince Errant sia stato sfavorito dal confronto col fumetto al quale era seguito, ossia *Little Nemo*. Tuttavia il notevole lavoro di Greening merita di essere ricordato per aver inconsapevolmente precorso d'una generazione il *Prince Valiant* di Hal Foster.

R.M.

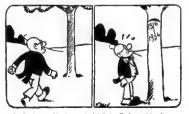
PRINCE VALIANT (Stati Uniti) Personaggio creato da Harold Foster, per il King Features Syndicate il 13 Febbraio 1937. Già nel 1934 Foster ne aveva sottoposto l'idea all'United Feature Syndicate, presso cui lavorava, ma era stata rifiutata. Accuratamente realizzato e precocemente preparato, lo scenario di *Prince Valiant*, non è una collezione di episodi arbitrariamente collegati, ma un organico insieme di vicende e di gioie della vita del protagonista, nonché dei tempi leggendari e della società circostante, ciò che è il massimo risultato del fumetto. L'azione è tuttavia un po' statica, in parte a causa del pedante testo di Foster, e in parte per le sue immagini, errore accentuatosi nei due ultimi decenni. Valiant, figlio del re di Thule in esilio, si fa assumere come scudiero di Sir Gawain, prima di diventare un cavaliere della tavola rotonda di Re Artù, ricoprendosi d'onore. Valoroso e a volte temerario, combatterà per la gloria del re e per la propria fama, contro i Sassoni e gli Unni che hanno invaso la Britannia. Girerà il mondo attraversando l'Europa intera, andando in Terra Santa e fino alle foreste dell'Africa, e del Nuovo Mondo in cerca di gloria e alla ricerca della Principessa Aleta, Regina delle Isole Nebbiose, che finalmente nel 1946 sposerà, e che gli darà quattro figli. Diventando così un « pater familias », Valiant finirà per svanire gradualmente per lasciare il proprio posto nella striscia alle gesta del primogenito Arn.

Prince Valiant è chiaramente nella tradizione dei racconti cavallereschi, e solo critici distratti possono parlare dell'autenticità storica di Foster. La sua è infatti un'Europa leggendaria e folcloristica, ciò tuttavia nulla toglie al formidabile lavoro da lui svolto come interprete e cronista dell'era medievale. Prince Valiant è un grandioso lavoro di fantasia e di illustrazione, ma manca di ritmo e dinamismo, come era stato invece il precedente *Tarzan*, dello stesso Foster. Nel 1972, Foster abbandonò la sua tavola domenicale (il fumetto non ha mai avuto la striscia giornaliera), passata a John Murphy, che altro non fece se non accelerare il declino già iniziato nell'ultimo decennio. La Hasting House ha pubblicato una serie di sette romanzi fedelmente adattati da Prince Valiant e illustrati con una profusione di disegni tratti dal fumetto. C'è stato anche un certo numero di albi tratti dalla serie fumettata. Nel 1953, Henry Hathaway, si ispirò per un film, con Robert Wagner nel ruolo del protagonista e Janet Leigh nel ruolo di Aleta. In Italia, il personaggio è stato pubblicato dal *Giornale di Cino e Franco-Jungla*, nel 1937-38, da *Pinocchio*, nel 1938, da *Pisellino*, nel 1938, da *Cantastorie*, nel 1945-46, da *Robinson*, nel 1946-47, da *Ardimentoso*, nel 1960, dal *Corriere dei Piccoli*, nel 1952 e 1967 e negli *Albi Spada*, dal 1965 al 1969. Più recentemente, gli editori alternativi Nerbini e Conti ne hanno intrapreso la pubblicazione cronologica integrale: Nerbini in albi giganti dal 1976 e Conti in grossi fascicoli cartonati dal 1977.

M.H.

PRINCIPE AZZURRO IL (Italia) Striscia apparsa per la prima volta il 9 Aprile 1938, sull'*Intrepido*, Edizioni Del Duca e disegni di Antonio Salemme.

Il Principe Azzurro è la storia di Selim, bello come il sole, che nella prima avventura salva la vita di Bubi, il levriere della principessa Aurora, e subito da questo episodio tra i due sbocciò l'amore. Amore contrastato da mille vicissitudini che tenevano col fiato sospeso migliaia di ragazze. La principessa Orchidea che voleva vendicarsi di Selim, perchè era stata da lui rifiutata, Raja Karval, il padre di Aurora che voleva levar di mezzo il Principe Azzurro, per ragioni di stato e Milord, il suo consigliere inglese, intrigante e astioso, ostacolavano i due innamorati. La striscia, che continuò sino al 1943, anno della sospensione dell'*Intrepido*, dovuta alla crisi della carta durante la guerra, è il peggior esempio di una produzione diretta a sfruttare gli strati culturalmente meno preparati della popolazione. La sua importanza nel mondo del fumetto è pertanto da attribuirsi soltanto al fatto che diede inizio ad un nuovo tipo di pubblicazione, il fotoromanzo a fumetti iniziato da *Grand Hotel*, nel 1948, originariamente una rivista di fumetti di tipo radiofonico.

G.B.

« *Le Professeur Nimbus* », *André Daix.* © *Opera Mundi*

« *Professor Pi* », Bob van der Born © Swan Features.

PRINCIPE VALENTINO
vedi Prince Valiant

PRIVATE BREGER
vedi Mr. Breger

PROCOPIO (Italia) Personaggio creato dal disegnatore Lino Landolfi, apparso per la prima volta nel 1951, sul settimanale *Il Vittorioso*.
Procopio è la storia di un poliziotto americano, un semplicìotto, che racconta le storie dei suoi antenati ai nipotini, e rivive le loro avventure in una specie di incubo, antenati in tutto simili fisicamente a lui, pertanto nello svolgersi delle storie Procopio, appare nei più disparati aspetti: minatore, cavaliere del medio evo, scozzese del 7° secolo, avversario di Richelieu, pioniere del Far West.
Procopio è stato disegnato da Landolfi, in uno stile tutto particolare, che ha saputo rompere con la tradizione del fumetto italiano, avvalendosi di un segno grottesco, ricco di particolari tecnici accurati e reali, che non trovavano riscontro neppure nei fumetti d'avventura. Procopio ha messo molto spesso in ridicolo l'ego degli eroi d'avventura, come nella divertente parodia del popolare *Asso di Picche, Procopio e l'Asso di Poker*.
Procopio nel corso della sua esistenza ha avuto un grande successo e molti ammiratori, pubblicato sempre come striscia, non ha mai avuto un albo proprio, nonostante il successo riportato gli abbia fatto vincere una gara indetta dalla RAI, nel 1958, battendo personaggi del cinema, del fumetto e della letteratura. Sul personaggio è stata fatta una breve serie di cartoni animati per la TV e un disco di grande successo.

G.B.

PROFESSEUR NIMBUS, LE (Francia) Personaggio creato da André Daix, apparso nel 1934 come striscia giornaliera; incentrato sulla figura tradizionale di uno degli innumerevoli professori smemorati, col titolo *Les Aventures du Professeur Nimbus*. Costui era un ometto di mezza età, dalla faccia triste, completamente calvo, salvo per un unico capello a forma di punto interrogativo che gli spuntava sulla sommità del capo, rendendolo una specie di versione avvizzita dell'*Henry*, di Carl Anderson e, come quest'ultimo, anche *Nimbus*, era un fumetto senza parole. Inizialmente, il protagonista giustificava la sua condizione di professore tirando fuori le più strambe invenzioni adatte a risolvere problemi di gravità o di moto perpetuo, ma in seguito lo si trova in varie situazioni, come ad esempio a far l'esploratore, il capitano di una nave, il mago etc, e negli ambienti esotici più disparati, dall'Africa al Polo Nord
Dopo l'interruzione causata dalla seconda guerra mondiale, il fumetto riapparve alla fine degli anni quaranta col titolo più sintetico *Le Professeur Nimbus*, firmato da Darthel (che potrebbe essere uno pseudonimo). Lo stile di Darthel era una fedele imitazione di quello del suo predecessore, ma la formula si era ormai logorata e la crescente mancanza d'interesse di Nimbus per i problemi moderni portò alla quasi totale scomparsa del fumetto verso la fine degli anni sessanta; ora compare soltanto su alcuni giornali di provincia. Le Professeur Nimbus non è una creazione molto originale né graficamente eccelsa, il suo maggiore interesse è quello di essere stato la prima striscia quotidiana francese. Fu per questo suo aspetto di novità che ebbe grande successo negli anni trenta, e che fu poi ristampato varie volte in albi. Ispirò pure alcuni cartoni animati.

M.H.

PROFESSOR MORTIMER
vedi Blake et Mortimer

PROFESSOR PI (Olanda) Personaggio creato da Bob van der Born ed apparso per la prima volta il 2 Gennaio 1955 sul giornale *Het Parool*, i cui lettori furono affascinati per oltre un decennio, dallo spirito e dall'illimitata fantasia contenuti nel fumetto.
Nato il 30 Ottobre 1927 ad Amsterdam, Bob van der Born, ricevette in Olanda la sua formazione artistica, studiando come maestro d'arte alla Kunstnijverheidschool. Quando nel 1955 egli iniziò il *Professor Pi*, la parte commerciale era amministrata da Mr. De Zwaan, che l'aveva preso in mano dopo aver lasciato la sua posizione di dirigente presso i Marten Toonder Studios nel 1953: ciò che fa di lui un altro personaggio del mondo dei fumetti olandesi connesso con Marten Toonder, che per il suo stragrande numero di fumetti e cartoni è soprannominato il Walt Disney olandese.

Salvador Pruneda, « *Don Catarino* ». © Salvador Pruneda.

Professor Pi è iniziato come striscia umoristica pantomimica, sviluppata generalmente in tre vignette per striscia. La stella del fumetto era uno stereotipato professore dalla testa a forma d'uovo. Ma col tempo le tre vignette si fusero in un'unica illustrazione oblunga, superando l'artificioso confine fra la striscia a fumetti e la vignetta umoristica. La serie appartiene comunque più al dominio del fumetto che a quello della vignetta, dato che ogni singolo episodio « narra » una storia che va letta da sinistra a destra per comprenderne il significato. In certo qual modo, in Professor Pi si fa un perfetto uso di quella tecnica che divide un unico sfondo in diversi segmenti, con l'azione « razionata » nei segmenti stessi. Si potrebbe dire che nella striscia si ricorre a questa tecnica senza mostrare le linee divisorie: nel caso ad esempio in cui il professor Pi incontra un altro esploratore, leggendo da sinistra a destra scopriamo prima l'esploratore, poi il professore che cammina attraverso una piatta distesa di terreno, e infine nuovamente l'esploratore che si apre la via attraverso una giungla immaginaria.
Le avventure dell'eroe di Born sono state più volte ristampate in forma di libro. In Italia, è stato pubblicato durante gli anni sessanta sulla pagina a fumetti del quotidiano *Il Giorno*. Nel 1973, Bompiani ne ha pubblicato in volume, un'indicativa scelta antologica.

W.F.

PRONIPOTI, I
vedi Jetson, the

PRUNEDA, SALVADOR (1895-   ) Soggettista e disegnalatore messicano, nato a Veracruz il 3 Novembre 1895, figlio del noto pittore Alvaro Pruneda, assieme al quale e a due suoi fratelli prese pure parte alla rivoluzione messicana.
I primi fumetti di Pruneda furono pubblicati fin dal 1907 sulla rivista *El Jacobino*. In seguito, egli lavorò in varie parti del continente americano, compresi gli Stati Uniti. Nel 1921 *El Heraldo de Mexico* gli chiese di trovare l'idea per una striscia giornaliera ed il risultato fu il divertente *Don Catarino*, disegnato su testi di Fernàndez Benedicto. In seguito, il fumetto passò a *El Demócrata* e da lì a *El Nacional*. Salvador Pruneda è stato anche fondatore dell'Unione Nazionale dei Direttori di Quotidiani, dell'Associazione dei Fotoreporter, del Circolo della Stampa Messicana e dell'Unione Lavoratori di El Nacional. Ha scritto inoltre tre libri: *Estampas* (Acqueforti), *Huellas* (Bozzetti) e *La Caricatura como Arma Politica*. Ha ricevuto numerosi premi e riconoscimenti, sia per i suoi fumetti che per il suo apporto sociale e professionale.

M.H.

PUFFI, I
vedi Schtroumpfs, les

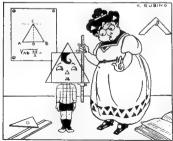
PUGNO D'ACCIAIO
vedi Iron Fist

PUSSYCAT PRINCESS (Stati Uniti) Personaggio scritto da Ed Anthony e disegnato da Grace D. Drayton, che firmava però col cognome del primo marito, Wiedersheim, prima del suo secondo matrimonio, ed apparso sulle pagine domenicali dei giornali di Hearst il 10 Maggio 1935. All'inizio degli anni dieci, la Drayton aveva creato i *Campbell Soup Kids* e la pagina domenicale *Dolly Dimples and Bobby Bounce*. Quest'ultimo fumetto per bambini fu alla fine preso da Hearst, per pubblicarlo a colori come riempitivo in una tavola domenicale. *The Pussycat Princess*, fu preso per sostituire *Dolly*. Poco dopo il suo inizio, la realizzazione dei disegni passò a Ruth Carroll. La Drayton disegnò comunque il personaggio probabilmente il più grazioso di tutti i fumetti per bambini, superando *The Kewpies*, di Rose O'Neil e i *Sunbonnet Babies*, di Bertha Corbett, e fu indubbiamente la più attiva delle disegnatrici impegnate in fumetti per bambini, seguita da vicino da Fanny Y. Cory. Il fumetto, descritto da Waugh come pieno di tenerezza, era « interpretato » da gatti, come la principessa stessa, da diverse signore in attesa, da cavalieri e, anche, da gatti randagi con problemi del tutto contemporanei. Vi era inoltre una gran dovizia di giochi di parole su tutto il mondo felino. La serie terminò il 13 Luglio 1947, quando il suo successo era notevolmente scemato.

R.M.

« *The Pussycat Pricess* », *Ruth Carroll.* © *King Features Syndicate.*

QUADRATINO (Italia) Personaggio creato da Antonio Rubino e apparso per la prima volta nel 1910, sulle pagine del settimanale *Corriere dei Piccoli.*
Quadratino era un bambino che al posto della testa aveva un quadrato e viveva in un mondo pieno di scienze esatte. Sua mamma, la Geometria, la nonna, la Matematica, la zia, l'Algebra, davano vita ad un mondo astrusamente intellettuale e preciso, mondo che Quadratino rifiuta e combatte quasi sempre con insuccesso, ma egli non desiste e continua avventura dopo avventura la sua lotta con caparbia decisione. Antonio Rubino, da quel delizioso artista che era, si conquistò con questo personaggio, un meritato successo, confermato dalla lunga vita che questi ebbe, finì infatti agli inizi degli anni '40.
La Garzanti gli ha dedicato nel 1967, un libro antologico dal titolo *Quadratino e i suoi amici.*

M.G.P.

Corre l'aia al suo lamento, e riduce in un momento / la figura del piccino in perfetto Quadratino

Quadratino , Antonio Rubino. © Corriere dei Piccoli.

« 47: an Löken », Lennart Elworth.

47: AN LÖKEN (Svezia) Serie creata nel 1947 dal disegnatore ed illustratore svedese Lennart Elworth, che la realizzò per il quotidiano *Lektyr*. La serie continuava la tradizione svedese delle strisce umoristiche incentrate sulla vita militare, una tradizione iniziata nel 1932 da Rudolf Patterson con *91 Karlsson* e proseguita negli anni quaranta da Torsten Bjarre con *Flygsoldat 113 Bom.*
Elworth agli inizi non era affatto contento di dover competere con *91 Karlsson*, una serie cioè che si era già diffusa, con notevole successo, a livello popolare, ma i

« *Quincy* », *Ted Shearer*. © *King Features Syndicate*.

direttori del quotidiano riuscirono a convincerlo ed egli non ebbe mai a pentirsi di aver firmato quel contratto. *47: An Löken* (alla lettera soldato Cipollone 47) è incentrata sul soldato 47 che, ovviamente, ha una spalla di tutto effetto che si chiama 69: An, insieme, i due danno vita ad una serie di episodi aneddotici e divertenti che oltre ad essere una sorta di riflessioni e ricordi dell'autore sulla sua vita militare, sono anche un tentativo di insegnare al lettore un sistema ottimale per vivere la condizione militare con serenità senza dimenticare ciò che succede al di fuori della caserma. La serie continua tuttora con immutato successo presso il pubblico.

W.F.

QUINCY (Stati Uniti) Serie voluta dal King Features, indotto a ciò dal successo di *Wee Pals* (la striscia integrata di Morris Turner), disegnata dal giamaicano Ted Shearer, ed apparsa per la prima volta il 17 Giugno 1970. Come già nel fumetto di Turner, anche qui c'è un gruppo di ragazzini vivaci e allegri composti in parte da negri, come lo stesso Quincy, l'intraprendente protagonista, il suo disordinato fratellino Li'l Bo; la sua civettuola amichetta Viola, altri sono invece bianchi e tra questi l'ingordo Nickless, il migliore amico di Quincy. Sopra questo piccolo mondo che vive avventure di tutta tranquillità, incombe l'amorevole presenza di Granny Dixon, straordinaria preparatrice di panini, rammendatrice di strappi nei calzoni e sempre pronta a consolare.
In *Quincy*, gli argomenti sono sempre di attualità come del resto il linguaggio, mentre l'umorismo non convince, come se Shearer, non credesse in quello che fa. Il disegno è competente, ma niente di più, e le cartucce sparate dai ragazzi sono sempre a salve.
Tutto sommato il contributo del King Features, alla comprensione e tolleranza interrazziale finisce per essere, come nel caso di tanti sforzi nei campi dell'arte, della letteratura, del cinema e dei fumetti più un imbarazzo che un aiuto.
Un volumetto di *Quincy* è stato realizzato nel 1972, dalla Bantam Books.

M.H.

QUINO
vedi Lavado Joaquin

QUINTO, NADIR (1918-) Illustratore e disegnatore di fumetti italiano, nato a Milano il 26 Novembre 1918. Dopo aver conseguito la maturità artistica, ha frequentato l'Accademia di Brera.
Dopo un primo lavoro nel 1938, con *L'Arciere nero*, conobbe un lungo periodo di assenza dal mondo del fumetto, dovuto al conflitto in corso, e nel 1946 ha inizio il suo miglior periodo con i fumetti disegnati per il settimanale *Dinamite*, e per il *Corriere dei Piccoli*, dove in racconti originali o ridotti da classici appositamente per ragazzi, Nadir ha modo di esplicare la sua personalità di sensibile disegnatore.
I suoi disegni per racconti come, *Tom Sawyer* (1947, *La bottega dell'Antiquario* (1948), *La corte dei miracoli* (1950), *La città d'oro* (1949), e altri, disegnati anche per la collana *Albi d'oro*, della Mondadori, evidenziano in Nadir, una notevole cultura figurativa, una grande capacità di suggestionare per mezzo delle doti illustrative e per la sua preferenza per gli ambienti in costume, i racconti storici, a ciò si aggiunga l'ottima conoscenza anatomica e della scenografia. Quinto Nadir merita una posizione particolare tra i grandi illustratori del passato, per la sua personalità decisamente romantica evidenziata in particolare col racconto a fumetti *La spada del dolore* (1949), liberamente ispirato all'epopea dei Nibelungi; il capolavoro del romanticismo tedesco. Dopo il 1952, Quinto si è dedicato quasi esclusivamente all'illustrazione di libri per ragazzi, di testi scolastici, di fiabe e racconti per periodici dell'editrice inglese Fleetway House e per il settimanale *A World of Wonder*, e per la rivista olandese *Kijk*. Nel 1974 è tornato ai fumetti, disegnando sul *Corriere dei Ragazzi*, la lunga serie di *Tom Boy*, su testi di Pisu, una saga ottocentesca su un negro che durante il viaggio di deportazione dall'Africa all'America, riesce a fuggire dedicando poi tutta la sua vita alla difesa dei suoi connazionali. In questa serie, durata tre anni, Nadir dimostra di non essersi affatto fossilizzato nello stile. Il suo ultimo lavoro è la serie a fumetti *Swea*, pubblicata sul *Corrier Boy*.

G.Br.

Nadir Quinto, « *Swea* ». © *Corrier Boy*.

RAAB, FRITZ (1925-   ) Scrittore e giornalista tedesco, nato a Siegen il 2 Aprile 1925, figlio di un pediatra. I suoi studi superiori furono interrotti nel 1943, quando fu arruolato nella Luftwaffe, l'aviazione tedesca, e poté riprenderli solo alla fine della guerra per sostenere gli esami finali. Fece il direttore dal 1948 al 1949 e poi fu giornalista e libero professionista. Raab ha scritto circa duecento radiodrammi per i programmi educativi della Germania settentrionale e occidentale NDR e WDR, ed ha scritto inoltre 50 radiodrammi, 20 sceneggiati televisivi e otto racconti per bambini. Nel 1959 creò il popolare fumetto *Taró*, pubblicato sul settimanale illustrato *Stern*, dal 13 Giugno 1959 al 3 Marzo 1968.

Dal mezzo espressivo « fumetto » Raab era stato affascinato fin da quando aveva potuto vederne di « genuini » nella Francia occupata, perciò fu molto felice che gli fosse offerta la possibilità di crearne uno. Lavorò molto sulla scia di Karl May, usando senza saperlo la stessa tecnica, di accurate ricerche geografiche ed etnografiche per i suoi racconti. *Taró* è la storia di un indio latinoamericano assai colto, che lavora come ispettore nella Agenzia di protezione degli Indiani nel Mato Grosso. L'esotismo di luoghi e personaggi si accompagna all'interminabile serie di situazioni, che insieme all'ottima grafica di F.W. Rickter-Johnsen, ne fa un fumetto straordinario. Di norma scriveva quattro sceneggiature per volta, che venivano passate alla direzione di *Stern*, la quale a sua volta le faceva avere a Rickter-Johnsen. Durante i nove anni di vita del fumetto, i due autori si incontrarono soltanto quattro volte. *Taró* fu eliminato a causa della riduzione dello spazio concesso a *Sternchen*, il supplemento per bambini di *Stern*, ridottosi a un paio di pagine. In un certo senso, il fumetto fu salvato da una situazione interessante: infatti, 17 giorni dopo la sua scomparsa, fu pubblicato un articolo sulle atrocità commesse dall'Agenzia di protezione degli Indiani in Brasile. Comunque, *Taró* sarà ricordato per l'accuratezza delle sceneggiature e del disegno, che ne creava l'atmosfera, i significativi personaggi e le storie affascinanti. Il lavoro di Raab prova anche come avventura e violenza non necessariamente devono essere associate nei fumetti.

W.F.

RABOY, EMANUEL (1914-1967) Disegnatore americano, nato a New York il 9 Aprile 1914. Dopo aver frequentato diversi corsi di disegno, Raboy si dedicò alla scultura in legno; alcune delle sue opere sono tuttora esposte al Metropolitan Museum di New York. Nel 1940 entrò nel mondo dei fumetti, impiegandosi presso lo studio di Harry « A » Chesler, dove disegnò per alcune serie della Fawcett, fra le quali *Mr. Scarlet* (1941), *Ibis* (1942) e *Bulletman* (1941-42). La grande occasione gli si offerse però quando Ed Herron, uno dei direttori della Fawcett, creò

Emanuel Raboy.

Captain Marvel Jr. e, entusiasta del lavoro di Raboy, gli affidò il personaggio. Profondamente influenzato dal disegno di Raymond in *Flash Gordon*, Raboy ideò Marvel Jr. a sua immagine, le sue figure erano agili e maestose, disegnate molto dettagliatamente e in pose classicheggianti. Come Raymond, anche Raboy evitava un eccessivo uso del nero, ed il suo disegno ne risultava sempre luminoso e stimolante. L'anatomia era quasi perfetta. Altro aspetto notevole nei due anni di lavoro a questo personaggio furono le superbe copertine. A differenza di quasi tutti i colleghi, che disegnavano in grandezza doppia, Raboy fece le copertine in formato minore, con la conseguenza che le immagini erano statuarie, serene, quasi fotografiche, fondamentalmente diverse da quelle « tutta azione » tipiche dell'epoca.

« Mac » Raboy abbandonò questo personaggio nel 1946 per disegnare *The Green Lama*, per la Spark Publications, un personaggio di origine letteraria trasformato in supereroe. L'albo divenne di per sè un classico, ma le vendite furono scarse, perciò dopo qualche mese cessò le pubblicazioni. Nei due anni successivi Raboy non disegnò fumetti, ma li riprese nel 1948, quando il King Features gli affidò la prosecuzione di *Flash Gordon*. Le sue tavole domenicali rimangono fra le migliori prodotte dopo l'abbandono di Raymond, Raboy le proseguì a sua volta fino alla morte, avvenuta nel Dicembre del 1967. Secondo molti critici però, il suo miglior lavoro in campo fumettistico rimane Captain Marvel Jr., un periodo breve ma estremamente brillante.

J.B.

RADILOVIĆ, JULIO (1928-) Disegnatore jugoslavo nato a Maribor il 25 Settembre 1928. Quando cominciò a leggere, suo zio gli mandava regolarmente dall'America dei giornali, nei quali Radilović scoperse i fumetti, che gli piacquero molto, tanto che divennero presto ben più di un hobby per lui, e finì così per non terminare mai le scuole secondarie. Fu suo fratello che lavorava allo studio dei cartoni animati di Zagabria ad aiutarlo a trovare il suo primo impiego nei fumetti nel 1952. Nel 1956, Radilović incontrò il famoso sceneggiatore Zvonimir Furtinger, e insieme realizzarono una dozzina di episodi del fumetto *Izumi i otkrića* per l'editore tedesco Rolf Kauka. Lo stesso anno, la coppia iniziò anche uno dei più lunghi fumetti storici jugoslavi, una storia di oltre 160 pagine intitolata *Kroz minula stoljeća* (Attraverso i secoli passati), pubblicata da *Plavi Vjesnik*. La serie fu interrotta nella primavera del 1959, quando Radilović si ammalò. All'inizio degli anni sessanta divenne molto popolare il film jugoslavo *Kapetan Lesi*, e Radilović ne ricavò quattro episodi omonimi usando gli stessi personaggi del film. Nel 1962, dopo aver letto il romanzo di Wallace, *Sanders of Africa*, Radilović pensò di tradurlo in fumetto, e insieme a Furtinger realizzò per *Plavi Viesnik*, tre episodi di *The African Adventures*. Anche altri fumetti realistici o umoristici realizzati dai due furono molto popolari, in special modo la serie western; ma il loro fumetto più famoso rimane *Herlock Sholmes*. Radilović è stato il primo disegnatore jugoslavo i cui lavori furono distribuiti in tutto il mondo, grazie al Strip Art Features. Come molti altri disegnatori jugoslavi, egli è ugualmente bravo a fare fumetti realistici o umoristici. La sua maestria nel dettaglio si può vedere in ogni singola vignetta. Egli è inoltre un maestro nel colore, ed ha fatto copertine e illustrazioni per molte pubblicazioni, compresa un'intera collana di libri di *Tarzan*.

E.R.

Julio Radilović.

RADIO PATROL (Stati Uniti) Serie creata da Eddie Sullivan, per i testi e da Charles Schmidt per i disegni, pubblicata dal *Boston Daily Record*, e apparsa il 16 Aprile 1934 come striscia giornaliera e l'11 Novembre dello stesso anno come tavola domenicale. L'idea era nata nel 1933 ai direttori del giornale per soddisfare le molte richieste dei lettori, sicché a Sullivan, che era cronista di notte, e a Schmidt, che era pure collaboratore del giornale, era stato affidato l'incarico di preparare un « giallo ». Appariva così nell'Agosto di quell'anno *Pinkerton Jr.* ed il successo fu tale che Joseph Connolly direttore del King Features Syndicate, decise di distribuirlo in tutta la nazione. Il titolo cambiava quindi in *Radio Patrol*, divenuto in seguito *Sergeant Pat of the Radio Patrol*. Come molti fumetti degli anni trenta, c'era una striscia riempitiva che accompagnava *Radio Patrol*, domenicale, in questo caso, si trattava di *Public Enemies through the Ages* (Nemici pubblici attraverso le epoche), una specie di « Repertorio dei criminali » che ebbe vita breve. La trama fondamentale sfruttava una recente innovazione poliziesca, l'uso delle radio mobili. In quel caso, la macchina era occupata da due poliziotti irlandesi, rossi di capelli, il bel Pat e il suo gigantesco compagno Stutterin' Sam. Nel corso delle loro missioni, che erano volta a volta la caccia a una banda di ricattatori, l'infiltrazione nelle file dei contrabbandieri d'alcool, l'arresto di rapitori, rapinatori e delinquenti d'ogni risma, Pat e Sam erano assistiti dal loro giovane amico Pinky (il Pinkerton Jr. della prima versione) e dal suo fedele setter irlandese di nome Irish. La componente romantica era data da Molly Day, un'ufficiale in gonnella, bella ragazza irlandese abilissima nel risolvere personalmente casi criminali.

Nonostante la concorrenza di altri fumetti polizieschi come *Dick Tracy*, la serie ebbe per un decennio un buon successo, ma negli anni del dopoguerra cominciò il suo declino, a cominciare dalla pagina domenicale terminata nell'Ottobre del 1946. La striscia giornaliera fu sospesa nel Dicembre del 1950.

Negli anni trenta, venne regolarmente diffuso il programma radiofonico *Radio Patrol* e nel 1937 Ford Beebe e Clif-

« Radio Patrol », Charlies Schmidt e Ed Sullivan. © *King Features Syndicate.*

ton Smith diressero un film a episodi con Grant Winthers nella parte di Pat e Adrian Morris in quella di Sam. In Italia, è stato pubblicato su *L'Avventuroso* dal 1934 al 1938, *Rivista Enigmistica Popolare*, nel 1936, *Giornale di Cino e Franco* nel 1936, *Giovedì* nel 1945-46, *Albi Avventure*, nel 1953 e su *Kirk*, nel 1967-68. Più recentemente, un'edizione filologicamente corretta, è stata edita dall'editrice alternativa Comic Art.

M.H.

RADIO PATTUGLIA
vedi Radio Patrol

RAFF, PUGNO D'ACCIAIO (Italia) Personaggio creato da Vittorio Cossio, per i testi e disegnato da Mario Guerri ed apparso per la prima volta nel 1944, su *Giramondo*.
Raff è un fumetto di fantascienza, chiaramente ispirato all'illustre collega americano *Gordon*, e come questo anche Raff vive le stesse avventure, dotato di mezzi straordinari per la loro efficienza sia offensiva che difensiva. Notevoli le scene di gigantesche battaglie con popoli extraterrestri, con paurosi mostri, ambientate in un mondo fantastico che ben rende la suspence voluta dall'autore e che cattura il lettore destando una compartecipazione emotiva. Ciò si deve soprattutto al disegno eseguito con accurata tecnica e alla scorrevolezza delle storie, che ne hanno fatto un fumetto valido anche se ispirato al personaggio di Raymond.
Uscito su *Giramondo* che ne ha pubblicate le storie dal 1944 al '46, è poi passato sulle pagine di *Avventura*, (1947-48), *Comicsrama*, ne ha ristampato alcune avventure nel 1968.

L.S.

RAHAN (Francia) Personaggio sceneggiato dal prolifico Roger Lécureux e disegnato da André Chéret, apparso per la prima volta il 24 Febbraio 1969 sul settimanale a fumetti *Pif-Gadget*, col sottotitolo « il figlio dell'età selvaggia ». Rahan è un uomo delle caverne, un esemplare di « quelli che camminano eretti » e vaga da una tribù all'altra del mondo preistorico non legandosi mai ad alcun gruppo: lo si può definire il primo « cittadino del mondo »! In quei remoti anni di ignoranza e superstizione, egli è sempre attento e con la mente all'erta, e possiede fantastici poteri di osservazione e di intuito, ciò lo porta da una scoperta all'altra, come quelle del fuoco e della lancia. Sempre generoso, Rahan condivide le sue scoperte con tutta l'umanità, la quale tuttavia non sempre lo contraccambia con riconoscenza, tant'è vero che a volte gli uomini si dimostrano nei suoi confronti una minaccia ancor più mortale di quelle belve che egli combatte per sopravvivere. Se le avventure di Rahan, ricordano spesso quelle di *Tarzan*, e le composizioni di Chéret si ispirano spesso a quelle di Hogarth, il maggior merito del fumetto sta nell'evocazione, allo stesso tempo materialistica e favolosa, di quei tempi remoti. Pur essendo scopertamente didattici, gli scenari di Lécureux sono pieni di immaginazione, e lo stile di Chéret li asseconda con risolutezza. Dopo un lento inizio, *Rahan* è attualmente uno dei più diffusi personaggi avventurosi a fumentti, avendo conseguito grande successo in Europa ed essendo stato stampato più volte in albi.

M.H.

RANDALL (Argentina) Personaggio creato da Arturo del Castillo, per i disegni, e da H. Oesterheld, per i testi, apparso per la prima volta nel 1957 su *Frontera*.
Randall è la storia di un killer, dalla personalità complessa, attorniato da un alone di mistero che ne accresce il fascino. Randall, tale è il nome del protagonista, vive le sue avventure sotto il peso di un tragico passato e la pesante consapevolezza di un sinistro avvenire, chiudendo dentro di sè il segreto della sua vita. Non è certamente la storia di un eroe nel senso tradizionale del fumetto, è soltanto un uomo condannato da un destino beffardo, che riesce di tanto in tanto a trovare una dimensione umana solo a contatto con quei ragazzi che gli fanno praticamente da spalla nello svolgersi delle sue vicende. Ma sono brevi momenti, poiché ha subito il sopravvento la sua amara ironia che vuol distruggere nel lettore la suggestione di un eroe. Randall è essenzialmente un vagabondo, niente lo può fermare, estraneo ad ogni sentimento. Nelle storie, ben congeniate, fanno la loro comparsa oltre a ragazzi, dolci figure femminili che riescono ad allentare l'amarezza essenziale delle vicende fumettate. Del Castillo ha saputo dare un ottimo apporto al successo del suo personaggio, anche con un ottimo disegno e il magistrale uso delle chine nelle suggestive ombreggiature.
Accolto con grande successo in Argentina dove ha effetti-

« Rahan », André Chéret. © *Editions Vaillant.*

« *Randall* », *H. Oesterheld e Arturo del Castillo*. © *Fronteira*.

vamente rappresentato un fatto positivo nel campo del fumetto di quel paese, Randall, è stato pubblicato anche all'estero, con nomi diversi, riportando sempre un buon successo. In Italia ha fatto la sua comparsa sulle pagine del *Corriere dei Piccoli* (1964), di *Classici Audacia* (1967) e su *Kirk* (1967-68).

B.P.

RAPELA ENRIQUE (1911-   ) Disegnatore argentino nato a Mercedes nel 1911. Ha iniziato la sua carriera di disegnatore di fumetti nel 1937, con una serie di illustrazioni pubblicate sulla rivista *El Tony*. Le creazioni per le quali è maggiormente conosciuto riguardano tutte il folklore e i personaggi più comuni della sua terra natale, fra questi, *Cirilo el Audaz*, una striscia giornaliera nata nel 1940 sul quotidiano *La Razon*; e inoltre *El Huinca* e *Fabián Leyes*. Rapela è famoso anche per la sua serie di illustrazioni fatte per i libri riguardanti il folklore e il costume argentini.

L.G.

RASMUS KLUMP (Danimarca) Personaggio creato da Vilhelm Hansen nel 1951, per essere distribuito come striscia giornaliera. Rasmus Klump è un astuto orsacchiotto che vive in un mondo di fantasia creato espressamente per i lettori più giovani, che ha incontrato un grande successo e fino al 1959 l'orsacchiotto e tutto il suo entourage si esprimevano con didascalie stampate sotto le vignette. Da allora però sono state sostituite con le nuvolette e con tale tecnica sono ora pubblicate su 75 quotidiani e riviste danesi e di molti altri paesi d'Europa ed Africa. Sono state superate le 8000 strisce e sono stati ormai prodotti più di 25 libri per bambini, tradotti in 12 lingue compreso il giapponese. Dopo aver iniziato da solo, Hansen si è fatto successivamente aiutare dalla moglie Carla, nella produzione della striscia. Il titolo *Rasmus Klump*, oltre ad essere il nome dell'eroe, non dice molto del fumetto stesso, se non forse suggerire il contenuto di favola moderna.

Il fumetto è fatto in uno stile molto vicino a quello delle illustrazioni dei libri per bambini, perché proprio ai bambini sono dedicati i libri di Rasmus Klump. Il titolo allitterativo tedesco del fumetto — *Petzi, Pelle, Pingo* — suggerisce più immediatamente un fumetto con animali antropomorfi, un orsetto, un pellicano e un pinguino, ma le buffe avventure sono vissute anche da molti altri animali. Dei tre personaggi principali, il pellicano è quello più interessante. È il saggio uccello che trova sempre le soluzioni per ogni problema e si porta dentro il becco ogni sorta di possibile utensile, sistemandoli allo stesso modo in cui Mary Poppins sistemava tutti i suoi averi nella borsa. Quale ragazzo non desidererebbe una tasca magicamente larga come il becco del pellicano, per nascondervi tutti i suoi tesori? È questa intrinseca capacità di soddisfare i desideri che ha fatto di *Rasmus Klump*, un successo presso i bambini.

W.F.

RAVIOLA, ROBERTO (1939-   ) Disegnatore e illustratore italiano, nato a Bologna il 30 Maggio 1939. Terminati gli studi con il conseguimento del diploma di professore di disegno, Raviola (che usa lo pseudonimo Magnus) si impiegò presso una casa editrice della sua città, in qualità di grafico e illustratore.

Il suo esordio nel mondo del fumetto avviene nel 1964, allorchè Max Bunker (L. Secchi) lo convocò per affidargli la realizzazione grafica di *Kriminal* e *Satanik*, che portò avanti per parecchi anni, nel 1965, sempre su testi di Bunker, disegna *Dennis Cobb, agente SS 018* e nel 1966, *Gesebel*. Avendo dato prova della sua validità artistica, Bunker gli affida nel 1968, la realizzazione di *Maxmagnus*, per il periodico *Eureka*, lavoro che si protrae sino al 1970 e nel quale Magnus, ha dato il meglio di sé. Nel 1970, Raviola da inizio all'esecuzione di *Alan Ford*, il nuovo fumetto di Max Bunker, destinato a un gran successo di pubblico e di critica, e che ha portato una innovazione nelle pubblicazioni del settore in Italia. Dopo averne realizzato 75 numeri, Raviola interrompe la lunga collaborazione con Bunker e decide di realizzare un personaggio scritto da lui: *Lo Sconosciuto*, che esce per sei numeri, non avendo riportato quel successo che certamente l'autore si aspettava, ma che ha dato prova della maturazione grafica e artistica raggiunta da Raviola, e anche della sua abilità di sceneggiatore.

Magnus ha uno stile immediato e ben rifinito con una propensione al grottesco caricaturale. È stato tra i primi ad adottare una tecnica cinematografica con i tagli delle prospettive proprie dello schermo.

M.G.P.

« *Rasmus Klump* » (« *Petzi* »), *Vilhelm Hansen*. © *Vilhelm Hansen*.

RAWHIDE KID (Stati Uniti) Personaggio creato da Stan Lee e illustrato da Bob Brown con l'assistenza di Joe Maneely, iniziato sull'albo omonimo pubblicato da Atlas (più tardi nota come Marvel) nel Marzo 1955. Nel numero uno, si raccontava la storia di un giovane pistolero che nel West si fa precedere dalla sua fama. Rawhide Kid è un velocissimo pistolero e lanciatore di lazo, che usa con eguale brutalità. Tale violenza venne però ridimensionata nel n. 2, perché bollata dal Comics Code. Entro l'anno il fumetto fu modificato: Kid abbandonò il lazo e il suo costume di daino per diventare un ranchero. Randy Clayton giovane protetto dei primi due numeri ricomparve come « Kid Randy »: non è mai stata chiarita la sua parentela con Rawhide Kid. I due vivevano in un ranch vicino a Shotgun City e i loro racconti, disegnati da Brown e Dick Ayers, trattavano di ladri di bestiame e di fuorilegge che disturbavano la quiete cittadina. Ma questa nuova direzione presa dal fumetto non ebbe successo e l'albo sparì dopo il n. 16, nel Settembre 1957. Nel 1960 riprese le pubblicazioni, inchiostrato da Ayers su matite di Jack Kirby. Il n. 17 presentava un Rawhide Kid, diverso, nella persona di Johnny Bart. Johnny era un orfano adottato da Ben Bart, ranger texano in pensione che gli aveva insegnato a sparare. Nel n. 18 il suo benefattore viene ucciso da un fuorilegge e allora Johnny lo vendica dedicandosi poi a liberare il West da simili criminali. Nei numeri successivi egli incontra un gran numero di fuorilegge e i primi « cattivissimi » americani. Oltre a Kirby, alla parte grafica collaborarono Jack Davis e Jack Keller, prima che Larry Lieber, si prendesse l'incarico completo dell'albo nel 1964, facendo sceneggiature e matite. Lieber continuò nello stesso stile, facendo vagabondare Kid per tutto il West, sfidato da pistoleros che volevano aumentare la loro fama annientando Rawhide Kid. Occasionalmente vi lavorarono ancora Ayers, Reinman e Werner Roth. Nell'Ottobre 1968 iniziò la pubblicazione di *Mighty Marvel Western*, una testata che riprendeva storie a fumetti da tre western della Marvel, *Two Gun Kid*, *Kid Colt* e *Rawhide Kid*. Nel 1970 cominciarono ad apparire nell'albo frequenti ristampe, tanto che nel 1973 il materiale originale di Rawhide Kid, era esaurito. Racconti del personaggio sono comparsi anche in due volumi occasionali: *Rawhide Kid Special*, nel 1971 e *Western Team-Up*, nel Novembre 1973.

M.E.

RAYMOND, ALEXANDER (1909-1956) Disegnatore, illustratore e sceneggiatore americano nato a New Rochelle, N.Y., il 2 Ottobre 1909. Dopo gli studi compiuti alla Iona Preparatory School di New Rochelle e alla Grand School of Art, Alexander Gillespie (Alex) Raymond fece il suo apprendistato presso Russ Westover e Lyman Young, dal 1930 al 1933. Nel 1932 e 1933, disegnò sia la giornaliera che la domenicale di *Tim Tyler*, superando di molte lunghezze il titolare Lyman Young. Verso la fine del 1933, il King Features lo incaricò di disegnare una nuova tavola domenicale in cui dovevano coabitare due nuovi personaggi, il fantascientifico *Gordon Flash* e l'avventuroso *Jungle Jim*. Inoltre Raymond doveva disegnare anche la giornaliera *Secret Agent X-9*, scritta dal famoso giallista Dashiell Hammett. Tutti e tre i personaggi videro la luce nel Gennaio del 1934, ma alla fine del 1935 Raymond non reggeva più al lavoro e abbandonò le giornaliere per dedicarsi alla cura delle domenicali. Sotto il suo pennello ambedue i personaggi — ma *Gordon*, in special modo — divennero celebri in tutto il mondo. Nel Maggio 1944, Raymond si arruolò nei Marines, lasciando le sue creature in mano all'assistente Austin Briggs. Imbarcato sulla portaerei « Gilbert Islands », il capitano

Alex Raymond.

Raymond partecipò ad azioni belliche nel Pacifico. Congedato col grado di Maggiore nel 1946, nel Marzo dello stesso anno Raymond creò un nuovo personaggio, il detective-gentiluomo *Rip Kirby*, realizzandolo solo come striscia giornaliera. In breve, anche questo divenne un grande successo di pubblico e di critica.
All'apice della fama, Raymond morì in un incidente a Westport, nel Connecticut, il 6 Settembre 1956, mentre stava provando la guida di una macchina sportiva prestatagli da un amico disegnatore. Fra tutti i creatori di storie a fumetti, Raymond è stato indubbiamente il più versatile. Il suo stile chiaro, incisivo e preciso era tanto flessibile da consentirgli di primeggiare in qualunque tipo di storia si cimentasse, fosse esotica, avventurosa o fantascientifica, attuale o futura. La sua influenza presso tutti gli altri disegnatori fu notevolissima e non è diminuita dopo la sua morte. Egli ha anche ricevuto un grande numero di premi e riconoscimenti sia per la sua attività di disegnatore che di illustratore. È stato presidente della National Cartoonists Society nel 1950 e nel 1951.

M.H.

RAYMONDO O CANGACEIRO (Brasile) Personaggio creato da José Lanzelotti, apparso per la prima volta nel 1953. Contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare da un paese delle sue dimensioni, il Brasile non sviluppò mai la produzione dei fumetti. I primi giornali a fumetti, compreso il famoso *O Tico Tico*, pubblicavano soltanto quelli statunitensi e solo dopo la seconda guerra mondiale quelli europei e sudamericani andarono parzialmente sostituendoli, ma fu necessario arrivare agli anni cinquanta perché il Brasile producesse in proprio qualche fumetto di valore. *Raymondo o Cangaceiro* (Raimondo il bandito) fu uno di questi. I « cangaceiros » sono sempre stati un soggetto popolare nella letteratura brasiliana: si trattava di banditi vaganti per il *sertao* (la pianura) brasiliano settentrionale nei primi decenni del secolo. Essi sono stati celebrati in Brasile, come i fuorilegge del West lo furono negli Stati Uniti, ed hanno ispirato molti romanzi e films, come ad esempio *O Cangaceiros*, di Lima Barreto, che

nel 1953 vinse il Festival di Cannes. In quello stesso anno usciva anche il fumetto di Lanzelotti: il suo Raymondo o Cangaceiro, è descritto come una specie di Robin Hood, che con l'aiuto di una banda di ribelli ripara i torti fatti agli indifesi peones (contadini), da ufficiali governativi corrotti e da rapaci proprietari terrieri. Lo stile grafico di Lanzelotti era piuttosto buono, con dettagli accurati sulla vita del Brasile; e le storie erano piacevoli, anche se un po' confuse. La striscia ebbe successo fino agli anni sessanta, quando il suo soggetto divenne politicamente sgradito.

M.H.

REBUFFI, GIORGIO (1928-) Disegnatore italiano, nato a Milano il 6 Novembre 1928. Iniziò a disegnare mentre frequentava l'Università, creando il personaggio dello *Sceriffo Fox*, per le Edizioni Alpe, che incontrò subito il favore del pubblico, funzionando così da leva nella sua decisione di intraprendere la carriera di disegnatore.
Nel 1950, sempre per la stessa casa editrice, prende in mano *Cucciolo e Beppe*; trasformandoli da cani che erano, in due umanoidi, aumentandone la credibilità e di conseguenza il successo. Per questa casa, Rebuffi ha creato molti personaggi; destinati tutti ad un pubblico infantile, quali: *Il Lupo Pugacioff* (1959), *Grifagno Sparagno* (1963) e *Professor Cerebrus* (1967). Nel 1952, su testi di Roberto Renzi, realizzò *Tiramolla*, collaborando anche ad altre due testate della Editrice Alpe, quali *Re di Picche* e *Whisky e Gogo*. Ha inoltre realizzato parecchie storie italiane di Paperino e Topolino, per la Walt Disney Production, e collaborato nel 1974, con il *Corriere dei Piccoli*, realizzando *I dispettieri*, e nel 1975, per la Editrice Cenisio ha disegnato *Volpone Dulcamara*.
Rebuffi ha uno stile fluente, immediato e di facile comunicativa grazie alla sua abilità nell'umanizzare gli animali nelle sue fiabe grafiche.

M.G.P.

RED BARRY (Stati Uniti) Personaggio creato da Will Gould, per il King Features Syndicate, pubblicato la prima volta il 19 Marzo 1934 come striscia giornaliera, seguito un anno più tardi dalla tavola domenicale. Will Gould (nessuna parentela col Chester Gould di *Dick Tracy*) ricavò *Red Barry*, da un film Warner Bros dell'epoca. L'atmosfera è cupa e opprimente, le luci violente e contrastate, i dialoghi svelti e duri. Coi suoi capelli rossi e l'espressione imbronciata, Red Barry assomiglia a James Cagney. Egli fa parte della polizia di una grande città,

Giorgio Rebuffi, « Lo sceriffo Fox ». © Edizioni Alpe.

« Red Barry », Will Gould. © King Features Syndicate.

che pur non essendo mai stata nominata sembra essere New York, e precisamente la zona di Chinatown. Volta a volta consigliato, coccolato o redarguito dal suo superiore, l'Ispettore Scott, egli è altresì amato dalla bionda e bella giornalista Mississippi, e a volte coadiuvato dal monello Ouchy Mugouchy e dai suoi « terribili tre », un terzetto di ragazzi che sembrano usciti da *Dead End Kids*. Fra i cattivi incontrati e sottomessi da parte di Red in queste veloci storie di mistero e suspense si possono ricordare: il misterioso Monk, capo di una banda di ladri e assassini; l'avventuriera eurasiatica Flame e Judge Jekyll, un ex-magistrato diventato assassino dopo essere entrato in un movimento clandestino (episodio chiaramente ispirato al caso reale del giudice Crater).
Nel 1939, allarmato dalle lettere dei lettori che lamentavano l'eccessiva violenza di *Red Barry*, il King Features cercò di modificare il fumetto. Riapparve nel 1940 come inserto a fumetti di otto pagine, sulla moda di *The Spirit*, di Will Eisner, ma la cosa durò poche settimane. Fra i fumetti polizieschi, Red Barry occupa un'onorevole posizione, intermedia fra *Dick Tracy* e *Agente Segreto X-9*. È un peccato che Will Gould non abbia potuto sviluppare il personaggio, che avrebbe probabilmente potuto diventare una delle più stimolanti storie a fumetti d'azione del suo tempo. Occorre aggiungere una postilla ironica: il fumetto fu nel 1938 adattato anche allo schermo in film a puntate interpretati da Buster Crabbe e da un attore sconosciuto che si chiamava Donald Barry, che in conseguenza del film acquistò il nomignolo di Red Barry, rimastogli poi per anni e anni.
In Italia, il personaggio è conosciuto come *Bob Star*, ed è stato pubblicato da: *La Risata* (1935-36), *Topolino* (1936), *L'Avventuroso* (1936-38), *Albi Nerbini* (1936-37), *Giungla* (1938), *Supplemento Linusalmare* (1967) e da *Eureka* (1971).
Una pubblicazione cronologica e integrale in grandi albi è stata fatta negli anni settanta dall'editore alternativo Silvano Scotto di Genova.

M.H.

RED CARSON
vedi Casey Ruggles

RED DETACHMENT OF WOMEN, THE (Cina) Serie pubblicata nel 1966, su adattamento dello scrittore Sung Yu-chieh e coi disegni di Lin Tzu-shun. La storia a cui si ispirava è una tra le più famose e conosciute in tutta la Repubblica Popolare Cinese, essendo stata pubblicata inizialmente come racconto del celebre Liang Hsin. In seguito, *The Red Detachment of Women* (Il distaccamento femminile rosso) fu adattato al teatro e divenne un lavoro dell'Opera di Pechino, dal cui balletto fu anche

tratto un film nel 1970. Il fumetto ripercorre fedelmente le situazioni e le azioni della versione operistica, perfino nell'esatta riproduzione dei colori. L'azione si svolge nel 1930 sull'isola di Hainan. Wu-Chiung-hua, una schiava della casa del generalissimo Nan, riesce a fuggire e ad unirsi all'Armata Rossa, formando un distaccamento costituito esclusivamente da giovani donne come lei. Capeggiate da Wu e guidate da Hung, il commissario politico, le donne del Distaccamento Rosso combattono contro i proprietari terrieri, i capitalisti stranieri ed altre classi nemiche, fino alla vittoria finale.
Ambiente e narrazione del fumetto — che come tutti gli altri fumetti cinesi non ha nuvolette ma soltanto didascalie scritte sotto le figure — sono tipici del « realismo socialista » prevalente in Cina. Prescindendo però dagli elementi politici, Red Detachment è un buon fumetto d'avventura: è molto movimentato, pieno di combattimenti, di fughe e di imboscate; l'autore vi ha inserito una buona dose di suspense e qualche accenno erotico. La trama è chiara e ben sviluppata, mentre il disegno è una via di mezzo tra quello tradizionale cinese che si può riscontrare nelle decorazioni del 19° secolo e le composizioni western. Tuttavia la composizione della vignetta è monotona, essendo tutte incorniciate nello stesso identico rettangolo, col ritmo ovviamente sacrificato alle necessità dell'indottrinamento. Nonostante la sua linea ortodossa, durante la rivoluzione culturale l'albo è stato attaccato per le sue « tendenze borghesi » ed il suo « revisionismo ». Ciononostante è un fumetto assai popolare in Cina. Nel 1967 fu tradotto in inglese e circolò a Hong Kong, e figura pure nella raccolta di fumetti cinesi pubblicata negli Stati Uniti da Doubleday nel 1973. In Italia, è comparso nel volume antologico *I fumetti di Mao*, pubblicato da Laterza nel 1971.

M.H.

REDEYE (Stati Uniti) Personaggio creato da Gordon Bess per il King Features, apparso per la prima volta l'11 Settembre 1967, come striscia giornaliera e il successivo 17 Settembre, come tavola domenicale. Redeye è una specie di eccentrico capo di una tribù pellerossa non meno bizzarra. Questi indiani vivono al margine della « civiltà » bianca, in uno stato di mezza pace e mezza guerra. Attorno al capo ruota la più incompetente, imbranata e indegna torma di guerrieri pellerossa che abbiano mai indossato una piuma in capo, sempre pronti a correre nella direzione opposta quando il capo ordina la carica o a sbronzarsi con l'« acqua di fuoco ». In particolare, Tanglefoot è una vera e propria palla al piede per il capo: non solo non sa distinguere un'orda di bufali da un treno

« The Red Detachment of Women » Sung Yu-chieh e Lin Tzu-shun.

in arrivo, ma insiste pure per sposare Tawney, la figlia di Redeye, contro il volere del padre. E non sono le uniche pene del capo, che anzi deve pure sopportare la indigesta cucina di sua moglie, i tormenti del figlio Pokey e dello stregone e i continui ostacoli ai suoi sogni di glorie militari interposti dal suo vile cavallo Loco.
Nel fumetto, inoltre, Gordon Bess commenta un certo numero di argomenti d'attualità, come l'ecologia, la conservazione e l'etica degli affari, senza il dilettantismo di molti altri fumetti di grido. Sfrutta anche la sua notevole conoscenza del West e dei suoi scenari, costumi ed animali, che son tutti dipinti con mano sicura anche se satirica. Redeye è uno dei fumetti veramente comici prodotti da molto tempo a questa parte, e gli si prospetta una brillante carriera. In Italia, è stato pubblicato col nome di *Narice Rossa* su *Off-Side*, nel 1969.

M.H.

RED KNIGHT, THE (Stati Uniti) Personaggio sceneggiato da John J. Welch (che aveva in precedenza collaborato a *Slim and Tubby*, nato sotto cattiva stella) e disegnato da Jack W. McGuire, apparso per la prima volta nel 1940 per il Register and Tribune Syndicate. *The Red Knight* (Il cavaliere rosso) era la creazione di laboratorio del Dr. Van Lear, che alla fine del suo esperimento esclamava « Finito! Il mio capolavoro scientifico! Un uomo che attraverso un processo chimico diventerà onnipotente nel corpo e nello spirito! » E così, caricato dalla formula segreta del dottore (da lui chiamata « Plus Power ») Red Knight poteva compiere qualunque azione sovrumana, dalla demolizione di un edificio al diventare invisibile. L'unico problema era che il « Plus Power » si esauriva piuttosto in fretta, per cui Red Knight doveva ogni volta tornare alla base a ricaricarsi. Per un certo periodo Welch giocò anche sul tema della vanità, ma senza troppo successo. Le avventure di Red erano una pallida eco di quelle di *Superman*, ma non ne avevano né la suspense né il mordente. Anche gli ottimi, seppur frettolosi, disegni di McGuire non riuscirono a salvare il personaggio, che terminò nel 1943. *The Red Knight* non fu un gran che come fumetto, anche se in certo senso piacevole. Però presentò il primo supereroe creato per i quotidiani, e come tale merita d'essere menzionato.

M.H.

REDONDO, NESTOR (1928-) Disegnatore filippino, nato a Candon, Ilocos Sur, il 4 Maggio 1928. Finite le scuole secondarie, Redondo studiò architettura, ma poi subì l'influsso di suo fratello maggiore Virgilio, che è disegnatore e sceneggiatore di fumetti. Virgilio divenne il miglior scrittore e Nestor il miglior disegnatore di fumetti filippini, e uniti i due formarono una magnifica coppia. Nestor raggiunse il successo per primo, disegnando *Darna*, una supereroina dovuta a uno dei più noti scrittori filippini, Mars Ravelo. Negli anni cinquanta, Nestor era il disegnatore più popolare, ed ebbe una grande influenza sugli altri disegnatori, molti dei quali tentarono di imitare il suo stile. I suoi disegni sono stati definiti come « piacevoli a vedersi »: i suoi eroi sono sempre robusti e attraenti e le sue eroine sempre belle. Molto spesso ricevette dalle sue lettrici lettere che gli chiedevano di conoscere coloro che egli usava come modelli, ma in realtà Redondo non usò mai modelli. Come molti altri disegnatori della sua generazione, egli è stato influenzato da Alex Raymond e Harold Foster, Jon Whitcom, Albert Dorn, Robert Fawcett, Norman Rockwell e Dean Cornwell. Generalmente, Nestor disegnava dalla sera fino alle prime luci dell'alba, usando un pennello cinese e più raramente la matita. Se aveva tempi di consegna stretti si serviva di assistenti, nei momenti di riposo si dilettava dipingendo

« *Red Ryder* », *Fred Harman.* © *King Features Syndicate.*

ad olio o giocando a scacchi.
Negli anni sessanta, Redondo pubblicò il proprio albo a fumetti, *Redondo comics*, sperando di poter produrre quei fumetti di alto livello che aveva sempre sognato, ma l'inflazione e gli alti costi lo costrinsero a desistere e a tornare a disegnare per gli altri editori. All'inizio degli anni settanta la D.C. National, il più grande editore di fumetti, comprese il grande valore di Redondo e lo assunse. Non passò molto tempo che la sua popolarità fu tale da indurre l'editore ad affidargli un albo completamente suo. Si trattava di *Rima*, seguito da *Swamp Thing*. Gli è stata anche chiesta una serie di albi giganti sulla Bibbia. Dopo queste esperienze, Redondo ha istituito uno studio, dove fra l'altro insegna ed istruisce anche i giovani aspiranti disegnatori di fumetti.

M.A.

RED RYDER (Stati Uniti) Personaggio creato da Fred Harman, distribuito inizialmente dalla NEA come tavola domenicale il 6 Novembre 1938, alla quale si aggiunse una versione quotidiana il 27 Marzo 1939. L'azione di *Red Ryder* si svolge negli anni attorno al 1890, dopo le ultime guerre indiane ma prima dell'avvento delle macchine. Presso la cittadina di Rimrock, Colorado, Red Ryder possiede un ranch che porta avanti insieme a sua zia, la Duchessa. La vita al ranch è accuratamente e piacevolmente dipinta da Harman, proprietario egli stesso di un ranch. A volte però Red deve aiutare lo sceriffo Newt, allora indossa gli stivali e prende il fucile, e con l'aiuto di Little Beaver, un indianetto Navajo da lui adottato, cavalca verso le sterminate pianure, dalle Montagne Rocciose al vecchio Messico, inseguendo assalitori di carovane e ladri di bestiame. Tra i più noti nemici di Red Ryder ci sono: il sinistro giocatore e assassino Ace Hanlon; Banjo Bill, l'assassino che amava la musica e nascondeva il fucile nella custodia del suo strumento; Donna Ringo, la seducente capobanda di un gruppo che rubava sui treni; per non menzionare una banda di giocolieri del circo che operava fuori dal tendone. Fra le sue altre imprese, Red ha messo pace fra allevatori e coltivatori, sedato risse fra minatori e allevatori e tra bianchi e indiani, eliminato assalitori di carovane e di cercatori d'oro del deserto. Nel 1960, Fred Harman lasciò i fumetti per dedicarsi alla pittura e il fumetto passò alla penna di Bob McLeod, ma alla fine degli anni sessanta scomparve. Popolarissimo fra tutti i western, la striscia fu anche adattata in albi (fra gli autori delle trame figurò anche Dick Calkins, autore di *Buck Rogers*) e per oltre venti volte fu pure tradotto in film. Ebbe anche la palma del fumetto favorito dal Boys Clubs of America. *Red Ryder* fu probabilmente il primo fumetto ad attraversare l'Atlantico in forma diversa: nel 1947, fu infatti presentata a Bruxelles una commedia intitolata *Les Aventures de Red Ryder*.

M.H.

REGGIE (Filippine) Pseudonimo di un giovane e notissimo disegnatore filippino, il più underground degli autori underground insieme a Malaya. I suoi fumetti politici, mordenti e caustici, sono vivi commenti alle iniquità e ingiustizie della condizione sociale della sua terra. Alcuni dei suoi primi lavori apparvero su *Ang Balitang Pilipino* (Notizie filippine) e sulla pubblicazione letteraria *Kapatid*. Nel 1971 ha collaborato col noto poeta filippino Serafin Syquia nella preparazione del fumetto umoristico *Flip*. Ottimo acquafortista, Reggie percepisce e sa riprodurre l'agonia degli oppressi e dei sofferenti, lo si paragona a Goya e a Daumier, artisti che ritrassero il realismo della condizione umana. I racconti grafici di Reggie sono resoconti drammatici sulla brutalità e gli eccessi della guerra, nonché documentazioni storiche delle manifestazioni psicologiche e fisiologiche conseguenti alla triste degradazione e alle umilianti esperienze accumulate attraverso la povertà, la paura, l'ignoranza, la fame e la corruzione. Il suo lavoro più popolare è l'albo a fumetti *The Demonyo Made Me do It* (È il demonio che me l'ha fatto fare), un racconto sulla colonizzazione delle filippine da parte degli spagnoli, che usarono la religione come principale arma per la sottomissione della popolazione, e sull'arrivo degli americani e i conseguenti loro rapporti con gli abitanti. È stato pubblicato nel 1973 dal Pilipino Development Associates, Inc. Quanto al disegno, i fumetti di Reggie sono desolatamente semplici, ma il loro impatto visuale è fortissimo. Quanto ad allegorie e personificazioni, egli tesse un racconto apparentemente ingenuo, ma che contiene più livelli di interpretazione. Reggie è il più valido dei giovani disegnatori filippini, insieme a Ed Badajos che ha fatto il « pezzo » unico *Filipino Food*, un'innovatrice visualizzazione della generazione attuale. Come pittore, Reggie ha vinto dei premi per i suoi dipinti di paesaggi filippini. Tra i suoi

soggetti favoriti vi sono le capanne nipa che ancora oggi si trovano nelle province di Luzon, Mindanao e delle isole Visayan.

O.J.

REG'LAR FELLERS (Stati Uniti) Personaggi creati da Byrnes verso la fine della prima guerra mondiale come aggiuntivi a quelli di *It's a Great Life if You don't Weaken* (È una gran vita se non te ne stanchi), un titolo che divenne l'inno del giorno dando a Byrnes la fama nazionale. Si trattava di creazioni del *New York Telegram. Reg'lar Fellers* fu un successo immediato. Il *New York Herald*, rilevò il fumetto che divenne presto uno dei più apprezzati in tutti gli Stati Uniti. I principali personaggi erano i piccoli, Jimmie Dugan, Pudd'nhead e suo fratellino Pinhead, Aggie, Bump, parenti vari, Flynn il vigile con l'uniforme di Keystone Kop, adulti del vicinato come il fornaio Heinbockle,e Bullseye il cane, una copia di quello del film *Our gang* (La nostra banda). Il quartiere dei Fellers era il sobborgo residenziale di una città, ma essi erano meno legati dei *Just Kids* di Ad Carter (certamente creati da Hearst come risposta al successo di quelli di Byrnes) e meno filosofi dei monelli di Percy Crosby. La lotta dei Fellers con l'ontologia non abbandonava mai il realismo delle prospettive infantili. Per molti si trattò della migliore striscia di vita infantile mai apparsa nei fumetti. Gli alti e bassi della serie documentano più che altro i problemi legati spesso alle carenze di natura distributiva. Byrnes lasciò in realtà l'*Herald Tribune*, per lasciarsi gestire da John Wheeler del Bell Syndicate, ma in seguito cercò anche di distribuire il fumetto da solo e quindi gli capitò quel che successe ad altri fumetti, come *The Bungle Family*, ossia una distribuzione irregolare, la perdita del grande circuito, la scomparsa e la riapparizione. *Reg'lar Fellers* morì nel 1949. Durante il suo declino, Byrnes lo tenne in vita sotto diverse forme: il programma radiofonico, *Reg'lar Fellers*, sostituì *Jack Benny* nell'estate del 1941; il libro *Reg'lar Fellers in the Army*, fu pubblicato durante la seconda guerra mondiale alternando molte foto propagandistiche ai fumetti a colori di Byrnes; e il titolo fu prestato anche a *Reg'lar Fellers Heroic Comics*, ricco di sangue e coraggio, pubblicato in tempo di guerra da *Famous Funnies*. Una serie di ristampe in volumi, e poi delle edizioni tascabili furono pubblicate da Cupples and Leon. Anche Hollywood preparò una commedia musicale in sei puntate basata sui personaggi. Con Fontaine Fox e Charlie Payne, suoi colleghi ai tempi del Bell, Byrnes condivise un'innovazione, le tavole domenicali erano spesso composte in maniera poco ortodossa, asimmetriche, a volte senza la suddivisione in vignette, oppure facendo ricorso a vignette di formato inconsueto, come quello rotondo anziché quadrato. Per anni inoltre, Byrnes fu coadiuvato da due valenti assistenti che non firmarono mai: Tack Knight, il cui stile era identico al suo e G. Burr Inwood, uno dei vignettisti più divertenti di *Judge* e *Ballyhoo*.

R.M.

Reggie, « The Demonyo Made Me Do It ». © Reggie.

RÉGNIER, MICHEL (1931-) Scrittore e disegnatore di fumetti belga, nato a Ixelles, presso Bruxelles, il 5 Maggio 1931. Attratto fin da piccolo dal piacere di scrivere e disegnare, collaborò spesso al giornale scolastico. Dopo il diploma, si impiegò come copy-writer presso una mediocre agienzia di stampa pomposamente denominata Internationale Presse, dove però incontrò altri scrittori e disegnatori in erba: Albert Uderzo, Jean-Michel Charlier, Eddy Paape, René Goscinny, facendo inoltre una notevole quantità di storie e disegni per i fumetti dell'agenzia con lo pseudonimo di Greg (col quale è meglio conosciuto). Nel 1960 ebbe l'occasione di farsi conoscere meglio, pubblicando sul settimanale a fumetti *Tintin*, la parodia western *Rock Derby*, che fu seguita nel 1963, dalla ripresa del classico di Alain-Saint-Ogan *Zig et Puce*, ma i risultati furono negativi e il fumetto fu abbandonato alla fine degli anni sessanta. Ma nello stesso 1963, Greg comminciava sulla rivista a fumetti *Pilote*, il personaggio *Achille Talon*, l'esilarante storia di un meschino piccolo borghese, che ebbe un successo immediato.

Dal 1° Gennaio 1966, Greg divenne direttore di *Tintin* e sua guida per oltre otto anni, ne cambiò la formula, vi portò nuove idee, e lanciò una serie di nuovi personaggi, facendo per molti di essi le sceneggiature. A volte sembrava perfino che facesse l'intero giornale! Fra le sue serie più memorabili, sono da ricordare, il fumetto d'avventura *Bernard Prince*, del 1966, il western *Comanche*, del 1971, entrambi magnificamente illustrati da Hermann; *Bruno Brazil*, del 1967 (con lo pseudonimo Louis Albert) disegnato da William Vance; *Olivier Rameau*, del 1968, una storia di fantasia disegnato da Dany (Daniel Henrotin) *Les Panthères*, del 1971, un fumetto per ragazze, illustrato da Edouard Aidans, e *Go West!*, un western umoristico illustrato dallo svizzero Derib (Claude de Ribeaupierre). Greg ha inoltre scritto sceneggiature e/o dialoghi per molti cartoni animati, prodotti dalla televisione belga, compresi quelli per *Tintin et le Temple du Soleil* e *Tintin et le Lac aux Requins* (T. e il tempio del sole; T. e la laguna degli squali). Nel Settembre del 1974 Greg ha lasciato *Tintin*, per una controversia di natura contrattuale, ed attualmente lavora per le Edizioni Dargaud di Parigi.

M.H.

RÊMI, GEORGES (1907-) Disegnatore e sceneggiatore belga, nato a Bruxelles il 22 Maggio 1907, noto come Hergé (cioè l'insieme delle sue iniziali, in lingua francese). Fu allevato a Les Marolles, un sobborgo di Bruxelles abitato dalla classe lavoratrice, il cui dialetto avrebbe in seguito trovato posto negli scritti di Hergé. Il suo primo contributo ai fumetti fu *Totor de la Patrouille des Hannetons* (Totor della pattuglia dei coleotteri), per un giornale dei boyscout nel 1926. Nel 1929, su incoraggiamento di Alain Saint-Ogan, creò il suo personaggio famosissimo in tutto il mondo, *Tintin*, per il supplemento settimanale a fumetti del quotidiano belga *Vingtième Siècle*. Nel 1930 fu pubblicato il primo volume, *Tintin au pays des Soviets* (Tintin in Russia), seguito poi negli anni da altri titoli, i più famosi dei quali sono: *Il loto Blu* (1936), *Lo scettro di Ottokar* (1939), *Il granchio d'oro* (1941), *Il segreto del Liocorno* (1943), i due volumi de *I Prigionieri del sole* (1948-49), *Tintin sulla Luna*, pure in due volumi

« Rex Morgan », Nicholas Dallis e Marvin Bradley. © Field Newspaper Syndicate.

(1953-54), *L'affare Calculus* (1956) e *Gli squali del Mar Rosso* (1958). Hergé è pure l'autore di due serie di avventure di ragazzini, *Jo, Zette et Jocko*, e *Quick et Flupke*, quest'ultimo un fumetto umoristico sulle disavventure di due buffi monelli di Bruxelles. Degno di nota è pure un albo satirico di animali, *Popol et Virginie au Pays des Lapinos* (P. e V. nel paese dei conigli).
Hergé è il più famoso fra tutti i disegnatori di fumetti europei. La sua influenza è stata enorme, essendosi egli creato una scuola di collaboratori alla quale ci si riferisce comunemente come alla « scuola di Bruxelles », che ha capeggiato la rinascita del fumetto europeo dopo la seconda guerra mondiale. Ha ricevuto molti riconoscimenti nel mondo, nonché numerosissimi premi. Come disegnatore, Hergé ha praticamente smesso ormai ogni attività, ma è tuttavia attivissimo come direttore del suo studio e come conferenziere.

M.H.

RENSIE WILLIS
vedi Eisner Will

REX BAXTER (Canada) Personaggio creato da Edmond Good per *Dime Comics*, del Bell, il cui primo episodio apparve col titolo *The Island of Doom* nel Febbraio 1942, e proseguì per tredici puntate, ciascuna con un finale a suspense. Molti dei fumetti canadesi comparsi durante la seconda guerra mondiale differivano dai corrispondenti americani proprio per questo, che erano a puntate. *Rex Baxter*, una specie di *Flash Gordon*, ne è forse il miglior esempio. Egli è presentato come « un giovane soldato di ventura che, a bordo del S.S. Luxor, torna a godersi un meritato riposo dopo aver combattuto con l'Armata Britannica nel Nord Africa ». Ma una nave nazista silura il Luxor e Baxter si trova a naufragare insieme a Gail Abbott,che ha conosciuto a bordo, su un'isola tropicale dove incontrano due strani uomini a bordo di una sfera di metallo, Captain Zoltan e Tula Questi li prendono a bordo e li portano nel regno sotterraneo di Xalanta, uno strano miscuglio di invenzioni futuristiche e di antichi edifici. Poco dopo il loro arrivo, Riona, Regina di Xalanta, viene detronizzata dal suo consigliere Lerzal, che diventa dittatore, e una volta venuto a conoscenza dell'esistenza del mondo in superficie ordisce un piano per diventarne il padrone, liberando dei germi micidiali. Rex, Gail, la Regina Riona e Zoltan fuggono per poter combattere Lerzal e, dopo una serie d'avventure nelle caverne di Xalanta, la giustizia trionfa. Col n. 14 di *Dime Comics*, il fumetto fu rilevato da Adrian Dingle, perché Edmond Good lo aveva abbandonato per fare *Scorchy Smith*, la striscia giornaliera statunitense.
Dingle presentò una nuova serie intitolata *Xalanta's Secret* (Il segreto di Xalanta) che porta Rex e Gail nel Sud Pacifico alla ricerca di Zoltan, l'amico xalantiano perduto quando la sfera che li portava in superficie era caduta in mare sprofondandovi. Un'altra avventura a puntate, intitolata *Rex Baxter, United Nations Counterspy*, fu pubblicata nel dopoguerra: in essa Baxter è designato alla cattura di Hitler, un compito che lo porterà nel regno sotterraneo di Mu. Rex Baxter non sopravvisse al passaggio del Bell alla stampa a colori, anche se per un breve periodo *Dime Comics* diventò sede della ristampa di fumetti minori americani come, *Captain Jet Dixon of the Space Squadron, Rocket man* e *Master Key.*

P.H.

REX MORGAN, M.D. (Stati Uniti) Personaggio scritto dallo psichiatra Nicholas Dallis e disegnato da Frank Edgington e Marvin Bradley, apparso per la prima volta il 10 Maggio 1948 e venduto al Publishers Syndicate di Chicago grazie all'interessamento di Allen Saunders. Dallis si ispirò alle proprie esperienze profesionali di medico. Il protagonista ha una quarantina d'anni ed è scapolo. Ha un'infermiera, June Gale, segretamente innamorata di lui. Il terzo personaggio principale è Melissa, una vecchia paziente malata di cuore, che conforta June, redarguisce Red ed assume il ruolo di matriarca in questa « famiglia ». Pur essendoci personaggi minori che vanno e vengono, come del resto le epidemie, la trama si mantiene molto fluida e parecchi racconti riguardano la professione del protagonista. *Rex Morgan* è uno dei migliori esempi di fumetto « soap-opera », tutto giocato com'è su situazioni drammatiche e complesse e sulle forti caratterizzazioni. I disegni, che continuano ad esser fatti dal gruppo originale, non sono tuttavia eccezionali. Si tratta di un fumetto piuttosto statico, e troppo spesso sembra trovarsi in difficoltà nel proprio stereotipo convenzionale. In Italia, è apparso su *Eureka Natale*, nel 1968.

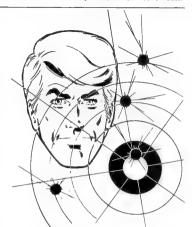
R.M.

REYNOLDS, BASIL (1916-) Disegnatore e illustratore inglese, nato a Holloway, Londra, il 22 Dicembre

Basil Reynolds, « Skit and Skat ». © Willbank Publications.

1916. Fu un eccezionale « figlio d'arte », in quanto il nonno Warwick Reynolds disegnava fumetti per *Ally Sloper's Half Holiday*, il padre Sidney, disegnò un famoso manifesto pubblicitario per il Nugget Boot Polish, e i suoi zii Percy, disegnatori di fumetti, Ernest vignettista politico e Warwick illustratore di racconti per ragazzi oltre che pittore di paesaggi, dividevano l'interesse per l'arte coi due fratelli maggiori di Reynolds, essi pure artisti. Basil fu educato alla Holloway County School, studiò arte alle serali e fu assunto nel 1933 alla Adams and Fidler Agency. Morley Adams, un disegnatore di personaggi per quotidiani, aveva convinto molti giornali dell'importanza di un supplemento settimanale a fumetti, e produceva storie complete disegnate principalmente da disegnatori che facevano parte dell'agenzia. Reynolds si unì così a Stanley White, Reg Perrott, Tony Speer, Wasdale Brown ed altri, divenendo il più giovane disegnatore di fumetti sui quotidiani nazionali, facendo: *Our Silly Cinema* (Il nostro stupido cinema), per il *South Wales Echo & Express* nel 1933 e *Septimus and his Space Ship* (Septimus e la sua nave spaziale), per lo *Scottish Daily Express* nel 1934. Nel 1935 aggiunse la sua prima striscia giornaliera in stile disneyano, *Billy the Baby Beetle*, sul *Daily Sketch*. Quando l'organizzazione Disney si fece viva sul mercato britannico l'8 Febbraio 1936 col *Mickey Mouse Weekly*, Reynolds faceva parte del personale, creando *Skit, Skat and the Captain* (Skit, Skat e il capitano) e scrivendo e illustrando *Shuffled Symphonies* (Sinfonie confuse), un racconto a puntate che incorporava personaggi disneyani. Dopo il servizio militare bellico, Reynolds tornò a *Mickey Mouse*, come direttore artistico, dipingendo copertine a 4 colori e quindi disegnando *Bongo*, nel 1948, *Li'l Wolf and Danny the Lamb* (Lupetto e Dany la pecora), nel 1949, *True Life Adventures* (Avventure vissute), nel 1953. Si unì poi al personale dell'Amalgamated Press come direttore artistico di *Jack and Jill*, *Playhour* e *Tiny Tots*, settimanale a colori per i bambini. Nel 1955 disegnò *Peter Puppet*, per *Playhour* e divenne alla fine direttore di *Tiny Tots*, le cui pubblicazioni terminarono il 24 Gennaio 1959. Nel 1962 creò *Bizzy Beaver*, per *Robin* e rilevò *Nutty Noddle*, da Hugh McNeill. Ritornò quindi ai suoi diletti personaggi disneyani, disegnando *Disneyland* nel 1971 e facendo la copertina e disegnando *O' Malley's Mystery Page* (La pagina del mistero di O' Malley) per *Goofy* (20 Ottobre 1973). Con questo personaggio-rompicapo iniziò per lui un nuovo periodo, durante il quale si dedicò alla progettazione di albi a sfondo enigmistico e giochi con personaggi disneyani.

D.G.

RIC HOCHET (Belgio) Personaggio sceneggiato da André-Paul Duchateau e disegnato da Tibet (Gilbert Gascard), apparso per la prima volta nel Marzo del 1955 per il settimanale *Tintin*. Si tratta di un fumetto poliziesco alquanto tradizionale. Il protagonista è un giovane investigatore privato, figlio di un ufficiale di polizia in pensione, che viene coinvolto in ogni genere di misteri, riuscendo sempre a risolverli un attimo prima della polizia, rappresentata dal commissario Bourdon, un irascibile uomo di mezza età. I disegni di Tibet, inizialmente orribili, migliorarono via via nel corso degli anni, ed ora hanno raggiunto un aspetto piacevole. Anche le sue composizioni si sono evolute dal semplice modello unidimensionale di un tempo, è attualmente, ben concepito e accuratamente strutturato. La maggior parte del merito spetta però a Duchateau, che già era un famoso autore di romanzi polizieschi. L'azione è ricca di suspense, i misteri sempre credibili (nella tradizione degli scrittori di racconti polizieschi classici) e i personaggi gradevoli. Duchateau ha portato il suo eroe nel mondo dello spionaggio, della

« Ric Hochet », Tibet (Gilbert Gascard) e A.P. Duchateau. © Editions du Lombard.

finanza e del cinema, con la stessa cura per i particolari e la medesima attenzione alla verosimiglianza che già caratterizzava i suoi racconti a testo. Queste qualità hanno permesso a *Ric Hochet*, di diventare uno degli attuali fumetti europei di maggior successo (negli ultimi otto anni si è sempre piazzato al primo posto nei referendum indetti fra i lettori di *Tintin*). Dal 1963, le avventure di Ric Hochet sono state ristampate in volume, dalle Editions du Lombard di Bruxelles.

M.H.

RICHTER-JOHNSEN, FRIEDRICH-WILHELM (1912-) Pittore, grafico, soggettista e disegnatore di fumetti tedesco, nato (e cresciuto) a Lipsia il 23 Aprile 1912. Frequentò le scuole elementari e superiori, iscrivendosi poi alla facoltà di filosofia. Ma a quegli studi rinunciò presto per frequentare l'Accademia per le Arti Grafiche e i Processi di Stampa. Studiò con H.A. Müller e Tiemann, poi continuò gli studi con Gulbransson a Monaco di Baviera, prima di tornare a Lipsia per completare gli studi di incisione su legno. Dopo la seconda guerra mondiale, per vivere, Richter-Johnsen cominciò a fare il ferroviere e l'imbianchino, lavorando solo saltuariamente in campo artistico, facendo ritratti per le truppe americane che occupavano la Germania. Ma questo gli procurò i primi contatti coi fumetti americani, che egli guardava « con divertito sgomento ». Richter-Johnsen cominciò presto anche a dipingere scenografie teatrali e a lavorare per i fumetti editoriali di *Weserkurier* e *Bremer Nachrichten*, quotidiani di Brema. Nel 1954 si trasferì ad Amburgo, e cominciò a lavorare per la catena di quotidiani di Springer, lavoro che lo portò alla creazione di *Detektiv Schmidtchen*, per *Bild*, un quotidiano a larga diffusione della catena. Durante i suoi otto anni di vita, questo fu forse l'unico fumetto per quotidiani di origine tedesca. Creato e scritto da Frank Lynder, che voleva dar vita a un'impresa di fumetti tedeschi, sulla scia di quella di Disney, un progetto che non si poté mai concretizzare

« Rick O'Shay », Stan Lynde. © Chicago Tribune- New York News Syndicate.

per la mancanza di disegnatori. Quando Lynder passò ad altro, Richter-Johnsen cominciò a scriversi da solo *Detektiv Schmidtchen*, ma le avventure del gentile commissario di polizia terminarono quando *Bild*, ebbe un nuovo direttore che non apprezzava i fumetti.
Mentre ancora lavorava a questo personaggio, Richter-Johnsen fu contattato anche da *Stern*, affinché disegnasse un fumetto scritto da Fritz Raab. Nacque così *Taró*, che affascinò i lettori dal 13 Luglio 1959 al 3 Marzo 1968 e terminò solo perché il supplemento di *Stern*, dedicato ai bambini si ridusse a due sole pagine.
Oltre a dipingere, Richter-Johnsen continuò a fare illustrazioni per quotidiani e periodici, usando anche la tecnica dei fumetti in varie campagne pubblicitarie; ha fatto ad esempio un gran numero di fumetti-omaggio per conto di una ditta produttrice di margarina. In genere questi fumetti distribuiti gratuitamente avevano soggetti vari, e permisero così a Richter-Johnsen, di dimostrare il suo talento e le sue varie tecniche. Egli infatti ama molto certe sofisticate tecniche « meccaniche », come l'uso dei retini e simili, che ha usato del resto anche per Taró e Detektiv Schmidtchen. Il suo lavoro, ricco e preciso, « fa » molta atmosfera. L'azione è relativamente sottintesa, dando al fumetto una certa atmosfera tranquilla. Attualmente Richter-Johnsen lavora solo per quotidiani e settimanali ed ha abbandonato quasi del tutto i fumetti.

W.F.

RICK O'SHAY (Stati Uniti) Personaggio creato da Stan Lynde, per il Chicago Tribune-New York Syndicate, apparso per la prima volta il 22 Aprile 1958, come tavola domenicale e il 19 Maggio dello stesso anno come striscia quotidiana. *Rick O' Shay* occupa una posizione unica, situata fra avventura e umorismo. L'azione si svolge nella mitica città-fantasma di Conniption, dove di volta in volta decidono di ritirarsi molti pittoreschi personaggi: primo di tutti Deuces Wilde, il giocatore che si autoelegge sindaco della città, nominando sceriffo il suo amico Rick O'Shay. Più tardi si aggiunsero Hipshot Percussion il pistolero; Gaye Abandon, la cantante di saloon e amichetta di Rick; Basil Metabolism il medico; il cowboy messicano Manuel Labor, ed altri. Ogni tanto capitano nella città anche Horse's Neck, il forzuto capo della vicina tribù degli Indiani Kyute, e il Generale DeBillity, forte bevitore e comandante del vicino Fort Chaos. Tuttavia non tutto è luminoso e allegro, perché nella città arrivano anche personaggi indesiderati che cercano di sottometterla, allora a Rick, Hipshot e agli altri valenti cittadini di Conniption, non resta che mettersi a sparare, come nella migliore tradizione del vecchio West (all'inizio Lynde aveva ambientato l'azione nei tempi moderni, ma nel 1964 è tornato al 1890 circa).
Quando Lynde creò il suo personaggio, la popolarità dei fumetti western era già in declino. Sospeso *Lone Ranger*, nel 1971, *Rick O' Shay*, rimane ora l'unico western realmente valido, ed anche il più autentico dall'epoca di *Red Ryder*. Tutto merito di Stan Lynde che continua il suo lavoro con talento e dedizione, in un momento in cui gli altri disegnatori hanno rinunciato, oppure son passati alle grossolane caricature. In Italia, è apparso in *Eureka*, nel 1968.

M.H.

RIC ROLAND
vedi Ric Hochet

RIDOLINI (Italia) Personaggio ideato per i testi da Tristano Torelli e per i disegni da Paolo Piffarerio, apparso per la prima volta con albo proprio il 1° Marzo 1948.
Chiaramente ispirato al famoso comico del muto, interpretato da Larry Seman, questo *Ridolini* ha tracciato una nuova via all'espressione grafica del fumetto comico in Italia, in un momento in cui tutti si ispiravano allo stile di Disney, proponendo un disegno nuovo, stilizzato e

antesignano di quello che verrà poi adoperato per questo genere di fumetto, dedicato soprattutto all'infanzia. Dopo una decina di numeri la pubblicazione si trasformò da albo gigante a striscia, la prima serie che consta di 123 numeri venne definita « Rossa » e la seconda con 27 numeri « Gialla » e assieme coprirono un arco di tempo che va dal Giugno 1949 all'Aprile 1952. Torelli abbandonò sia i testi che la sceneggiatura alla fine del 1949 che passarono quindi nelle mani dello stesso Piffarerio che già ne curava i disegni.
Ottenuto un gran successo iniziale, il personaggio conobbe la sua fine durante la prima crisi del settore che ha travagliato il fumetto italiano, agli inizi degli anni '50.
Nel 1973, alcune avventure del personaggio sono state ristampate nel mensile *Evviva*, edito dall'editore Torelli.

L.S.

RIN-TIN-TIN (Stati Uniti) Versione fumettistica delle avventure di un cane lupo reso famoso dal cinema nel 1933.
La serie a fumetti è anonima circa i suoi autori, e non ha mai brillato né per il contenuto né per il successo. *Rin-Tin-Tin* è la storia di un cane, che unitamente al suo padrone e al di lui nipote, vive avventure di sapore poliziesco, attraverso i cinque continenti.
Nel dopoguerra, all'inizio degli anni sessanta è stata prodotta una serie televisiva, ispirata al celebre cane, ambientata nel Far West, con protagonisti Rin-Tin-Tin e Rusty, il ragazzino mascotte dell'esercito e grande amico del cane lupo.
In Italia, la versione a fumetti è stata stampata su *Audace*, dal 1933 al '38 e dalla casa Editrice Cenisio, è stato pubblicato nella serie *Vedette TV*, e buona parte delle storie è stata realizzata dal disegnatore Raffaele Marcello.

B.P.

« Ridolini », Paolo Piffarerio. © Torelli.

« Rip Kirby », Alex Raymond. © King Features Syndicate.

RIP KIRBY (Stati Uniti) Personaggio creato da Alex Raymond su un'idea suggeritagli da Ward Greene, direttore del King Features, e apparso come striscia giornaliera il 4 Marzo 1946. Kenneth Rexroth scrisse una volta che tutte le storie di avventura si rifanno o all'Iliade o all'Odissea. Raymond, il cui *Gordon*, è certamente l'Ulisse del fumetto, volle creare con Rip Kirby il suo Achille. Kirby è un criminologo che — come lo stesso Raymond — era stato in Marina come maggiore. Non fa follie per la guida, ha un'enorme saggezza e una brillante intelligenza, doti molto rare nelle precedenti creature raymondiane. L'atmosfera morale è più rilassata, meno dinamica, come se Raymond volesse un po' ridicolizzare tutto ciò che aveva fatto Gordon. L'implacabilità e la violenza non sono molto importanti in *Rip Kirby*, e anche se non mancano lotte e sparatorie, non son certo le doti atletiche che lo aiutano a risolvere i suoi casi. Egli porta gli occhiali, fuma la pipa, gioca a scacchi, apprezza la musica moderna e gli piace assaporare l'ottimo aroma dei liquori francesi. Quanto ai suoi metodi investigativi, Kirby segue spesso le sue impressioni o il suo calcolato intuito, sulla base di una solida cultura criminologica, con qualche tocco extralegale e poca violenza. In breve, è una combinazione tra *Philo Vance* e *Philip Marlowe*. In genere ha dei compiti vaghi, rintracciare una moglie scomparsa o dei diamanti rubati, bloccare un ricattatore e così via, ma presto le situazioni si ingarbugliano e diventano pericolose. Attorno al protagonista ruota una folla di teppisti, ricattatori, gigolò, uomini dal grilletto facile ed altri brutti ceffi, dipinti con realismo e drammaticità. Qualunque sia il pericolo da fronteggiare, egli può sempre contare sul fedele maggiordomo Desmond, un ex ladro redento che

gioca a far il Watson di Kirby; e sull'amore di Honey Dorian, la bionda modella innamorata di lui. Raymond ha reso famoso il fumetto fin dall'inizio. Pur forte e scioccante, il suo stile può anche essere dolce e lieve, perfino allusivo, Raymond dimostra di essere un maestro anche nel bianco e nero. Dopo la sua morte accidentale, avvenuta nel 1956, Rip Kirby, passò nelle mani di John Prentice, che seppe succedergli con onore, il suo stile è chiaro, vigoroso e preciso, adattissimo alle necessità di un fumetto poliziesco.
Prentice è anche un maestro nelle composizioni fatte di masse contrapposte, di elaborati chiaroscuri, di effetti visuali audaci. Buona parte del merito del continuo successo del personaggio va però anche alle sceneggiature di Fred Dickenson, che ne scrive le trame dal 1952. Negli anni '40 e '50 Kirby ha avuto anche una versione in albi, ma nonostante la sua popolarità non ha mai avuto una traduzione cinematografica. In Italia, il personaggio è stato pubblicato su *Robinson* (1946-47), *Avventura Club* (1949), *Il Giornale dell'Uomo Mascherato* (1947-48, *L'Ardimentoso* (1960-61) e nel 1963 dai Fratelli Spada in una serie di albi cronologici. È stato presentato anche dalla rivista della Corno, *Okay*, nel 1967. Una completa edizione cronologica è presentata dall'editore alternativo Silvano Scotto, a partire dal 1967.

M.H.

RITORNO DAL PACIFICO
vedi Abbie and Slats

RITT, WILLIAM (1902-1972) Giornalista e scrittore americano, nato a Evansville, Indiana, nel 1902, dove crebbe e studiò, impiegandosi al giornale locale dopo aver conseguito il diploma delle superiori. Nel 1930 andò a Cleveland, dove lavorò per il *Press*. Nel 1933, la sede di Cleveland del Central Press Association (divenuto poi King Features) gli chiese di preparare un fumetto avventuroso da distribuire ai giornali del Middle West appartenenti al gruppo. In collaborazione con Clarence Gray, egli produsse allora *Brick Bradford*, apparso sui quotidiani il 21 Agosto 1933.
L'immaginazione di Ritt, affinatasi sulle letture mitologiche e sulle storie di Abraham Merritt, insieme al talento artistico di Gray, fecero di *Brick Bradford*, un racconto di fantascienza assai stimolante. Nel 1935 Ritt scrisse anche un fumetto che accompagnava la striscia, intitolato *The Time Top*, ma ebbe breve vita.
Inebriato dal successo riportato, a metà degli anni trenta, Ritt provò a scrivere un altro personaggio d'azione, *Chip Collins, Adventurer*, ma anche questo non durò a lungo. Tornò allora alle trame di Brick Bradford, lasciandole però nel 1952 per motivi che non furono mai chiariti. Tornando al suo lavoro al *Cleveland Press*, Ritt scrisse articoli e racconti, mantenendo pure la rubrica fissa *You're Telling me* (Mi state dicendo). Scrisse anche storie vere, oltre a un capitolo per un libro che trattava i delitti avvenuti a Cleveland. Si è spento il 20 Settembre 1972.

M.H.

ROBBINS, FRANK (1917-   ) Disegnatore e soggettista americano, nato a Boston il 9 Settembre 1917. Fin dall'infanzia egli dimostrò attitudine alle attività artistiche, tanto che a 9 anni aveva già vinto diversi premi alla scuola di disegno, a 13 dipingeva manifesti murali per la scuola superiore e a 15 vinse il premio Rockfeller. Tutto questo accadeva negli anni della depressione, quando la famiglia Robbins si trasferì a New York alla ricerca di un lavoro. Dopo un apprendistato come tuttofare in un'agenzia pubblicitaria, Robbins fu notato dal famoso

Frank Robbins.

cartellonista Edward Trumbull, che a quel tempo lavorava su un progetto per Radio City, che gli diede la possibilità di realizzare parecchi disegni per gli affissi murali dell'edificio della NBC.
Dal 1935, Robbins eseguì illustrazioni e posters per la RKO Pictures, mentre contemporaneamente dipingeva, ottenendo un premio alla Accademia Nazionale. Nel 1938 ebbe il suo primo contatto con gli albi a fumetti, e l'anno seguente, l'Associated Newspapers gli offerse di continuare la striscia di *Scorchy Smith*, che Sickles aveva abbandonato fin dal 1936. In mano a Robbins, la striscia acquistò nuova vitalità, tanto da indurre nel 1940 il Syndicate a produrre anche una tavola domenicale. Poi fu contattato dal King Features, che gli commissionò una striscia su di un aviatore. Nacque così nel 1944 *Johnny Hazard*, la striscia che fece conoscere Robbins in tutto il mondo. Nel 1960, pur continuando a produrre la giornaliera e la domenicale di Hazard, Robbins tornò a occuparsi di albi, lavorando per la National sui testi di *Batman*, *The Flash* e *The Unknown Soldier*, eseguendo pure qualche episodio per *The Shadow* . Nel 1972, passò alla Marvel, che gli affidò *Captain America*, *Morbius* e più tardi *The Invaders*.
Frank Robbins è un artista decisamente poliedrico, oltre al suo lavoro nel campo dei fumetti, ha eseguito illustra-

« Roberto Alcazar », Eduardo Vaño. © Editorial Valenciana.

« Robin Malone », Bob Lubbers. © NEA.

zioni per periodici famosi come *Life*, *Look* e *The Saturday Evening Post*. I suoi quadri sono stati esposti alla Corcoran Gallery, al Withney Museum e al Metropolitan Museum. Ha ricevuto parecchi premi e segnalazioni in ogni settore, e forse la sua versatilità è la causa della inadeguata considerazione da lui goduta presso la critica.

M.H.

ROBERTO ALCAZAR Y PEDRÍN (Spagna) Personaggio disegnato da Eduardo Vaño e sceneggiato prima da Juan B. Puerto ma poi normalmente da Tortajada, apparso per la prima volta come albo a fumetti settimanale. Nel primo episodio, intitolato *I pirati dell'aria*, Roberto Alcazar è un giornalista che parte per Buenos Aires a bordo del « Neptunia », con la missione di sorvegliare i cinque favolosi diamanti « Gypsy ». Durante il viaggio incontra il passeggero clandestino Pedrín, un monello portoghese quattordicenne che diventa suo inseparabile compagno d'avventure. Nel corso di un'avventurosa carriera tutta azione, Roberto e Pedrín hanno fatto imprigionare innumerevoli malfattori. In compenso, « l'avventuroso spagnolo senza paura » e « il suo piccolo amico » hanno ricevuto innumerevoli menzioni da parte delle autorità, e grandi compensi in danaro, che essi devolvono ai ragazzi poveri oppure depositano a nome del ragazzino per « quando sarà grande ». Il fatto è, ad ogni modo, che come Peter Pan o Joselito, Pedrín non riuscirà mai a raggiungere i quindici anni.

L.G.

ROBIN HOOD AND COMPANY (Canada) Personaggio scritto da Ted McCall e disegnato da Charles R. Snelgrove, pubblicato sulle pagine a fumetti del *Toronto Telegram*, nel 1936. A dire il vero, di tutti gli eroi popolari e leggendari nessuno ha avuto forse nei fumetti una carriera tanto diversificata quanto il fuorilegge della foresta di Sherwood. Le sue avventure sono state raccontate non solo in Inghilterra, ma anche negli Stati Uniti, in Francia, in Italia e in Spagna, e probabilmente anche in altri Paesi. Quella canadese è forse una delle versioni migliori. Il *Robin Hood* di questo fumetto era aderente a quello della leggenda, valoroso e vanitoso, sempre però dalla parte dei deboli e degli oppressi, ironico se messo alle strette, generoso nel trionfo. Intorno a lui era raccolta l'allegra banda di buontemponi i cui nomi son diventati celebri attraverso gli innumerevoli racconti su di loro: Little John, Friar Tuck, Scarlett ed altri. Le avventure di Robin non seguivano comunque le imprese descritte dalla leggenda (come avrebbe fatto in seguito il film) ma erano storie originali. Così possiamo trovare il fuorilegge che combatte contro i baroni ladri usurpatori e il temibile Red Roger, che aiuta Re Riccardo a riprendersi il trono, che sconfigge i norvegesi venuti ad invadere l'Inghilterra, che viene perfino rapito e portato in Africa del Nord, da schiavi barbari traditori. *Robin Hood and Company* fu uno dei pochi fumetti epici durati un certo periodo. Ciò fu opera soprattutto della bravura di McCall nello scrivere e inventare situazioni, e del suo umorismo. Il disegno era adeguato, probabilmente migliore di quello di qualunque altro disegnatore canadese dell'epoca, ma non eccezionale. Il fumetto, scomparso a metà degli anni quaranta, ebbe buon successo in Canada e in Europa, mentre sembra non sia mai stato pubblicato negli Stati Uniti.

M.H.

ROBIN MALONE (Stati Uniti) Personaggio creato, sia per i testi che per i disegni da Bob Lubbers, apparso per la prima volta nel 1967.
Robin Malone è la storia di una bella e inconsolabile vedova, rimasta fedele alla memoria del marito, dedicandosi anima e corpo alla « Fondazione Malone ». Le storie si dipanano di volta in volta animate da diversi sentimenti e situazioni: sentimentali, melodrammatiche, avventurose, comiche. Oltre alla bella protagonista, nel fumetto compaiono molti altri personaggi: la suocera Magie, il maggiordomo, i molti pretendenti e una quantità di procaci donnine, che già Lubbers, aveva disegnato in abbondanza quando collaborava con Al Capp, dal quale probabilmente ha ereditato anche quel tanto di umorismo che di tanto in tanto compare nella striscia.
In Italia il personaggio è apparso nel 1968 su *Comicsrama* e sul mensile *Tommy* della Editoriale Corno.

B.P.

ROBINSON (Germania) Personaggio tedesco ufficialmente anonimo ma creato da Helmut Nickel, apparso in una serie di 222 albi a fumetti a partire dal Dicembre del 1953 fino al Maggio del 1964. Fa parte di quel numero di fumetti tedeschi di lunga durata spesso sottovalutati. *Robinson* sembra essere solo un lontano parente del famoso Robinson Crusoè, ma viveva comunque nello stesso ambiente, navigando i sette mari a bordo della fedele « Sturmvogel », accompagnato dal giovane indigeno Xury dal largo turbante. Il naufragio nel primo numero dell'albo è solo un emblematico omaggio al personaggio letterario, un pretesto per partire verso grandi avventure. L'albo iniziò a colori, in un formato leggermente più piccolo di quello standard, ma durante tutta la sua esistenza fu stampato in bianco e nero e piuttosto male. Nonostante il suo aspetto al di sotto degli standard normali, Robinson,

« *Robinson* », *Helmut Nickel.* © *Druck-u Verlagsanstalt.*

che riempiva circa metà dell'albo ed era a continuazione come nella migliore tradizione dei racconti a puntate, era molto ben scritto. Le situazioni, molto fantasiose, comprendevano un gran numero di circostanze secondarie, una delle quali riguardava la ragazza portoghese Gracia, compagna di Robinson in molti dei suoi viaggi. C'è anche un confronto fra la religione cristiana e quella islamica, che è lo spunto per alcune azioni e per la caratterizzazione del protagonista e/o dell'antagonista. Il tutto è raccontato nella migliore tradizione dei romanzi di Karl May. Altra sorpresa è l'eccezionale disegno di gran parte degli albi, dovuto a Nickel che ha voluto espressamente rimanere anonimo, e che dopo Robinson, ha lasciato i fumetti per dedicarsi a un'altra carriera. La sua anatomia dei personaggi è perfetta, e così pure dicasi del suo tocco tipicamente fumettistico. Nickel ha fatto anche un certo numero di personaggi di secondo piano, come un *Conte di Montecristo*, a puntate. Scomparendo dalla circolazione dieci anni dopo, Nickel ha lasciato un vuoto nel mondo dei fumetti tedeschi.

W.F.

ROBINSON, FRED (1912-) Disegnatore inglese, nato a Walthamstow, Londra, il 20 Ottobre 1912. Lasciò la scuola all'età di 14 anni, per diventare apprendista alla Cambridge University Press, seguendo i corsi serali del Bolt Court Art College. Il suo primo lavoro in campo artistico lo fece presso lo studio di Sir Joseph Causton & Sons, un'agenzia pubblicitaria. Nel 1930 passò a lavorare per lo studio dell'editore C. Arthur Pearson, illustrando tra l'altro *Pearson's Weekly.* Il suo primo fumetto fu pubblicato su *The Scout.* Dopo 4 anni con Pearson, Robinson fu assunto per far fumetti dall'Amalgamated Press. Nel 1934 rivelò *Quackie the Duck* di Terry Wakefield per *Tiny Toots*, e questo tipo di fumetto — semplice commedia per bambini — divenne la sua specialità, anche se ogni tanto faceva qualche grossolana farsa. Il suo primo fumetto originale, *Ambrose and Al*, due scimmie ispirate a Stanlio e Ollio, apparve su *Butterfly*, nel 1935. Il suo primo fumetto a colori fu una pagina intera a puntate, *Crasy Castle* su *Happy Days*, iniziato l'8 Ottobre 1938, si trattava del fumetto pioniere nell'incisione. Durante la guerra Robinson rilevò *Our Ernie* e creò il suo più famoso personaggio *It's the Gremlins* (Sono gli spiriti maligni), del 1943, basato sul mito della famosa Royal Air Force. Quando nel 1949 l'Amalgamated Press rilevò *Sun* e *Comet*, Robinson collaborò a lungo a queste due testate, e divenne il primo direttore artistico di quella società per il nuovo fumetto ad incisione *Jack and Jill*, iniziato il 27 Febbraio 1954. Nel 1966 fu assunto dal Polystyle Publications, dove disegnò fumetti a colori dei personaggi televisivi: *Sooty and Sweep* (1967), per *Playland* e *Chigley and Trumpton* (1973), per *Pippin*. Questi bellissimi lavori sono inferiori solo alle sue pagine a colori fatte per gli « annuals » di quelle testate. Fra i suoi fumetti vanno ricordati *Pecky the Penguin* (1935), *Star Struck Sam* (1936), *Bruno Lionel and Percy Piggins* (1937), *Andy Benjamin and Chick* (1938), *Dotty and Scotty* (1951), *Flipper the Skipper* (1954), *Peter Puppet* (1957), *Noah's Ark* (1958) e *Musical Box* (1966).

D.G.

ROBINSON, JERRY (1922-) Scrittore, disegnatore e critico americano, nato a New York nel 1922. A soli 17 anni, nel 1939, fu assunto da Bob Kane, come assistente artistico per il nuovo fumetto *Batman*, che egli stava facendo per la National Comics. Ma pur essendone l'« assistente », in realtà Robinson era più bravo del titolare, e il suo materiale era facilmente riconoscoscibile, perché più ricco nei dettagli, più curato e disegnato con più fantasia. Nel 1941, infatti, quando Kane passò ad altri personaggi, Robinson assunse l'intero lavoro di Batman. Ma quantunque fino alla fine degli anni quaranta Robinson ne fosse il miglior disegnatore disegnandone anche le copertine, oltre a quelle di *Detective* e di *Alfred*, il maggiordomo di Batman, egli non firmò mai i suoi lavori. La firma che comparve fino alla fine degli anni sessanta è stata sempre quella di Bob Kane. A parte i miglioramenti apportati da Robinson dal punto di vista anatomico, e della chiarezza, egli fu anche utile nella creazione di due personaggi di sostegno; infatti, insieme allo scrittore Bill Finger, egli ideò sia Robin the Wonder Boy, il pupillo di Batman, sia The Joker, il grande nemico di Batman degli anni quaranta. Quest'ultimo fu anzi con tutta probabilità la maggior creazione di Robinson: sorriso sardonico, pazzo, coi capelli verdi e le labbra color rubino nella faccia bianca, The Joker divenne il più famoso cattivo dei fumetti ed ebbe perfino nel 1974 un albo tutto per sè.

Durante la sua carriera fumettistica, durata fino al 1973, Robinson fece un notevole lavoro anche per altri fumetti. Ha lavorato a *Green Hornet* (Harvey, 1942-43), *Atoman* (Spark, 1944), *Fighting Yank* e *Black Terror* (con Mort Meskin per Nedor, 1946-49), *The Vigilante* e *Johnny Quick* (ancora con Meskin, per la National, 1946-49), *Lassie, Bat Masterson, Rocky and Bullwinkle* e *Nancy Parker* (Western, 1957-63). Durante tutti questi anni scrisse e disegnò anche per Timely (1950-55) e Prize (1946-49). Nel 1955, Robinson tornò alle strisce per quotidiani con *Jet Scott*, fatto per il New York Herald Tribune Syndicate, che durò quattro anni pur essendo un mediocre personaggio di fantascienza. Nel 1963 Robinson iniziò la sua *Still Life*, vignetta giornaliera per il News-Tribune Syndicate, facendo inoltre *Flubs and Fluffs*, una tavola domenicale per il *Daily News* e *Caricatures by Robinson*, un fumetto settimanale che si riferiva a personaggi presi dall'attualità. L'attività di Robinson si è estesa anche ai libri, dei quali ne ha scritti e illustrati una trentina. Presso G.P. Putnam è stato pubblicato il suo *The Comics: an illustrated History of Comic Strip Art* (I fumetti: storia illustrata della loro arte). Robinson è anche stato presidente della National Cartoonists Society dal 1967 al 1969.

J.B.

ROBOT SANTŌHEI (Giappone) Personaggio creato da Koremitsu Maetani, apparso per la prima volta nel 1952,

prima come albo a fumetti (sei albi in tutto) e poi nel numero di Giugno del 1958 di *Shōnen Kurabu*. Robot Santōhei (Robot privato) era un piccolo e buffo robot costruito dallo scienziato Dr. Toppi. Alla fine della guerra del Pacifico, Santōhei raggiunge l'Armata, dove diventa uno dei personaggi più stupidi, un po' sullo stampo di *Beetle Bailey*. Il disegnatore Maetani, che era stato soldato durante la guerra, aveva odiato questa esperienza e giurato di non ripeterla. I suoi sentimenti erano puntualmente rispecchiati nelle disavventure della sua creazione, anche se ufficialmente l'esercito del fumetto non era quello giapponese. Ciononostante, *Robot Santōhei*, rappresentava il soldato comune, nel contesto di un'organizzazione idiota e insensibile, e riportava molte delle critiche antimilitariste. Santohei era un robot imperfetto, in quanto fornito di sentimenti, instillatigli non dal Dr. Toppi ma da un angelo, come gli esseri umani. La storia non era quindi soltanto una commediola, ma anche una satira sulla guerra, e il disegnatore esponeva quasi liberamente i suoi punti di vista negativi sulla guerra e sul militarismo. Il fumetto è apparso l'ultima volta nel Dicembre 1962, sempre su *Shōnen Kurabu*.

H.K.

ROB THE ROVER (Gran Bretagna) Personaggio creato da Walter Booth (ma fatto occasionalmente anche da Vincent Daniel, se Booth era impegnato nel lancio di altri racconti a episodi), apparso per la prima volta il 15 Maggio 1920 su *Puck*. Primo fumetto avventuroso ad episodi nella storia del fumetto inglese, *Rob the Rover* (Rob il vagabondo), venne dal mare 23 anni prima che Garth facesse la stessa cosa. Veniva trovato dal vecchio pescatore Dan, che gli fece da padre durante il periodo in cui Rob andò alla ricerca della propria identità, cioè per vent'anni. Quando l'11 Maggio 1940 *Puck* chiuse improvvisamente i battenti, Rob passò al *Sunbeam*, che però chiuse a sua volta due settimane più tardi, sicché Rob si trovò arenato a metà viaggio. Lo stile del fumetto era di tradizione inglese, con le tipiche illustrazioni e le didascalie battute su sette righe. Più tardi le strisce furono stampate in rosso e nero, ma non arrivarono mai ai quattro colori, privilegio questo riservato ai lettori danesi, che videro Rob ristampato a colori su uno dei loro periodici.

« Rob the Rover », Walter Booth. © Amalgamated Press.

« Rod Craig »,Syd Miller. © The Herald and Weekly Times Ltd.

« La storia a immagini di un valoroso ragazzo tutto solo al mondo » — come annunciava il sottotitolo — portò Rob a combattere una gigantesca piovra su un'isola deserta (1921), al Polo Nord con una compagnia cinematografica (1922), in una città perduta nella giungla (1930), nella valle dei Re Perduti (1931), in un Tempio sommerso (1932), a salvare i gioielli di un Rajah indiano (1933), a una misteriosa Signora Velata (1935) e soprattutto in un viaggio sul segretissimo aereo-sottomarino del Professor Seymour, il Flying Fish (1936). Nell'ultima avventura Rob salva Joan, la sua ragazza, dall'Uomo Leopardo.

D.G.

ROCKY RYDER (Italia) Personaggio ideato da Luigi Grecchi e disegnato da Mario Uggeri lanciato dalla Casa Editrice Universo, che lo inserì in formato albo a strisce nel settimanale *L'Intrepido*, come omaggio per diversi numeri, e messo poi in vendita come albo proprio.
L'idea fu premiata con un immediato successo del personaggio.
Rocky Ryder è la storia di uno sceriffo che si muove in una scenografia western, vivendo avventure di tutti i generi nella sua continua lotta contro banditi, truffatori, che ovviamente riesce a sgominare con la sua velocissima pistola. Al suo fianco si muovono il piccolo Golia, fanatico degli indiani di cui ha adottato il costume e un pasticcione di nome Mosè, un simpatico omone, ed ambedue ben giocano la loro parte di collaboratori di Ryder. Nel 1953, quando Grecchi abbandonò l'Italia, la stesura dei testi passò nelle mani di Antonio Mancuso, mentre per i disegni a Uggeri era già subentrato Loredano Ugolini, sempre nello stesso anno ebbe termine la pubblicazione in albo proprio e l'inserimento del personaggio sulle pagine de *Il Monello*.

B.P.

ROD CRAIG (Australia) Personaggio creato da Syd Miller per il *Melbourne Herald*, apparso per la prima volta nel Novembre 1946 e terminato nel Novembre 1955. Oltre che in patria, Rod Craig apparve in Giamaica, in Francia e a Buenos Aires, e fu il primo fumetto australiano ad essere adattato per la radio. Creata in origine per raccontare le avventure di Craig, proprietario di una nave da carico in servizio fra le isole del pacifico, ben presto la striscia si concentrò sulla terraferma australiana assumendo le caratteristiche di un fumetto poliziesco. *Rod Craig* era un eccellente esempio del riflesso di pensieri e attitudini di un periodo particolare; le preoccupazioni del dopoguerra per le grandi operazioni di borsa nera, i criminali di guerra nazisti nascosti sotto una patina di

rispettabilità, le organizzazioni politiche segrete e così via, tutto ciò si trova nel fumetto. Poiché Miller era molto sensibile agli avvenimenti, Rod Craig era sempre in movimento, e con episodi che duravano sei settimane era ovvio che alcuni di essi terminassero bruscamente per permettere alla striscia di prendere la direzione dell'ultima ispirazione di Miller. L'attualità era sostenuta dall'enfasi melodrammatica e dalla suspense. Quantunque il « titolare » fosse Rod Craig, la sua personalità conservatrice e stereotipata era offuscata dalla miriade di altri personaggi del fumetto in cerca di spazio; fra gli altri: Geelong, un gigante buono che in precedenza aveva servito in un circo; la formosa Lacey, assistente di palcoscenico di Cherub Bim, proprietario di un Night e più tardi ragazza di Geelong; Indigo, pilota del R.A.A.F. Squadron Leader e pilota del famoso « Stingray » usato da Head, il nano storpio dell'organizzazione One World Government. Ma forse il più ricorrente era Carlina, la donna cattiva, apparsa la prima volta nell'Ottobre del 1947, e che più volte nel corso degli anni attraversò la strada di Craig, alla perenne ricerca di denaro. Presentata all'inizio come una donna sottile, dal viso duro e dalle labbra affilate, si fece gradualmente piacevole e ben proporzionata. Ancora più piacevole era Anna (all'inizio Leeanna), la bionda ragazza di Craig, apparsa nel primo racconto come La Dea Bianca. La maggior parte delle donne del fumetto avevano grandi occhi ed erano belle, coò che rispecchiava l'influenza su Miller di Norman Lindsay.
Il fumetto abbondava di riferimenti a città, paesi e località australiane e ciò, insieme a una buona dose di espressioni locali, lo aiutò ad assumere un certo tipico sapore australiano. Nell'illustrare il fumetto, Miller usò differenti stili, dalle linee sottili e delicate ai fitti tratteggi, alle chiazze scure e ai mezzi toni, tutto di volta in volta calcolato per meglio rendere l'atmosfera.
Rod Craig ebbe termine perché Miller desiderava dedicarsi a un altro tipo di fumetto. Ma era durato per tanto tempo, in un paese tradizionalmente avverso a usare fumetti locali in concorrenza con quelli importati, che ciò dimostrò come anche i fumetti australiani potevano essere una buona proposta.

J.R.

RODRIGUEZ, EMILIO D. (1937-) Disegnatore filippino, nato a Sorsogon il 15 Ottobre 1937. Egli ha il privilegio di essere uno dei pochi disegnatori del suo paese — i cui migliori autori sono autodidatti — ad aver ricevuto una completa educazione accademica in campo artistico, infatti, terminati gli studi alla Scuola d'Arte di Sorsogon ha poi frequentato l'Università delle Filippine laureandosi in Belle Arti, con lode. Ha inoltre studiato, ottenendo un'altra laurea, all'accademia di Belle Arti di Cranbrook, nel Michigan. Ha poi insegnato al College di Belle Arti e Architettura dell'Università delle Filippine. A parte Federico Javinal, « Emile » Rodriguez è il massimo esponente dello stile di illustrazione fumettistica di « Francisco Coching », caratterizzato da tratti ben delineati, esuberanti e dinamiche scene d'azione, uso realistico di angolature drammatiche, buon disegno e composizione, e soprattutto l'abilità nel far sì che una scena confluisca armonicamente nella successiva. Il risultato è sciolto, ma accurato e controllato. Non soddisfatto di una semplice emulazione dello stile di Coching, Rodriguez sviluppò un proprio stile. Il suo lavoro è caratterizzato dall'uso fantasioso di spazi negativi. Quando la sceneggiatura richiede un approccio classico al soggetto, il suo lavoro diventa puro piacere visivo, perché le sue vignette non sono né affollate né appesantite e tutto è fatto con estremo gusto. E quando il lavoro richiede uno stile semplice ma efficace, egli vi si adegua realizzandolo in tal modo. Eccellenti sono anche le sue doti di letterista: in tal senso i suoi albi sono fra i meglio disegnati.
Egli ha collaborato con molti noti scrittori filippini; fra essi: V. Redondo, Nemesio Caravana e Angel Ad. Santos. Ha illustrato per *Liwayway*, il racconto popolare *Carlomagno*, ed ha fatto brevi racconti per la Ace Publications ed adattamenti dalla *Bibbia* per *Kenkoy Komiks*. Nel 1963, Rodriguez ha collaborato con Gemma Cruz (ex Miss Universo), per il libro per bambini *Makisig, The Little Hero of Mactan* (M. il piccolo eroe di Mactan), che ha vinto un premio. La trama consiste nel tentativo di invasione di una provincia malese delle isole Visaya, che però fallisce grazie alle eroiche imprese di un bambino capace di contattare il grande Datu (capo) Lapu-Lapu, il primo asiatico che riesce a respingere un'invasione europea.
Emilio Rodriguez è stato anche uno dei primi artisti filippini che lavorarono per i fumetti americani, illustrando brevi racconti per *Treasure Chest*.

O.J.

ROLAND EAGLE (Italia) Personaggio sceneggiato da Luigi Grecchi e disegnato prima da Carlo Cossio e poi da Ferdinando Corbella, che gli ha dato la sua inconfondibile impronta, e apparso per la prima volta nel 1951 sul settimanale *L'Intrepido*. *Roland Eagle* è uno dei classici fumetti che del periodico hanno fatto la fortuna. Roland è un giovane dalla bionda chioma, capitano del vascello « Aquila dei sette mari », che vive le sue avventure sul mare, dove incontra pirati, mercanti di schiavi, scienziati pazzi e principi della Malesia. Egli è contornato da caratteristi, come la sua donna, la principessa Dayak Jasmine, coraggiosa e intelligente, che deve spesso soccorrere Roland; il nostromo Machete, attaccato a Roland come un padre; Lady Barbara e sua figlia Liu, debitrici a Roland, che ha salvato la loro vita. Fra le sue avventure mozzafiato, Roland compie fra l'altro una missione contro i giapponesi, lottando con accanimento ma uccidendo solo « per disgrazia ». I contenuti, è chiaro, sono saldamente aderenti alla morale dell'epoca. La lunga saga del personaggio è giunta al termine agli inizi degli anni sessanta.

M.G.P.

ROMANO IL LEGIONARIO (Italia) Personaggio creato da Kurt Caesar (Cesare Avai), apparso per la prima volta

« Romano il Legionario », *Kurt Caesar*. *© Nerbini.*

« *Romeo Brown* », *Jim Holdaway.* © *Evening Standard.*

nel 1938, sul settimanale *Il Vittorioso.*
Romano il Legionario è ritenuto il fumetto che più di ogni altro si prestò alla propaganda del verbo fascista, aderente in tutto e per tutto alle direttive impartite dal segretario del partito fascista, facendo suoi i retorici motti del patriottismo esasperante del Duce, confezionato dunque con cieca obbedienza alla dittatura allora imperante in Italia.
Il protagonista è un aviatore che pilotando il suo apparecchio, un Fiat CR 32, chiamato « Artiglio », combatte con indomito sprezzo del pericolo, dal fronte spagnolo a quello libico, distinguendosi per abnegazione e eroismo nel supremo interesse della Patria. Sposo novello, ascolta per radio l'annuncio del Duce con il quale comunica agli italiani l'entrata in guerra del paese. Immediatamente lascia la sposina, accomiatandosi con un delirante discorso sui veri valori, e si imbarca in nuove avventure naturalmente tutte vittoriose, in difesa della grande Italia fascista!
A parte il testo, che oggi risulta bolso di contenuto, il disegno è di ottima fattura, di chiara ispirazione Raymondiana, eccelle nei mezzi meccanici, che sono resi con accurata precisione nei minimi dettagli, cosa assai inusitata tra i disegnatori dell'epoca.
La serie che incontrò un notevole successo, continuò sino al 1941.

L.S.

ROMEO BROWN (Gran Bretagna) Personaggio creato da Jim Holdaway, apparso per la prima volta nel 1959, su *Evening Standard.*
Romeo Brown, tale il nome del protagonista, è la storia di un poliziotto privato che si trova sempre coinvolto in situazioni comiche ed inimmaginabili. Di bell'aspetto, è continuamente adescato da belle affascinanti ragazze, alle quali egli resiste con tutte le sue forze.
Fumetto comico, con una sfumatura operettistica, è soprattutto popolato da belle donne succintamente vestite, destinato ad un pubblico adulto. Ha visto la sua fine nel 1962. In Italia è stato pubblicato nel 1966 sulle pagine del mensile *Linus* e dei suoi supplementi.

B.P.

ROMITA, JOHN (1930-) Disegnatore americano di di fumetti, nato a Brooklyn, New York, il 24 Gennaio 1930. Dopo gli studi alla Industrial Design School e alla Scuola di Phoenix, Romita passò un anno a lavorare per la pubblicità e nel 1949 iniziò a disegnare ogni tipo di racconti per il gruppo Atlas di Stan Lee. Dedicandosi soprattutto ai racconti dell'orrore e romanzeschi — particolarmente terribili, come disse in seguito, perché non aveva mai disegnato una ragazza prima d'allora. Ebbe anche una piccola parte nella ripresa di *Captain America*, nel 1954. Disegnò anche molti fumetti di guerra, del crimine e western, fra i quali *Western Kid*.
Quando la Atlas nel 1957 si trovò in difficoltà, Romita fu licenziato senza troppe cerimonie, nel bel mezzo di un fumetto western. Passò allora alla National, ma rifiutato dal reparto western e supereroi, e d'altra parte rifiutandosi di andare in quello dei fumetti di guerra perché il direttore Bob Kanigher era un tipo che « faceva fuori i disegnatori con troppa facilità », finì al reparto romanzi, dove trascorse otto anni nell'anonimato, non firmando mai i lavori, quantunque facesse matite e chine di almeno sei storie al mese, oltre alle copertine di tutti. E anche se il suo lavoro era il più dinamico di tutto il settore romanzi, non riscosse riconoscimenti. Come conseguenza, quando nel 1965 la linea romanzesca della National entrò in crisi, Romita tornò da Lee che allora guidava la Marvel, il cui gruppo dei supereroi si stava espandendo. Cominciò inchiostrando *The Avengers* (I vendicatori), fece poi le matite di *Daredevil*, prima di passare al personaggio più importante della Marvel, *Spider-Man* (L'uomo ragno). L'illustratore originario era stato Steve Ditko, le cui presentazioni ricche d'intrighi avevano fruttato molti apprezzamenti, ma che lasciò il personaggio per un litigio con Lee, e Romita lo sostituì nel Settembre del 1966. In completo contrasto con lo stile personale di Ditko, Romita portò *Spider-Man*, sulla linea di tutti gli altri fumetti della Marvel, le donne di tipo casalingo di Ditko furono sostituite da ragazze tipo voluttuosa-ragazza-della-porta-accanto. L'anonimo Parker, di Ditko, divenne lo straordinariamente forte Peter Parker, e tutto il fumetto passò dal familiare al supereroico. Là dove il fumetto di Ditko era completamente popolato da gente di tutti i

John Romita.

giorni, quello di Romita era popolato da gente nobile e dall'aspetto maestoso.
Sotto la guida di Lee e Romita, il personaggio divenne la quintessenza dell'anti-eroe della fine degli anni sessanta e dell'inizio degli anni settanta. Romita ridusse la sua attività a Spider-Man, nel 1971 per assumere responsabilità nella direzione artistica della Marvel, dove fu nominato direttore artistico nell'Ottobre 1972. Nel 1977 ha però ripreso a disegnarlo in strisce, per i quotidiani, su testi di Stan Lee, facendo anche le tavole domenicali.

J.B.

ROOM AND BOARD (Stati Uniti) Striscia giornaliera e domenicale, creata da Gene Ahern per il King Features, apparsa per la prima volta nel 1935. La cosa aveva però premesse lontane: alla fine degli anni venti, il King Features aveva assunto un disegnatore minore, Sals Bostwick, per disegnare una serie di vignette giornaliere che dovevano competere col successo della NEA *Our Boarding House*, di Gene Ahern. Intitolata *Room and Board* (Camere e alloggi), la vignetta appariva su alcune testate di Hearst ma non attrasse l'attenzione dei lettori perché era disegnata in uno stile vago, simile a quello di Frank Willard, e non aveva personaggi di rilievo, sicché fu abbandonata. Ma Hearst non dimenticò il personaggio, e nel 1935 risolse il problema assumendo lo stesso Ahern. Popolato da personaggi del tutto nuovi, creati da Ahern, *Room and Board* era molto simile, quanto a trama e formato, al famoso *Our Boarding House* (continuato per la NEA da Bill Freyse). Il personaggio chiave, un grasso spaccone la cui moglie gestisce per vivere una pensioncina, si chiama Giudice Homer Augustus Puffle; sua moglie Nora si occupa anche di un nipote dodicenne di nome Duncan, e vi è come in Our Boarding House, un coro di pensionanti scapoli a completare il quadro. Il Giudice è perseguitato dalle ricorrenti apparizioni di Two-Gun Terry, un pericoloso lunatico che si crede un uomo di legge del vecchio West e a volte spara contro la pensione.
Altra piccola variazione rispetto alla striscia di Gene, è una cameriera di nome Delia. Fisicamente, il Giudice Puffle ha il pancione, il naso è piccolo, sottili baffi, il mento è proporzionato, tutto sommato è un personaggio di limitata personalità. Il suo ambiente sembra essere più meridionale di quello del Maggiore di Ahern, e il suo linguaggio più fiorito, soprattutto quando tenta di placare la moglie tiranna. Ma le differenze sono minime, ché essenzialmente tutta la striscia è un duplicato delle precedenti invenzioni di Ahern, tanto che i fedeli lettori potevano divertirsi il doppio leggendo entrambi i fumetti, quello di Ahern per il King Features e quello di Bill Freyse continuato per la NEA. *Room and Board* ha cessato le pubblicazioni nel 1960, in seguito alla morte di Ahern.

B.B.

ROSCHER, FRANZ (1928-) Grafico e disegnatore tedesco, nato ad Aussig, nella Germania meridionale, il 26 Maggio 1928, dove frequentò le scuole inferiori e superiori, e mentre era a scuola il suo talento artistico fu scoperto e incoraggiato da un suo insegnante. Deciso a intraprendere una carriera artistica, dopo la scuola, Franz Roscher fece gli esami di qualificazione all'Accademia Artistica di Praga. Era già stato accettato dall'Accademia, quando terminò la seconda guerra mondiale e la sua famiglia fece ritorno nella Germania meridionale. Trovò lavoro dipingendo e disegnando per un Club riservato ai soli americani. Più o meno autodidatta come artista, cominciò a lavorare anche come arredatore e fece dei manifesti prima di frequentare la scuola di grafica Blochauer per migliorare la sua espressione artistica.

« Rosie's Beau », George McManus. © King Features Syndicate.

Lavorando per le truppe americane, Franz Roscher imparò a conoscere i fumetti americani, dai quali fu molto interessato ed influenzato. Questo suo interesse fu trasferito anche nel suo lavoro pubblicitario, dove sfruttò la tecnica fumettistica ogni volta che poté farlo. Ma ebbe poi l'occasione di mettere alla prova questo suo amore per i fumetti realizzando molti albi per diversi editori tedeschi. Ciò lo portò negli anni sessanta a capo, per due anni, della Rolf Kauka Productions. Fra l'altro, il suo lavoro lo poneva in posizione di supervisore artistico di *Fix und Foxi*, che doveva restare coerente allo stile di Walter Neugebauer, questa esperienza influenzò il successivo lavoro di Roscher per altri editori. Roscher creò successivamente *Plop*, uno gnomo variopinto apparso per circa un anno su *Max und Molli*, prima che gli venisse dato un albo tutto per sè. Successivamente egli creò *Michel*, una striscia quotidiana pubblicata su un giornale di Monaco dal Settembre 1968 al Dicembre 1969. Le imprese di Michel, prototipo dell'uomo della strada tedesco, finirono quando il quotidiano cambiò direttore. Lo stile piacevole e pulito di Franz Roscher continuò ad apparire anche nei suoi lavori per la pubblicità, realizzati talvolta sotto forma di strisce. Attualmente egli ha allo studio nuovi lavori a fumetti.

W.F.

ROSIE'S BEAU (Stati Uniti) Serie creata da George Mc Manus, apparsa la prima volta il 27 Settembre 1916 sotto forma di pagina intera a colori nei supplementi a fumetti dei quotidiani di Hearst, per rimpiazzare l'altra tavola domenicale di McManus, *The Whole Blooming Family*, ma durata poi a lungo. Fu a sua volta sostituita il 14 Aprile 1918 da *Bringing Up Father*. Riapparve in seguito il 13 Giugno 1926, come completamento della pagina domenicale di *Bringing Up Father*, prendendo il posto della striscia umoristica di secondaria importanza *Good Morning, Boss*, e così continuò poi a vivere per circa vent'anni. Rosie era la tipica bella ragazza dei fumetti, corteggiata dal caratteristico e ardente giovane impiegato, di nome Archie (o Archibald, come lo chiama spesso Rosie). Fisicamente ispirato allo stesso McManus, Archie ha la pancetta e il doppio mento, ma per la sua adorata Rosie è splendido come un paladino. Con grande disgusto del padre di Rosie, che negli anni venti sarebbe anche diventato il capufficio di Archie, i due trascorrono il tempo nello scambiarsi le più trite dichiarazioni d'amore.

Sorprendentemente, nonostante gli enormi limiti della tematica, McManus riuscì a far vivere questa striscia, mantenendola fresca e divertente, fino al 12 Novembre 1944, quando la sostituì con una nuova serie intitolata *Snookums*. In quel periodo Archie era sotto le armi (e dire che era stato riformato ai tempi della prima guerra mondiale!) e non dava l'impressione di volersi decidere al matrimonio con Rosie. Del fumetto ci sono state sinora limitate ristampe in albo verso la fine degli anni trenta.

B B.

ROSSO, GUSTAVO (1881-1950) Illustratore e disegnatore italiano, nato a Torino nel 1881.
Artista eccellente, iniziò il suo lavoro nel 1908, illustrando il libro *Firenze presa sul serio*, di Augusto Novelli, dando prova indiscussa delle sue capacità, e come scrive Antonio Faeti, dimostrandosi « artista accurato ed attento alla minuziosa resa dei particolari », e questa caratteristica unita all'eleganza grafica che non teme confronti, accompagnò tutta la sua vasta produzione in più di quaranta anni di attività.
Collaborò al *Corriere dei Piccoli*, illustrando racconti e realizzando storie e didascalie, lavorò per Paravia, per la Utet e per Bompiani. Per l'editore Treves illustrò un'edizione delle *Confessioni di un italiano*, di Ippolito Nievo, curata da Fernando Palazzi.
Pur collaborando a numerosi periodici, rimase particolarmente legato alla collana *Scala d'oro*, della Utet, che come scrive ancora Faeti, rappresentò un tramite ideale, tipograficamente adattissimo a contenere le sue tavole, senza tradirle ma anzi esaltando la finezza dei loro contorni e l'eleganza del disegno.
La sua unica esperienza nel campo del fumetto si traduce in quattro tavole della serie *Dottor Faust*, realizzate su testi di Federico Pedrocchi, nel 1939, serie che fu poi continuata da Rino Albertarelli.
Rosso, che usò sempre lo pseudonimo di « Gustavino » fu un vero figurinaio come Chiostri e Mazzanti, artista prolifico, durante la sua brillante carriera illustrò oltre novemila tavole.

G.B.

Thomas Rowlandson, caricatura.

ROWLANDSON, THOMAS (1756-1827) Disegnatore e incisore inglese nato a Old Jewry, Londra, nel Luglio 1756. Frequentò l'Accademia del Dr. Barrow a Soho, distinguendosi per le caricature che faceva a compagni e insegnanti. Nel 1772 andò a Parigi, su invito della vedova di suo zio, Uncle Thomas, dove fece rapidi progressi nello studio della figura umana — così almeno racconta con involontario umorismo uno dei suoi biografi — e al suo rientro a Londra frequentò la Royal Academy, alla quale era stato ammesso già prima della sua visita a Parigi. Nel 1775, Rowlandson, tenne all'Accademia una mostra di scene allegoriche. Dal 1778 al 1781 si dedicò ai ritratti, molti dei quali furono pure esposti all'Accademia. Ma egli si interessò anche alle caricature e ai fumetti che cominciarono ad apparire nel 1784, fra i quali figurano *An Italian Family*, *Vauxhall* e *The Serpentine River*. Durante tutto questo tempo Rowlandson era mantenuto dalla zia francese, che morendo nel 1778 gli lasciò in eredità migliaia di sterline e diverse proprietà. Con ciò, Rowlandson era libero di tornare ai suoi passatempi preferiti, le donne e il gioco; perdendovi purtroppo non solo tutte le sue proprietà ma affogando sempre più nei debiti. Ciò però lo costrinse a tornare a disegnare, quel che lui chiamava « la mia solita fonte ». Era un lavoratore prolifico, e spesso faceva anche due fumetti al giorno. *The Miseries of Life* (Le miserie della vita), *The Comforts of Bath* (Le comodità del bagno), *The Cries of London* (I pianti di Londra), sono fra i migliori fumetti allora prodotti, raccolti successivamente in volumi. Ma le creazioni più famose le fece con l'aiuto e l'assistenza del suo vecchio amico, lo stampatore Ackermann. *The Tour of Dr. Syntax in Search of the Pictoresque* (Il giro del Dr. Syntax in cerca di pittoresco), con didascalie in rime, apparve la prima volta sul *Poetical Magazine*, di Ackermann, nel 1809, fu poi ristampato in albo nel 1812, e fu seguito da due ulteriori « giri », *In Search of Consolation* del 1820 e *In Search of a Wife* nel 1821. Le sequenze narrative di Rowlandson, specialmente quelle dei *Tours*, crearono un legame diretto fra la storia dell'immagine del 18° secolo e il fumetto moderno: per poterli chiamare fumetti, sarebbe bastato un movimento di parole. Insieme al suo contemporaneo James Gillray, Rowlandson esplorò anche la possibilità di usare le nuvolette come tecnica drammatizzante. Si è spento nel 1827.

M.H.

ROY TIGER (Germania) Personaggio tedesco creato in collaborazione fra il personale della Bastei Verlag e un gruppo di disegnatori spagnoli, fra i quali Esteban Maroto, Carlos Gimenez, Luis Garcia, Antonio Usero, Lopez Ramón ed altri, apparso per la prima volta sul n. 63 di *Lasso*, pubblicato il 15 Aprile 1968. Il fumetto era caratterizzato da un altissimo livello illustrativo, anche se come spesso capita a Bastei non realizzò totalmente il potenziale della serie — ambientata nell'esotica giungla indiana — rovinando alcuni albi con « miglioramenti » del tipo di quelli che aiutarono a naufragare lo stile western di *Kendall*, di Del Castillo, o *Jerry Spring* di Jijé o *Les Pionniers de l'Esperance* di Raymond Poïvet. Il fiuto esotico di *Roy Tiger* riuscì comunque a sfuggire alla distruzione proseguendo per 79 numeri nell'arco di due anni. *Lasso* presentava a quel tempo *Kendall*, che era appunto un western, ed era il meno adatto a presentare un racconto a puntate che si svolgeva in India. Infatti il Selvaggio West dovette addirittura abdicare in favore del-

l'India Misteriosa per quattro volte, prima che Roy Tiger, potesse continuare in un proprio albo quindicinale. Per un certo periodo fu anche settimanale. La serie terminò nel Giugno del 1970, per una probabile ristrutturazione dei fumetti Bastei, o forse perché i disegnatori spagnoli in essa impegnati passarono ad altri progetti. I lettori spagnoli ebbero la possibilità di seguire le avventure di Tiger su *Trinca.* A quell'epoca la Bastei pubblicava i suoi albi alla stessa data in tutta la nazione, e poi quelli non venduti erano ritirati e rilegati in volumi da vendere successivamente. Da allora il sistema di distribuzione della Bastei è cambiato, per ridurre il numero delle rese. Il risultato fu una vendita secondo le sei aree Nielsen della Germania, sei regioni definite da infrastrutture ed aree di marketing separate: quel che non viene venduto in un'area viene spedito in un'altra e così avanti. *Roy Tiger*, protagonista del suo albo, raccontava la storia del biondo figlio di un medico del Caucaso; di Khamar, un indiano della tribù Kalong; di Paki, l'orfano indigeno nativo del Kashmir; e dei loro amici animali, Shumba il pitone, Sheeta la pantera nera e Shimmy la scimmia, occasionalmente aiutati anche da un elefante chiamato Lahani. Insieme, essi riuscirono a salvare il subcontinente indiano da grandi catastrofi, e a mettere dietro le sbarre un certo numero di criminali. I genitori di Roy Tiger apparivano di rado, favorendo così l'identificazione dei giovani lettori — ai quali il fumetto era destinato — col loro personaggio.

W.F.

RUBINO, ANTONIO (1880-1964) Disegnatore e illustratore italiano, nato a Sanremo nel 1880. Iniziò la sua carriera come disegnatore pubblicitario, nel 1907 entrò nel campo dell'illustrazione per i ragazzi lavorando per il *Giornalino della Domenica*, nel 1908, iniziò la sua collaborazione con il settimanale *Corriere dei Piccoli*, di cui divenne uno dei più importanti collaboratori, e dove diede inizio alla sostituzione delle pipe nelle strisce americane nella versione italiana, come *Fortunello* (Happy Hooligan), *La Checca* (And Her Name was Maud), *Bibì e Bibò* (The Katzenjammer Kids), *Arcibaldo e Petronilla* (Bringing Up Father) con didascalie in versi, tecnica che doveva diventare il contrassegno dei fumetti italiani per molti anni.
Durante la sua lunga attività, Rubino, creò molti personaggi tra i quali *Quadratino* (1910), *Pino e Pina* (1910), *Lola e Lalla* (1913), *Il Collegio, la Delizia* (1913), *Italiano e Kartoffel Otto* (1915), *Pierino e il Burattino* (1921), *Rosaspina* (1922), *Pippotto e il Caprone Barbacucco* (1924), e *Lionello e Nerone (1926).* Oltre a questi, Rubino creò una miriade di personaggi che ebbero vita breve e senza un preciso schema.
Durante la prima guerra, Rubino collaborò alla rivista dell'esercito *La Tradotta*, per cui creò una quantità di personaggi rimasti memorabili come: *Il Caporale C. Piglio*, sempre pronto ad elargire consigli, l'eroe *Muscolo Mattia*, *Apolo Mari*, che combina sempre guai, le grottesche caricature dei sovrani *Cecco Beppe, Guglielmone*, e *Carletto.* Nel 1927, iniziò una breve collaborazione con la rivista della gioventù fascista *Il Balilla*, per cui disegnò le favole di Esopo.
Nel 1931, ebbe inizio la sua lunga collaborazione con l'editore Mondadori, e nel 1934, divenne il direttore di *Topolino*, dove per la prima volta fece uso delle pipe, nel 1942, divenne animatore presentando *Il Paese dei Ranocchi*, che vinse un premio nella categoria dei cartoni animati, alla Biennale dello stesso anno.
Dopo la fine della seconda guerra, Rubino si dedicò alla pittura, ma quando fu richiamato al *Corriere dei Piccoli*, non potè resistere alla tentazione affascinante, che per lui rappresentava il fumetto, le sue storie però non incontrarono il favore del pubblico e nel 1959 si ritirò definitivamente.
Lo stile di Rubino è un alternarsi di segni geometrici e di decorazioni floreali, con sinuosità simile alla « Nuova Arte ». Fu maestro del colore che sapeva usare con grande sensibilità; nei due anni in cui fu direttore del *Corriere dei Piccoli*, fu artefice del successo di questa pubblicazione, conferendogli un'impronta di grande prestigio.
Antonio Rubino si spense nella sua Sanremo il 1° Luglio 1964.

G.B.

RUFUS
vedi Flook

RUGGLES (Gran Bretagna) Serie creata da « Blik » (cioè disegno di Steve Dowling e sceneggiature di suo fratello Frank), apparsa per la prima volta l'11 Marzo 1935 sul *Daily Mirror.* John Ruggles e famiglia (la moglie Gladys, la figlia adolescente Maisie, il giovane figlio Herbert e la suocera) fu la prima striscia quotidiana sulla classe lavoratrice apparsa in Inghilterra, e fece subito presa. Era una semplice striscia umoristica, e la trama era costituita dai fatti domestici, almeno fino al 1937, quando divenne a puntate. L'interesse andò aumentando, fino ad avere il 74% dei voti in un sondaggio fra i lettori del *Mirror.* La percentuale aumentò ancora del 2,5% nel 1946, ma scivolò al 51% nel 1949, in seguito a una svolta senza precedenti presa dal fumetto un anno prima. Per anni il fumetto ebbe l'andamento della « soap opera » ricca di umorismo. Ruggles col cappello rigido e l'impermeabile, si destreggiava fra problemi familiari e strane situazioni romantiche con l'affascinante Greta; Maisie sposava il suo ragazzo Julian Balham e ne nasceva un nipotino; Herbert si faceva la ragazza, chiamata Elsie Watson, studentessa d'architettura. Ma all'improvviso, nel 1948, Ruggles affrontò i suoi lettori dicendo loro: « Andate a pagina due, stiamo facendo un viaggio verso Margate sul Royal Eagle, andiamo a vedere se siete a bordo! » Era la prima volta che il protagonista faceva un salto nella realtà — o vice-

« Ruggles », Steve Dowling. © Daily Mirror Ltd.

versa — e la « signora Rossi » e famiglia si ritrovarono rappresentati nel fumetto! Ma anche se il fatto che Ruggles incontrasse la gente era un'idea nuova che per qualche tempo funzionò, l'effettivo apprezzamento dei lettori andò scemando, e il fumetto fu sospeso il 3 Agosto 1957. L'ultimo sceneggiatore era Ian Gammidge, mentre il disegnatore era rimasto Steve Dowling.

D.G.

RUPERT (Gran Bretagna) Personaggio creato da Mary Tourtel, apparso per la prima volta l'8 Novembre 1920 sul *Daily Express* col titolo *The Little Lost Bear* (L'orsetto sperduto). Dopo aver fatto il suo corso, fu sostituito da una storia diversa, ma i lettori scrissero chiedendo altri racconti dell'orsetto Rupert, e così Mary continuò a farne; entro gli anni trenta *Rupert*, aveva addirittura un Club in piena regola, la Rupert League, e regolari ristampe in albi. Era nato in seguito ai fumetti per bambini regolarmente stampati con successo sul *Daily Mirror* e sul *Daily News*, per cui R.D. Blumenfeld, direttore del *Daily Express*, aveva chiesto al direttore delle cronache notturne Herbert Tourtel di cercare qualcosa di simile. Tourtel lo disse alla moglie, scrittrice e disegnatrice, e dopo alcuni giorni lei aveva preparato il fumetto, destinato al successo. Rupert è un tenero orsacchiotto dai pantaloncini a scacchi, maglioncino e foulard, che vive a Nutwood con Mummy e Daddy, e se pure non era originalissima l'idea dei tre orsacchiotti, sicuramente originale era quella di pubblicarli come strisce su un quotidiano. Non esattamente una striscia, ché in effetti Rupert si presentava sotto forma di vignette, non più di due al giorno e per un certo tempo anche una sola. La storia era raccontata in versi o didascalie scritte sotto le vignette, ma è apparsa anche in versione fumettata sul *Daily Express Children's Own*, dal 20 Maggio 1933, e dal 1974 è regolarmente ristampato sotto forma di fumetto a colori su *Pippin*, un settimanale a fumetti per bambini. Pure in forma di fumetto vengono ristampate le vignette nel *Rupert Annual*, dal 1945. Fra i vari personaggi regolarmente presenti nel fumetto, c'erano Bill Badger, Algy Pug e Edward Trunk l'elefante. Mary Tourtel si ritirò nel 1935, dopo aver disegnato 105 storie, a causa della perdita graduale della vista, e morì a Canterbury nel Marzo del 1948 all'età di 74 anni.

Il fumetto fu rilevato da Alfred Bestall, illustratore e disegnatore del *Punch*. Il suo primo racconto, *Rupert e i contrabbandieri* , iniziò il 28 Giugno 1935. Dopo trent'anni si ritirò lui pure, ed allora i testi furono ripresi dall'ex direttore dell'Amalgamated Press, Frederick Chaplain, mentre i disegni passarono a Alex Cubie. Nel 1970, *Rupert* ha celebrato il suo 50° anniversario allargando la gamma delle sue attività, ne fu fatta una serie di films a pupazzi animati per la televisione, e apparve inoltre sul giornale underground *OZ*, in versione pornografica!

D.G.

RUSSELL, CLARENCE D. (1895-1963) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Buffalo, N.Y., nel 1895. Dopo aver studiato al Chicago Art Institute e dopo aver fatto satuariamente dei fumetti per varie testate, nel 1915 andò a New York. Durante la prima guerra mondiale si arruolò nei Marines, e divenne direttore sportivo di *The Leatherneck*, la pubblicazione del Corpo. Fu mandato oltremare con la American Expeditionary Force. Nel 1920, di ritorno negli Stati Uniti, Russell lavorò per vari quotidiani newyorkesi, tra i quali l'*Evening Mail* e l'*Evening Post*. Allo stesso tempo lavorava regolarmente per *Judge*, per il quale si dice che nel 1927 i direttori gli facessero firmare un contratto in esclusiva allo scopo di tenerlo lontano da *Life*. All'incirca a quell'epoca Russell sviluppò il personaggio di un pepato piccolo vagabondo che apparve con crescente regolarità sulle pagine di *Judge*. Alla fine il disegnatore fu ingaggiato dal King Features Syndicate, per il quale disegnò ancora il piccolo vagabondo in un nuovo fumetto, *Pete the Tramp* (Pete il Vagabondo), apparso per la prima volta nel Gennaio 1932. Per tutto il resto della sua vita Russell lavorò per il King, creando molti altri personaggi come strisce accompagnatorie di Pete: *The Tucker Twins* (pallida imitazione dei *Katzenjammer Kids*) e *Pete'Pup*, che non furono eccezionali né come stile né come contenuto; *Shorty*, su un piccolo vagabondo ancora più cencioso di Pete, al quale va riconosciuto qualche merito anche se in fondo era una continua ripetizione.

« *Rupert* », *Alfred Bestall. © Beaverbrook Newspapers Ltd.*

Nel 1946 Russell contribuì a fondare la National Cartoonists Society, della quale fu il primo segretario.
Morì di cancro al Kingsbridge Veterans Hospital nel Bronx il 22 Ottobre 1963, e Pete the Tramp, morì con lui. Russell possedeva un notevole talento grafico, ma non seppe mai svilupparlo a fondo. Quando apparve negli anni trenta, Pete era fresco e fantasioso, ma presto divenne piatto e ripetitivo. Tuttavia, pur con le sue carenze rimane l'unico lavoro per il quale Russell merita di essere ricordato.

M.H.

RUSSELL, JAMES NEWTON (1909-) Disegnatore e sceneggiatore australiano, nato a Campsie, N.S.W., nel 1909, figlio di un idraulico che fu ucciso quando James aveva sei anni. Completati gli studi presso il Lewisham Christian Brothers nel 1924, fu assunto come addetto di redazione al *Sydney Daily Guardian* e presto si trasferì allo *Smith's Weekly*. Non avendo prospettive di carriera, e poiché la sua abilità grafica non aveva raggiunto il livello richiesto dalla pubblicazione, Russell passò ad una serie di impieghi in fabbriche di pellami e acciaierie, e lavorò come apprendista negli uffici del Sydney Studium, dove per un breve periodo fece anche il pugile dilettante. In quel periodo migliorò le sue capacità come disegnatore, facendo schizzi di pugili famosi. Nel 1926, il capo-disegnatore della Fox Film, gli offerse di istruirlo in cambio di 200 dollari e di due anni di lavoro gratuito, Russell accettò e quando lasciò la Fox era diventato un valido disegnatore.

« Rusty Riley », Frank Godwin. © *King Features Syndicate.*

Nel 1928 fu assunto dal *Sydney Evening News*, diventando il più giovane disegnatore politico australiano. Quando nel 1931 il giornale chiuse, Russell divenne caricaturista sportivo per il *Reference*, ma presto tornò al suo vecchio giornale, lo *Smith's Weekly*, dove avrebbe trascorso un ventennio facendo vignette e strisce. Quando Stan Cross lasciò *Smith's*, per andare al *Malbourne Herald*, nel 1940, Jim Russell non solo ereditò i fumetti *Smith's Vaudevillians* e *You and Me*, ma assunse anche la carica di direttore artistico, mutando in seguito lo stile di quest'ultimo, cambiando anche il titolo in *Mr. & Mrs. Pott.* Durante gli anni di guerra, Russell fu responsabile di due fumetti satirici, *Adolf, Hermann and Musso* e *Schmit der Sphy* (Schmit la spia), che non solo furono la delizia dei suoi lettori ma che avrebbero anche messo Russell nella lista nera, se gli alleati non avessero vinto la guerra. Quando nel 1950 *Smith's* chiuse, Russell riuscì a vendere *The Potts* (versione modificata di *Mr. and Mrs Pott*), all'Herald & Weekly Times Limited, affinché lo distribuisse nazionalmente e possibilmente anche all'estero. Pur essendo influenzato dai disegnatori della scuola di *The Bulletin* e di *Smith's Weekly*, Russell sviluppò un'abile tecnica caricaturale, di stile più vicino a quello dei disegnatori americani che a quello australiano. Il suo approccio nazionale e internazionale al disegno e all'umorismo è probabilmente la premessa per la vasta accoglienza di *The Potts*, più che per le qualità intrinseche del fumetto. Jim Russell è scrittore, amministratore tennistico, personaggio televisivo e radiofonico, editore di settimanali dedicati al ballo e alla musica, presidente del White City Club di Sydney: e nonostante tutto ciò trova anche il tempo per gestire due agenzie turistiche.

J.R.

RUSTY RILEY (Stati Uniti) Personaggio creato da Frank Godwin, distribuito dal King Features Syndicate come striscia giornaliera, apparso per la prima volta il 26 Gennaio 1948, seguita dalla tavola domenicale il 27 Giugno dello stesso anno. Rod Reed scriveva i testi delle strisce, mentre le domenicali erano scritte da Harold Godwin, fratello di Frank. Nel primo episodio Rusty, un brillante e attraente quattordicenne, fugge con suo fox-terrier Flip, dall'orfanotrofio dove era stato ricoverato dopo la morte dei genitori, periti in un incidente. Durante i suoi vagabondaggi capita nella proprietà del sig. Miles, un agiato possidente di cavalli da corsa, e lì lavora come stalliere e più tardi come fantino, portando alla vittoria nel Derby del Kentucky, il suo fido cavallo Bright Blaze. Le scene di corse ippiche sono alternate a storie di investigazioni condotte da Rusty insieme a Patti Miles, figlia adolescente del sig. Miles: insieme, essi riescono a sventare complotti ladreschi o corse truccate. Lentamente fra i due fiorisce un idillio, ma questo risvolto non ebbe seguito a causa della interruzione del fumetto, dovuta alla morte del suo creatore avvenuta nel 1959. *Rusty Riley* è un lavoro della vecchiaia (Godwin aveva 60 anni quando lo iniziò) ma è stato portato avanti con la luminosità della giovinezza, certamente romanticizzata e idealizzata, ma viva e vibrante come era lo stesso Godwin. La trama è irrilevante: Rusty Riley era semplicemente il lavoro di un puro disegnatore e come tale deve essere stato vissuto da tutti coloro che ne apprezzarono l'eleganza delle linee e del segno, la maestria di esecuzione e l'eccellente grafica.

M.H.

RYAN, TOM K. (1926-) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato ad Anderson, Indiana, il 6 Giugno 1926. Cresciuto nelle piccole città dell'Indiana, Tom K. Ryan studiò più tardi all'Università Notre Dame e all'Università di Cincinnati. Pur avendo desiderio da sempre di diventare disegnatore di fumetti, iniziò la sua carriera come disegnatore commerciale, disegnando fra l'altro l'emblema del casco dei giocatori di football del Green Bay Packers e dei New York Giants.

Cominciò a leggere letteratura western: « per me era come una fuga e allo stesso tempo un hobby », avrebbe confessato in seguito. Le sue letture lo riportarono peraltro ai fumetti, decise quindi di tentare a realizzare una nuova idea, che avrebbe dovuto « combinare il vecchio West con un'impronta patetica ». Ne nacque *Tumbleweeds* (in Italia, *Colt*), lanciato nel Settembre del 1965. Distribuito dal piccolo Lew Little Syndicate, fu in seguito rilevato dal Register and Tribune Syndicate e alla fine dal King Features Syndicate. Oggi è pubblicato da oltre 300 quotidiani in tutta l'America. In origine Ryan aveva concepito il fumetto come umoristico, ma in seguito divenne sempre più una commedia continuativa, con l'occhio attento alla trentina di personaggi dell'intero cast. Lo stile di Ryan è semplice, e si rifà alle situazioni e al disegno caricaturale dei disegnatori di fumetti degli anni venti e trenta. Il suo umorismo è pungente ma mai offensivo, e i suoi testi, benché scritti nel linguaggio di tutti i giorni, sono accurati e corretti. Ryan, disegnatore timido che non ha mai partecipato attivamente alle associazioni professionali, e che raramente appare in pubblico, vive e lavora a Muncie nell'Indiana. Egli si dedica completamente al suo lavoro, e la sua dedizione è evidente nella qualità grafica e narrativa della striscia. In una delle sue rare interviste, egli ha esposto in semplici termini la sua filosofia artistica: « Ritengo che le strisce debbano essere in sintonia col linguaggio e i tempi moderni e occuparsi di cose importanti e attuali, senza però cercare di trasmettere dei gran messaggi ». Nel caso di *Tumbleweeds*, naturalmente, il messaggio è la striscia stessa.

M.H.

SABAKU NO MAŌ (Giappone) Serie creata da Tetsuji Fukushima per il mensile *Bōkenō*, apparso per la prima volta nell'Aprile del 1949. *Bōkenō* è l'ultimo dei mensili giapponesi per ragazzi, dato che tutti gli altri, come *Shōnen*, *Mangaō*, *Bokura*, hanno sospeso le pubblicazioni. Verso l'inizio del 1949, per il primo numero di *Bokeno*, Fukushima aveva creato *Daiya Majin* (il diavolo di diamante), che gli era servito come prologo e trampolino di lancio per *Sabaku No Maō* (Il diavolo del deserto). Ispirato alla leggenda di Aladino e della sua lampada, *Sabaku No Maō*, raccontava le avventure dell'intraprendente giovane Boppu e del suo genio, Sabaku, che scaturito da un incensiere, quando inavvertitamente Boppu lo aveva lasciato bruciare completamente. Sabaku vestiva una cappa scarlatta, un turbante bianco, e lunghi stivali, ed aveva una lunga spada, un costume la cui ispirazione era venuta a Fukushima da un numero del *National Geographic*, dedicato a un'antica cerimonia regale africana. Sabaku obbediva agli ordini del padrone della lampada, ed era invincibile, nessun'arma conosciuta, freccia, lancia, pistola o cannone poteva abbatterlo. Inoltre, grazie all'Hikōseki, un grosso rubino incastonato nel suo turbante, egli poteva volare. Rapidamente, Sabaku divenne una delle serie di maggior successo fra i ragazzi. Il momento culminante di ogni storia era la battaglia di Sabaku contro intere armate che gli venivano lanciate contro. La dinamica composizione delle vignette e gli splendidi colori di Fukushima portavano il lettore in un mondo fantastico e incantevole. Sabaku uscì per l'ultima volta sul numero di Febbraio del 1956 di *Bōkenō*.

H.K.

SADHÚ (Spagna) Serie sceneggiata da José Canellas Casals e disegnata da Emilio Freixas, apparsa per la prima volta sul n. 326 del settimanale *Chicos* del 1° Novembre 1944. Il primo episodio era intitolato « La tigre di Sambar » e fu seguito da « I sette altari di Sapta Mata », pubblicato nell'almanacco annuale del 1948 di *Chicos*. Diversi anni più tardi, quando ormai Freixas aveva abbandonato il mondo dei fumetti, fu grazie a questa serie che egli vi tornò. Nuovamente scritta da Canellas, la nuova versione di *Sadhú* è apparsa nel primo numero di *Chito* del 1° Ottobre 1974. Sadhú è una specie di Mowgli cresciuto: come l'eroe di Kipling, egli è amico degli animali. Ha pure una certa somiglianza con Bomba, il ragazzo della giungla. La maestria di Freixas nel disegnare gli animali, ed i suoi esotici e barocchi sfondi, lo aiutano a ricreare accuratamente l'ambiente e l'atmosfera in cui agisce il suo eroe.

L.G.

SAD SACK, THE (Stati Uniti) Personaggio creato da George Baker, apparso per la prima volta nel 1942, sulle pagine di *Yank*, un settimanale per le Forze armate. *Sad Sack* aveva per protagonista un soldato semplice, capitato in una realtà che non riusciva ad assimilare e che nello stesso tempo rifletteva lo stato d'animo della truppa, rassegnata, stanca, frustrata e senza aiuto. Il fumetto divenne uno dei più popolari tra quelli prodotti in tempo di guerra superando l'altra stella pure pubblicata sulle pagine di *Yank*, *Private Breger*. Il fumetto di Sad fu sempre muto e in formato striscia e nei tre anni e mezzo che durò ispirò rappresentazioni teatrali su ogni palcoscenico dei vari fronti. Sad è la classica figura del semplice soldato circondato da innumerevoli nemici, vuoi reali che immaginari, che vanno dai classici sergenti maggiori, tradizionali spauracchi di tutti gli eserciti, agli ufficiali che si approfittano di lui, ai regolamenti, superiori ai suoi sinceri sforzi di adeguarvisi, alla tristezza del vuoto sentimentale nella squallida vita che lo circonda. Tutto questo reso in chiave umoristica ma che ugualmente rendeva con amara realtà lo stato d'animo dell'uomo che è stato costretto ad indossare una divisa di cui avrebbe fatto volentieri a meno. Sad Sack, divenuto troppo popolare per morire con l'armistizio, fu riproposto tramite il Bell Syndicate, su diversi quotidiani nazionali nelle più riuscite strisce, nel 1946, ebbe una pagina domenicale sempre distribuita dal Bell, iniziata il 5 Maggio. Ma sui giornali civili Sad era fuori ambiente e non rinnovò l'antico successo, di modo che la striscia domenicale ebbe termine agli inizi degli anni '50. Tuttavia il personaggio continuò sempre in uniforme ad essere pubblicato, sempre preso di mira dal solito sergente pervaso di sadismo, dal

« *The Sad Sack* », George Baker. © George Baker.

gelido generale, K-9 Muttssy, dal brutto Wac Sadie Sack e da altri.
Molti disegnatori si sono alternati nell'eseguire tali storie, ma le copertine furono sempre opera di Baker, sino alla sua morte avvenuta nel Maggio del '75. Il personaggio fu largamente commercializzato e fu anche trasporto sullo schermo, con Jerry Lewis come protagonista. Lo stile di Baker fu sempre di ottimo livello, nei suoi disegni c'era molto movimento, espressione e autentico umorismo. Baker variò le angolature delle sue vignette, preferendo spesso le riprese dall'alto e utilizzò le convenzioni dei fumetti classici, gocce di sudore per esprimere il dolore, la costernazione, nuvolette di polvere per la concitazione delle situazioni. Sotto ogni aspetto le avventure di Sad Sack erano divertenti, farsesche ma anche con una vena amara.

R M.

SAETTA (Italia) Personaggio apparso originariamente nei film, tra gli anni '20 e '30, venne ripreso nel 1940, per una edizione a fumetti nella serie *Albi Alpe*, disegnata da Guido Zamperoni. Il personaggio, atletico e generoso, con pantaloni alla nickerboker, berretto in testa e due palline annodate al collo; era uno dei contraltari di *Dick Fulmine*, senza averne la dimensione necessaria per risultare valido nell'intento. Eroe ingenuo e in certo senso patetico, fu accolto con tiepido successo dal pubblico. Nel dopoguerra venne ristampata la sua più bella avventura *Il fiore meraviglioso*, e nel 1947 fece una breve apparizione su *Il Giornalino del Carroccio*.

M.G.P.

SAGA DE XAM (Francia) Personaggio scritto da Jean Rollin e illustrato da Nicholas Devil, pubblicato in volume nel 1967 dall'instancabile Eric Losfeld, spintovi dal successo arriso ai suoi due precedenti volumi *Barbarella* e *Jodelle*. Saga è una giovane e bella donna di Xam, un lontano pianeta della nostra galassia abitato esclusivamente da donne e minacciato da un'invasione straniera. Non essendo abituate alla violenza e alla guerra, le abitanti di Xam inviano Saga sulla Terra ad impararvi i sistemi che procurano la morte e la distruzione. Essa inizia quindi un'odissea nel tempo e nello spazio, che la porta attraverso il Medio Evo, i Vikinghi, l'antico Egitto, la Cina e gli Stati Uniti. Al suo rientro su Xam avrà occasione di mettere in pratica tutto ciò che ha appreso... *Saga* è stato lodato da alcuni, ma per altri rimane una pura esercitazione estetizzante e noiosa, uno sterile tentativo di originalità ad ogni costo, senza guardar troppo per il sottile alla consistenza della trama e all'esecuzione del disegno.

M.H.

SAINT, THE (Stati Uniti) Personaggio nato negli anni trenta ad opera dello scrittore Leslie Charteris che scrisse moltissime avventure di questo avventuriero che amava siglare le sue imprese lasciando dietro di sé il disegno di un uomo con l'aureola in testa, ciò che fece soprannominare il personaggio *Il Santo*. I romanzi incontrarono un ottimo riscontro di pubblico e fu solo dopo parecchio tempo, precisamente negli anni sessanta, che si pensò di creare una striscia, intitolata allo stesso personaggio, realizzata da John Spranger e Doug Wildey e distribuita dall'Editor Press Service. La produzione ebbe uno scarso accoglimento da parte del pubblico dei quotidiani e l'anno successivo ne fu decisa la soppressione.
In Argentina, più o meno nello stesso periodo, vennero realizzate degli albi che riproponevano quanto era stato pubblicato in striscia e la serie venne accolta favorevolmente dal pubblico tanto che, giunti ad esaurimento delle strisce, la produzione venne continuata da Nevelle e Eisen, disegnatori locali. Le storie de, Il Santo, sono state portate anche sul piccolo schermo in una serie televisiva interpretata da Roger Moore.

L.S.

SAINT-OGAN, ALAIN (1895-1974) Disegnatore e sceneggiatore, giornalista e scrittore francese, nato a Colombes, presso Parigi, il 7 Agosto 1895. Suo padre era direttore di un giornale, e Alain decise fin da giovane di fare l'illustratore per la stampa. Studiò a Parigi all'Ecole Nationale des Arts Decoratifs, e i suoi primi lavori furono pubblicati nel 1913. Durante la prima guerra mondiale fu arruolato e inviato nei Balcani. Dopo la guerra riprese la sua carriera di giornalista e disegnatore di fumetti. Nel 1925 creò il suo primo fumetto, *Zig et Puce*, per il settimanale francese *Dimanche Illustré*. La serie, incentrata su due avventurosi giovanetti, ebbe un immediato successo e fu seguita da altri personaggi: *Mitou et Toti*, (1932), *Prosper l'Ours* (Prospero

Takao Saitō.

l'orso 1933), *Monsieur Poche* (Signor Tasca), un fumetto su un francese grasso e borghese, e *Touitoui* (1934). Contemporaneamente Saint-Ogan, disegnava e scriveva per un certo numero di quotidiani e periodici. Nel 1941 divenne direttore del settimanale per bambini *Benjamin* (dove creò pure *Trac et Boum*). Negli anni della seconda guerra prese parte attiva nella Resistenza. Dal 1950 al '58 collaborò ad uno spettacolo radiofonico e più tardi divenne produttore televisivo. Saint-Ogan ha anche illustrato un certo numero di libri, oltre a scrivere parecchie novelle e due libri di memorie. Negli anni sessanta interruppe le sue attività. Morì il 23 Giugno 1974 per disturbi circolatori. Alain Saint-Ogan è considerato un autore che ha apportato una ventata di freschezza al fumetto francese degli anni '20 e '30. Il suo maggior merito è quello di aver introdotto nei fumetti l'« Art Déco », della quale è stato uno dei massimi esponenti. Ha inoltre influenzato un gran numero di disegnatori di fumetti europei, fra i quali anche Hergé che gli è debitore del debutto fumettistico. Saint-Ogan ha ricevuto un gran numero di premi e riconoscimenti. Nel 1967 fu il primo disegnatore a vedere il proprio volto coniato su di una medaglia, dalla Mint, e una mostra retrospettiva delle sue opere è stata organizzata nel 1971 dalla Bibliothèque Nationale.

M.H.

SAITŌ, TAKAO (1936-) Soggettista e disegnatore giapponese, nato a Osaka il 3 Novembre 1936. Takao Saitō era deciso a diventare illustratore e pertanto studiò disegno mentre frequentava le scuole superiori. Ma un giorno si imbatté per caso nei lavori di Osamu Tezuka, in particolare *Shin Takarajima* (La nuova isola del tesoro), e da allora decise di diventare disegnatore di fumetti. Nel 1954, Saitō produsse il suo primo fumetto, *Kūki Danshaku* (Barone Kuki), che mostrava una forte influenza di Tezuka. Più tardi disegnò molti fumetti per Kage, una delle più solide e importanti « Kashibonya yō Manga » (società librarie che fanno circolare i libri nelle biblioteche pubbliche senza venderli), nonché per *Machi* e *Deka*. Tra i suoi fumetti di maggior successo: *Taifu Goro* (un fumetto poliziesco del 1960), *Bugei Kikou* (un racconto di samurai del 1962), la sua serie di *007*, ricavata dai romanzi di Ian Fleming per il mensile *Boy's Life Magazine*, nel 1965, *Muyōnosuke* (storia del mercenario guercio del periodo Edo), per il settimanale *Shōnen*, e *Gorgo 13* (su un killer professionista), per il bimestrale *Big Comic*. Il disegno di Saitō, inizialmente semplicissimo e perfino caricaturale, si fece col tempo più realistico. Saitō è considerato il disegnatore che ha dato al fumetto giapponese la maggior ventata di freschezza negli anni sessanta. il suo lavoro, che ha influenzato un'intera generazione di disegnatori giapponesi dei fumetti (Takeshi Kanda, Yuzuro Saitō, Fumiyasu Ishikawa, Saburō Takemoto, per non citarne che alcuni) è indicativo di tutta l'arte fumettistica giapponese attuale, col suo particolare accento posto sul dinamismo, sul brivido e sul sesso.

H.K.

SAM'S STRIP (Stati Uniti) Striscia creata da Jerry Dumas per i disegni e Mort Walker per i testi, apparsa per la prima volta nell'Ottobre del 1961 e che può essere definita « il fumetto per i fanatici del fumetto ».
Protagonisti di *Sam's strip*, erano Sam (cognome sconosciuto) e il suo assistente (senza nome né cognome), oltre a migliaia di comparse: tutti i grandi personaggi del fumetto del passato. In ciò era la grande novità della striscia, le diverse forme del fumetto e le riunioni di appassionati vi venivano analizzate e discusse, i personaggi cercavano di prendersi dei giorni di libertà; le vignette diventavano veri e propri palcoscenici del tutto privi di sfondi, vecchie glorie come Happy Hooligan e Krazy Kat raccontavano dei loro tempi, e periodicamente si tenevano assemblee dei personaggi fumettistici. *Sam's Strip* era una striscia decisamente surreale, iniziata nell'Ottobre del 1961 e terminata nel Giugno del 1963, quando ancora appariva quotidianamente su 48 giornali. Non ebbe mai una versione domenicale. Un'antologia di strisce di Sam è stata pubblicata in privato da Mort Walker nel 1968.

R.M.

SANDMAN (Stati Uniti) Personaggio scritto da Gardner Fox e disegnato da Bert Christman, apparso per la prima volta sul n. 40 di *Adventure*, della National nel Luglio 1939. Sandman portava un semplice copricapo, un abito verde con mantello, una maschera antigas e il fucile a gas. Come civile, era il playboy Wesley Dodds, e molte delle sue avventure erano causate dai capricci della sua ragazza Diane Belmont. Le prime avventure lo raffiguravano come un fuorilegge ricercato dalla polizia. Il suo unico sistema effettivo di attacco verso i criminali era la sua alquanto dubbia abilità nel narcotizzarli. Questo tipo di *Sandman* non durò a lungo, nonostante gli sforzi di disegnatori come Gill Fox e Craig Flessel. Così, dal numero di Dicembre del 1939 di *Adventure*, nacque un nuovo *Sandman*.
Creato dalla famosa coppia Jack Kirby e Joe Simon, indossava un supercostume giallo e porpora e un cappuccio, ed aveva anche un suo assistente chiamato Sandy Hawkins. Quantunque non riuscisse a diventare un eroe di primo piano, il Sandman di Kirby durò fino al n. 102 di *Adventure*, del Febbraio 1946. Apparve anche su *World's Finest*, *All-Star* e *World's Fair*. Quando vi fu il boom dei supereroi negli anni sessanta, anche Sandman, fu ringiovanito e messo a far parte della Justice Society, in seno alla quale fu un personaggio interessante, pur non avendo mai avuto una striscia tutta sua. Quando Kirby e Simon ripresero la loro

« Sam's Strip », Jerry Dumas. © King Features Syndicate.

collaborazione con la National, crearono un racconto unico intitolato *Sandman*, pubblicato nel Gennaio 1964 anche se era stato disegnato all'inizio del 1963. Era un *Sandman* del tutto nuovo, che non somigliava né a quello del '39 né al precedente di Kirby e Simon.

J.B.

SANDOKAN (Italia) Personaggio ispirato all'eroe salgariano, ideato da Guido Moroni Celsi che ne ha curato i disegni, cui hanno fatto seguito quelli di Rino Albertarelli, apparso per la prima volta nel 1937 su *Topolino*. Sandokan è un personaggio che ben si adatta ad essere trasporto in fumetti, grazie alle affascinanti avventure in cui lo ha coinvolto Salgari. Nel 1937, Moroni Celsi, ne ha fatta una versione, dando al protagonista di naziontalità orientale, le fattezze quasi garibaldine, forse perché per gli italiani dell'epoca, Garibaldi era l'eroe per eccellenza. Sandokan di Albertarelli, è più vicino all'eroe dei romanzi, agile, scattante quasi felino, e lo innesta con estrema efficacia nel suo mondo naturale, dove realtà e mito si fondono egregiamente. In questa perfetta cornice Sandokan, vive le sue avventure affascinanti che conquistano sia il trono in pericolo che il successo tra i lettori. Nelle storie sono ovviamente presenti altri personaggi famosi dei romanzi, dall'ironico portoghese Yanez all'indiano Tremal-Naik, dal fedele Kammamuri alla tigre Darma. La serie di avventure è stata pubblicata dal 1937 al 1941 su *Topolino*, dal 1946 al 1949 su *Salgari* e dal 1948 al 1965 sugli *Albi Salgari*.

B.P.

SANDY HIGHFLIER
vedi Airship Man, the

SANTACHIARA, CARLO (1937-) Disegnatore, illustratore e scultore italiano, nato a Reggiolo (R. Emilia), il 27 Novembre 1937.
Terminati gli studi indirizzati a maturare le sue tendenze artistiche, Santachiara, ancora molto giovane diviene collaboratore del *Travaso*. Nel 1965 partecipa con alcune storie inedite alla Biennale di Tolentino. Storie che furono poi raccolte nel libro *Il Caso Limite*, edito da Sampietro. Nel 1966, partecipa al Salone Internazionale dei Comics di Lucca, dove il suo *Sordello*, viene premiato. Questo personaggio, antesignano di uno stile che vedrà poi l'americano Jules Feiffer suo vate, apparve sul N. 1 di Eureka nel Novembre 1967 rimanendovi ospite fisso sino al Novembre del 1968.
Abbandonato il fumetto, si dedica a illustrazioni e incisioni per litografie che ottengono un positivo giudizio di critica. Contemporaneamente si dedica all'arte della scultura in bronzo con risultati artistici di ottima fattura. La sua opera più importante in tale branchia dell'arte è senz'altro la Grande Strage di Erode!
Attualmente insegna disegno al liceo artistico di Bologna, sua città di adozione. Nel 1975, ha fatto il suo ritorno al fumetto e disegna la satira politica *Fanfaneide*, dove meglio di chiunque altro riesce a centrare le contraddizioni del senatore democristiano. Ha poi illustrato due racconti di Luciano Secchi *L'esecuzione* e *L'alba*, pubblicati su *Eureka*. Nel 1977 ritorna a collaborare con *Eureka* disegnando la striscia *Essere non Essere*.
Artista dotato di grande sensibilità ed estro, dimostra nelle sue opere più ispirate, una graffiante condanna per le aberrazioni della società attuale.

L.S.

Carlo Santachiara.

SANTOS, JESSE F. (1928-) Disegnatore e pittore filippino, nato a Teresa, Rizal, il 24 Giugno 1928. Per quanto egli ricorda, ha sempre disegnato, tanto che a 10 anni fece un manifesto esposto davanti alla chiesa del paese. E a 15 iniziò la sua carriera. Faceva ritratti ai soldati americani e giapponesi occupanti della città, e anche i guerriglieri filippini si rivolsero a lui per disegnare un talismano da mettere sulle loro uniformi. Mentre faceva il ritrattista fu scoperto da Tony Velasquez, noto disegnatore di fumetti. Nel 1946 disegnò il suo primo personaggio *Kidlat* (Luce), per *Halaklak*, il primo albo a fumetti pubblicato nelle Filippine. Quando apparve *Pilipino Komiks*, Santos si unì a Damy Velasquez per fare *DI 13*, che divenne il più famoso fumetto poliziesco del paese, e durò fino agli anni sessanta, quando Santos lo lasciò per attività più lucrose. Il fumetto fu tanto popolare da generarne anche altri, come ad esempio *DI jr.*, disegnato dallo stesso Santos. Anche Larry Alcala, il miglior disegnatore del paese, fece una serie intitolata *13 1/2*, sulla scia del fumetto di Santos, dal quale fu anche tratto un film.
Santos frequentò l'Università di Santo Tomas, ma l'abbandonò quando la mole di lavoro aumentò. Era capo disegnatore di *Paraluman*, collaborava con l'editore Gold Star, con la rivista *Liwayway*, con la Ace Publications, la Graphic Arts Inc. e con la Miranda & Sons Publishing Co. Nonostante i suoi numerosi impegni con le riviste, le illustrazioni di libri, le copertine, i films pubblicitari e i ritratti, trovava il tempo di collaborare con Mars Ravelo, Pablo Gomez, Greg Igna De Dios, Mauro Cabuhat e Larry Tuazon per produrre fumetti e episodi come *Inspirasiyon* (Ispirazione), *Boksingera* (La pugilatrice), *Dambanang Putik* (L'altare di fango), *ROTC*, *Paula*, *Tomador* e *Dar Aguila*. Per molti anni Santos fu membro del Consiglio della Società Filippina di Illustratori e Disegnatori di fumetti, e più volte ne fu eletto vice- presidente. Nel 1965 vinse un premio offerto dalla società per i suoi lavori. Fu anche membro del Club della Stampa Nazionale delle Filippine. Nel 1969 Santos andò negli Stati Uniti e nel 1970 iniziò a lavorare per la Western Publications illustrando il libro *Davy Crockett*. Ha anche fatto i disegni per *Brother of the Spears*, *Dagar*, *Dr. Spektor* e *Tragg*, tutti del Gold Key, lavorando inoltre per *Mystery Digest* e *Red Circle Comics*. Ha realizzato lavori per pubblicazioni letterarie come *Kapatid* e l'antologia filippino-americana *Liwanag* (Luce). Suoi dipinti sono stati esposti alla Society of Western Artists, vincendo il premio della mostra, e in altre, gallerie, università, musei e collezioni

private. È uno dei primi membri dei Philippine Comic Archives e della Philippine Science-Fantasy Society. I lavori fumettistici di Santos sono caratterizzati da un notevole realismo, dovuto ai molti anni di esperienze come ritrattista. Egli eccelle nello sfruttare tecniche come la prospettiva esagerata e la distorsione, usate però in maniera realistica ed efficace.

O.J.

SANTOS, MALANG (1928-) Pittore e disegnatore di fumetti filippino, nato a Manila il 20 Gennaio 1928. Nel 1947 Malang — nome col quale è meglio conosciuto — fu assunto al *Manila Chronicle*, come disegnatore, e vi creò il personaggio quotidiano senza parole *Kosme the Cop* (Kosme il poliziotto), era l'unica striscia nazionale pubblicata insieme a quelle statunitensi. All'inizio della sua carriera Malang fu perseguito dalla polizia di Manila, per un suo fumetto che volgeva in satira l'abitudine al pettegolezzo della Manila-bene. Qualche mese più tardi Malang fece andare in pensione Kosme, che divenne allora *Kosme the Cop, (Retired)*, cioè Kosme il poliziotto (in pensione). Malang creò poi un altro personaggio fumettistico, *Chain Gang Charlie*; ed un terzo ancora, *Belzeebub*, fu rappresentato su *Pageant Magazine*. Tuttavia è a *Kosme the Cop, (Retired)*, il succube marito della moglie alla quale cerca di sfuggire con mille scappatoie, che Malang è più direttamente associato. Egli divenne inoltre popolarissimo per i suoi disegni pubblicitari relativi a una notissima marca di Cola. Ben presto le sue illustrazioni vennero richieste da tutte le agenzie pubblicitarie del paese. Egli usava le tempere con la maestria dell'artista commerciale, e così pure gli inchiostri colorati. Dipinti suoi sono stati acquistati dalla Presidentessa delle Filippine e da importanti editori statunitensi. Gli sono stati commissionati anche manifesti. Da piccolo disegnatore di fumetti nel 1947 a pittore meglio pagato nel suo paese, Malang ha incoraggiato col suo successo altri disegnatori dei giornali, stimolandoli a migliorare la qualità del loro disegno.

M.A.

SAPPO (Stati Uniti) Personaggio creato da E.C. Segar, apparso per la prima volta il 24 Dicembre 1920 sul *New York American* di Hearst, come striscia giornaliera intitolata *The Five-Fifteen* (Le cinque e quindici). All'inizio le sei piccole vignette di ogni episodio si concludevano con una semplice battuta umoristica su John Sappo, un residente nel sobborgo di Despaire, che enfatizzava le sue tribolazioni nel prendere il treno di Funkville City alle 5.15 di mattina, e coinvolgeva qualche volta sua moglie Myrtle. Il 24 Febbraio 1923, quando il nome del fumetto fu modificato in *Sappo the Commuter*, sull'*American* e, ancora più semplicemente *Sappo* su altri giornali di Hearst, il fumetto era diventato continuativo, con una storia sul gemello di Sappo che fu la più divertente di quel periodo. Il 17 Febbraio 1925 la striscia si concludeva, ma il 28 Febbraio 1926, esattamente un anno più tardi, iniziava una domenicale. Sappo tornava anche alla pagina autoconclusiva, ma poi ricominciava a puntate dal 18 Marzo 1928 con Sappo e Myrtle che dipingevano con accanita rivalità. Una volta ingranato, Sappo divenne decisamente umoristico, e in breve Segar si occupò di ingegnose e comiche invenzioni, che diventarono il perno della striscia dal 1930 in poi. Dopo l'8 Maggio 1932, quando al cast si aggiunse un inquilino presso i Sappo, e cioè il prof. O.G. Wottasnoozle, non vi furono più limiti all'immaginazione della trama. Diventando un lavoro di fantascienza umoristico-satirica, i personaggi di Segar viaggiarono più volte fino all'estremo limite del sistema solare, esplorarono le più infime particelle molecolari, e giocarono con l'invisibilità, i robot e l'ipnosi. Sappo raggiunse il culmine della fantasia

« Sargento Kirk », *Hugo Pratt*. © *Ivaldi*.

dal 16 Agosto 1931 — quando fu portato a tre strisce — fino alla morte di Segar avvenuta il 18 Settembre 1938. Il proseguimento del fumetto, continuato da mediocri esecutori come Bela Zaboly e Bud Sagendorf non merita commenti. Ne è stato ristampato un albo intitolato *Sappo*, e fu pubblicato per un certo periodo, alla fine degli anni trenta, sulla rivista di ristampe *King Comics*. In Italia, il personaggio è stato pubblicato sulla rivista *Il Mago*, della Mondadori e in un Oscar della stessa editrice.

B.B.

SARGENTO KIRK, EL (Argentina) Personaggio creato da Hugo Pratt, apparso per la prima volta il 9 Gennaio 1953, su Misterix.

Sargento Kirk narra la storia del sergente Kirk, delle forze nordiste, nauseato dai massacri compiuti dai visi pallidi nei confronti degli indiani. La scintilla che ha fatto scattare in lui la molla della rivolta è il massacro di Pueblo Negro. Da questa crisi di coscienza matura in lui la decisione di passare dalla parte degli indiani per dividerne l'infelice sorte.

Hugo Pratt, che si era già imposto all'attenzione del pubblico e della critica con il suo *Asso di Picche*, con il sergente Kirk, segna un passo importante nella sua carriera e nella storia del fumetto italiano. Il disegno di Sergente Kirk, che è andato sempre più migliorando dà la misura delle capacità artistiche di Pratt. Il segno è vigoroso, il montaggio cinematografico, i contrasti di grande efficacia, danno risalto alle storie intelligenti e senza retorica, dove gli ideali dell'uomo sono valutati con profonda conoscenza delle contraddizioni insite in lui.

L.S.

SASUKE (Giappone) Personaggio creato da Sanpei Shirato, apparso per la prima volta sul numero di Settembre del 1961 del mensile *Shōnen*. *Sasuke* è un ragazzo ninja (particolare casta di guerrieri giapponesi elevati al livello di superuomini dalla grandezza della loro arte segreta chiamata ninjutsu) figlio del grande ninja Ozaru. Il fumetto racconta la crescita di Sasuke sotto la guida di suo padre, che intende farlo diventare un grande ninja. Sasuke impara il ninjutsu, ma anche molte altre cose, come l'importanza della vita e la severità del codice ninja. Affrontando il mondo, Sasuke incontra molti pericoli e deve combattere contro molti nemici. Alcuni sono ninjas rivali, come Hanzō Hattori, capitano dei guerrieri Tokugawa Shogunate e sua

figlia, responsabili della morte della madre di Sasuke. Altri sono spadaccini e briganti che cercano di ostacolare i progressi di Sasuke. Quando il protagonista si trova in situazioni difficili, è indirettamente aiutato da suo padre, ma i duelli deve sostenerli da solo. La prima parte di questa lunga saga termina con la morte del padre di Sasuke, che cade in un'imboscata tesagli da Hattori, insieme alla sua nuova moglie e a sua figlia. La seconda parte racconta altri problemi di Sasuke e del fratellino Kozaru, ed è un susseguirsi di lotte intrighi e imbrogli nei quali Sasuke se la cava sempre. Non altrettanto fortunato è invece Kozaru, che viene ucciso in una rivolta. Il fumetto termina mentre Sasuke erra per i campi alla disperata ricerca del suo corpo. Per alcune parti di *Sasuke*, Shirato fu assistito da Gōseki Kojima. Il fumetto è terminato nel Marzo del 1966, ed ha ispirato anche una serie di cartoni animati. Nel 1968 il settimanale *Shōnen Sunday*, ha iniziato la ristampa integrale dei vecchi episodi di *Sasuke*.

H.K.

« Satanik », Max Bunker e Magnus. © Max Bunker.

SATANIK (Italia) Personaggio creato da Max Bunker, apparso per la prima volta nel Dicembre del 1964, su albo proprio edito dall'editoriale Corno.

Satanik è stata la versione al femminile del più famoso personaggio di Bunker, *Kriminal*, che stava riscuotendo un grande successo, entrambi definiti in quegli anni « fumetti neri! ».

Satanik è la storia di Marny Bannister, una biologa mortificata da un angioma che le deturpa il viso e la espone alla derisione altrui.

Proveniente da una famiglia piccolo borghese, il padre alcolizzato, la madre succube delle altre due figlie bellissime, a Marny è rimasta solo l'intelligenza che però morde crudelmente la sua sensibilità di donna brutta.

Lavorando su delle formule del biologo Maspust, riesce a trovare un siero capace di donarle la bellezza e l'orrenda Marny si tramuta nella bella Satanik. Col cuore pieno di odio per le mortificazioni subite, inizia la sua nuova carriera criminale uccidendo una sorella e sfregiandone l'altra. Suo antagonista è il tenente Trent, che le da una caccia serrata quanto inutile perché Satanik, riuscirà sempre a sfuggirgli.

Dopo un inizio in cui la si vide protagonista di crudeltà e di crimini, a causa della campagna di stampa contro questo genere di fumetti, l'autore modificò la struttura del personaggio rendendolo più umano e consapevole.

Nelle sue avventure Satanik vive le sue gesta a contatto con un mondo trascendentale, dove vampiri e spiriti del male tentano di distruggerla.

Per un certo periodo le fu accanto un uomo, Max Lincoln, che cercò di redimerla, fallendo nel tentativo, decide, nella storia numero cento, di ucciderla, ma sarà lui a lasciarci la pelle! Nel numero seguente, Satanik viene a un compromesso con un vecchio capo della polizia, che la usa per colpire là dove la legge non può ufficialmente colpire, e da allora innnumerevoli sono le azioni in cui Satanik agisce da giustiziera. Alcuni nemici che ha dovuto combattere in questo nuovo risvolto delle storie sono diventati famosi, come l'abilissimo trasformista Kamalo, che ha saputo darle molto filo da torcere. Verso la fine delle pubblicazioni del fumetto, Satanik ha vicino un investigatore privato di colore, Kriss Hunter, col quale divide la sua ultima avventura nel n. 231 del Novembre 1974.

Disegnatore principale di Satanik, è stato Magnus (R. Raviola) che lo ha disegnato facendo molto uso del nero che gli conferiva un'atmosfera drammatica e in certi episodi addirittura lugubre.

Fumetto che ha goduto per lungo tempo di un grosso successo di pubblico, presentava l'analisi psicologica di un personaggio complesso, condotta con abilità nei testi di Bunker, uno dei migliori soggettisti italiani dei nostri tempi, che ha saputo curare con lo stesso amore anche la caratterizzazione dei personaggi collaterali del fumetto, che si sono succeduti durante la sua lunga vita con impressionante ritmo.

Tra i soggettisti che si sono alternati, allorché Bunker occupato dalla sua nuova creatura destinata a uno strepitoso successo *Alan Ford*, non poté più occuparsene personalmente, figurano M.G. Perini, Catalano, Buzzacchi e Sportoletti. Per i disegni dopo Magnus hanno collaborato Colliva, E. Carretti, E. Lombardi, Peroni, Corbella, Giovanni Romanini e Frank Verola.

Nel 1968 per la regia di Piero Vivarelli è stato prodotto un film tratto dal personaggio, con Magda Konopka nel ruolo della protagonista.

M.G.P.

SATURNO CONTRO LA TERRA (Italia) Serie creata da Cesare Zavattini per i soggetti, sceneggiati da Federico Pedrocchi, disegnata da Giovanni Scolari, apparsa la prima

« *Saturno contro la Terra* », *Federico Pedrocchi e Giovanni Scolari.* © *Mondadori.*

volta il 31 Dicembre 1937, sul settimanale *I tre Porcellini*, della Mondadori. Nata sulla scia del successo di *Gordon*, la serie che ha avuto successo è durata sette anni.
In *Saturno contro la Terra* l'azione si svolge in Italia, dove è situato il centro mondiale di ogni ricerca scientifica e tecnocratica, affidata alla direzione del Prof. Marcus assistito da suo genero Ciro, i quali la fanno da padroni. I saturniani, guidati dal loro capo Rebo, che ha mire imperialistiche tenta la conquista della Terra usando ogni arma e astuzia. Finisce però redento dallo spirito pacifista che sempre aleggia nelle storie, in contrasto con le ideologie del regime fascista imperante all'epoca, anche se qualche concessione fu giocoforza farla. Infatti l'Italia è l'epicentro della Terra, ha i migliori scienziati e la tecnologia più avanzata. Quando tra i terrestri c'è un traditore, è un francese, il professor Leducq!
Nello stesso anno in cui è uscita, la serie è stata pubblicata sul più famoso settimanale *Topolino*, sempre di Mondadori, sul quale uscì fino al 1943. Sospesa per un certo periodo a causa della guerra, fu ripresa sempre sullo stesso periodico nel 1945. Sia nel periodo anteguerra che in quello del dopo guerra, la serie ha conosciuto la ristampa in albi e nel 1968, la Milano Libri ne ha fatto una edizione in volume.

L.S.

SAUNDERS, ALLEN (1899 -) Soggettista e sceneggiatore americano, nato nell'Indiana il 24 Marzo 1899. Attraverso un corso per corrispondenza egli imparò a disegnare, perfezionandosi poi con la frequenza alla Chicago Academy of Fine Arts. Si laureò infine presso il Wabash College, dove rimase sette anni a far l'insegnante di francese. Nel frattempo lavorava tanto come disegnatore per pubblicazioni umoristiche, quanto come scrittore di libri gialli. Abbandonato l'insegnamento nel 1927, si impiegò presso il *Toledo News-Bee*, come giornalista e disegnatore, divenendone anni dopo anche il critico teatrale. Nel 1936 scrisse per il disegnatore, Elmer Woggon, una striscia che aveva per protagonista uno stregone, intitolata *The Great Gusto*, che avrebbe poi cambiato il titolo, prima in *Chief Wahoo* e poi definitivamente in *Steve Roper*. Nello stesso periodo Saunders, creò anche una vignetta umoristica intitolata *Miserable Moments*, che però ebbe vita effimera. Nel 1940, quando Martha Orr decise di abbandonare *Apple Mary*, il personaggio che lei stessa aveva creato nel 1932, il Syndicate l'affidò a Saunders e alla disegnatrice Dale Connor: la striscia ebbe il nome cambiato in *Mary Worth's Family*, e fu firmata « Dale Allen » fino al 1942, quando cominciò a disegnarla Ken Ernst ed il titolo venne definitivamente abbreviato in *Mary Worth*. Nel 1968 apparve una terza striscia firmata da Saunders e intitolata *Dateline. Danger!* (Inviati Speciali), un fumetto avventuroso disegnato da Al McWilliams. Saunders è stato anche direttore del Publishers-Hall Syndicate, e Presidente del Newspaper Comics Council nel 1958. Dopo Lee Falk, Saunders è probabilmente il più noto soggettista di strisce sindacate, in assoluto comunque uno dei più dotati, i suoi son testi sofisticati, con dialoghi gradevoli e ben scritti, mai stucchevoli.

M.H.

SAZAE-SAN (Giappone) Personaggio creato dalla disegnatrice Michiko Hasegawa, apparso per la prima volta sul quotidiano della sera *Fukunichi*, ma trasferito verso la fine del 1949 sull'altro quotidiano serale *Asahi*. L'idea era sorta in Machiko durante una vacanza sulla costa di Momoji, per cui a tutti i personaggi diede nomi attinenti al mare: Sazae significa elica; suo padre Namihei, onda; la madre Fune, barca; il fratello minore Katsuo, pesce bonito; la sorellina Wakame, alga. Il cognome della famiglia è Isono, che significa spiaggia, Namihei Isono vuol dire « onda sulla spiaggia ». Hasegawa portò avanti quest'idea sposando Sazae con Masuo Fugata, trota, dal quale ebbe il figlio Tarao, mollusco. *Sazae-san* fu il fumetto di maggior successo del dopoguerra, un perfetto esempio di fumetto d'argomento familiare, come ad esempio negli Stati Uniti *Blondie*. Sazae-san era una cara, semplice e premurosa casalinga, moglie di un lavoratore di modeste risorse. I Fugata vivevano coi parenti di Sazae, ed ebbero soltanto brevi avventure. All'inizio Sazae era alta e graziosa, ma dopo il matrimonio divenne più piccola e rotondetta. *Sazae* fu una delle più longeve strisce giapponesi: anche se ora non viene più pubblicata, ne è stata però intrapresa una ristampa. Sazae è stata il personaggio a fumetti più famoso sia tra i giovani che tra i vecchi. Il fumetto è stato ristampato più volte in albi che hanno venduto milioni di copie; ha ispirato un film a episodi per la TV, un lavoro teatrale e molti cartoni animati.

H.K.

Allen Saunders.

« Scarth », Luis Roca. © The Sun.

SCARPA, ROMANO (1927-) Disegnatore e sceneggiatore italiano, nato a Venezia il 27 Settembre 1927. Dopo aver ottenuta la maturità artistica si iscrisse all'Accademia di Belle Arti della sua città. Nei primi anni del cinquanta si è dedicato al cinema d'animazione, per lavori di pubblicità, acquisendo esperienza nel disegno, cosa che gli risultò utile quando decise di dedicarsi al fumetto, dove esordì con *Angelino*, per le edizioni Fasani.

Scarpa si è poi conquistata una notevole posizione fra quelli che vengono chiamati i « Disney italiani », ossia coloro che disegnano i personaggi di Walt Disney, al di qua dell'Atlantico. Oltre che i disegni, Scarpa sin dal 1954, ha curato anche la stesura dei testi di molte storie, dimostrando in tale campo la sua capacità e la sua fertile fantasia. Sotto il suo impulso sono nati nuovi personaggi che hanno via via aggiornato lo zoomorfico allegro mondo creato dal moderno Esopo americano, tra questi. Trudy la fidanzata di Gambadilegno, Atomino,Bip Bip e altri.

Scarpa si è dimostrato anche un grafico abile e dotato, più propenso alle storie di Topolino che a quelle di Paperino, ne ha fatto un personaggio rispetto a quello tradizionale più moderno, svelto e scattante, più vicino a quello di Al Levin; dando ai personaggi una dimensione grafica sprovincializzata, conquistandosi di diritto in seno alla « famiglia Disney » una posizione di prestigio incontestata. Nell'esecuzione dei suoi lavori, Scarpa si circonda di aiutanti, nella cui collaborazione egli trova la miglior maniera di mettere in risalto le sue matite, così incisive e originali, e nello stesso tempo prepara gli allievi alla professione futura di disegnatori di fumetti.

G.Br.

SCARTH (Gran Bretagna) Personaggio scritto da Jo Addams e disegnato da Luis Roca, apparso per la prima volta il 17 Novembre 1969 sul rinnovato *Sun*, in versione formato tabloid, dello stesso gruppo del *Daily Mirror*, sotto il controllo del magnate australiano Rupert Murdoch. I lettori videro una ragazza bionda e quasi nuda attraversare la strada a un'auto che transitava velocissima. Era la prima apparizione di Scarth, un ibrido fra *Garth* e *Jane*, una spogliarellista da fantascienza! Sul suo conto, ne avrebbero saputo di più in seguito! Era destinata a diventare il primo nudo integrale delle strisce quotidiane britanniche. Scarth non perse però soltanto i suoi vestiti, ma anche le sue lunghe trecce. Un trapianto di cervello che la resuscita dopo la morte sull'autostrada, le dà anche un taglio di capelli a spazzola che rimane il suo emblema per tutta la durata del fumetto, chiuso esattamente tre anni dopo l'inizio. Scarth veniva alla fine uccisa in un altro incidente, su richiesta di un nuovo direttore del giornale, al quale il tono « permissivo » della striscia non andava a genio: vi era infatti stato introdotto un ermafrodita, Rudolf Quince; e una donna barbuta sposata a un capitano dell'esercito! Nonostante la sua interruzione, il fumetto cóntinua ad essere distribuito nel mondo, pur avendo perso il suo sottotitolo *Scarth: A.D. 2170*. In Italia, l'intera serie è stata pubblicata su *Eureka* nel 1972-74, e l'Editoriale Corno le ha dedicato un libro della serie *Eureka Pocket* .

D.G.

SCHAFFENBERGER, KURT (1920-) Disegnatore americano, nato in Germania il 15 Dicembre 1920. La sua famiglia emigrò negli Stati Uniti nel 1927, e Kurt frequentò il Pratt Institute di Brooklyn, a New York. Nel 1942 Schaffenberger entrò nello studio di Jack Binder, disegnando per diverse case editrici e lavorando su personaggi come *Captain Marvel*, *Bulletman*, *Fighting Yank* e *Captain America*. Compiuto il servizio militare fra il 1943 e il 1945, al ritorno lavorò per Fawcett, che pubblicava i diversi personaggi della cosiddetta *Marvel Family*. Benché il più importante disegnatore di *Captain Marvel* e famiglia fosse C.C. Beck, il lavoro di Schaffenberger era molto apprezzato dal pubblico, mentre Beck eccelleva in uno stile un po' grottesco, Schaffenberger era influenzato da Raymond e Foster e tendeva al realismo e all'avventura pura. Nel 1953, Fawcett, chiuse la sua produzione relativa agli albi a fumetti, e Schaffenberger, dopo aver lavorato per la Timely ed altre case editrici, abbandonò il settore. Vi tornò nel 1958 impiegandosi alla National, che gli affidò un nuovo albo dedicato a *Lois Lane*, undici anni di produzione, ed un disegno sempre pulito e piacevole, hanno indissolubilmente legato *Lois Lane* a Schaffenberger. Contemporaneamente però, egli creò molte strisce commerciali per il Custom Comics, e con lo pseudonimo di « Lou Wahl » inventò *Nemesis* e *Magic Man*, per la ACG. Quando la National riprese nel 1972 la pubblicazione della *Marvel Family*, Schaffenberger tornò al suo amore giovanile, grazie alla rinuncia di C.C. Beck, cui era stata nuovamente affidata, ma che aveva declinato l'incarico a causa di una serie di controversie con la casa editrice.

J.B.

SCHIAFFINO, GUALTIERO (1943-) Autore, disegnatore e giornalista italiano, nato a Camogli (Genova) il 27 Aprile 1943.

Dopo essersi iscritto alla facoltà di legge senza conseguirne la laurea, nel 1968, iniziò a pubblicare alcune vignette di satira politica sùll'edizione nazionale dell'*Unità*, quotidiano del partito comunista e contemporaneamente lavorava presso uno studio di pubblicità.

« Santincielo », Gualtiero Schiaffino. © Skiaffino.

Nel 1970, vinse un concorso indetto da *Paese Sera*, con il suo fumetto *Santincielo* che sarà poi regolarmente pubblicato dal quotidiano a partire dal 1973. Nel 1971 e '73, è premiato anche al salone dell'« Internazionale dell'Umorismo » di Bordighera, e ancora a Bologna e Torino, durante una manifestazione settoriale. Nel 1973, inizia la sua collaborazione stabile con *Paese Sera*, e contemporaneamente pubblica disegni satirici sull'edizione genovese dell'*Unità*, sul quotidiano *Il Lavoro*, e per il settimanale *ABC*, per circa un anno ha fatto vignette politiche. Nel 1974, il suo fumetto *Santincielo* viene pubblicato sul periodico *Eureka*, mentre inizia una nuova serie *I diavoli*, su *Segretissimo*, un lavoro realizzato in negativo, e continuato sino al Dicembre 1975, anno nel quale si è dedicato con maggior impegno al giornalismo, curando per *Il Lavoro*, quotidiano di Genova, il supplemento settimanale *La Bancarella*, da lui ideato e dedicato alla narrativa d'evasione. Sempre nel 1975, la Casa Editrice Dardo gli pubblica il libro *La presa per il culto*, antologia della serie *Santincielo* e nel 1977 *Lei non sa chi sono Dio*.

Sue strisce sono state pubblicate in Brasile, Svizzera e in Germania.

L.S.

SCHMIDT, CHARLES (1897-) Disegnatore americano nato a Brooklyn, nel 1897. Portati a termine gli studi con il conseguimento della maturità a Freeport, Long Island, gli riuscì di farsi assumere come apprendista nel reparto artistico del *New York American Journal*, dove per tre anni fece un po' di tutto finché riuscì ad entrare come membro fisso dello staff.

Nel 1917, venne mandato a Boston dove c'era un posto vacante come disegnatore e dove fu impegnato nelle più svariate attività, da rifinitore a caricaturista a illustratore di vignette d'ogni soggetto.

Nel 1933, i direttori del *Boston Daily Record*, gli affidarono la realizzazione di un personaggio che fosse un poliziotto. Il 16 Aprile 1934, uscì la striscia col titolo *Pinkerton jr*. sulle pagine del giornale locale. Verso la fine del '34, il King Features Syndicate, ne acquistò i diritti per la distribuzione nazionale, modificandone il nome in *Radio Patrol*, che divenne più tardi *Sergent Pat of the Radio Patrol*, e alla striscia giornaliera si aggiunse una tavola domenicale, che iniziò l'11 Novembre 1934.

Da quel momento Schmidt si sottopose ad un lavoro stressante per portare a termine il suo personaggio che aveva incontrato un grande successo, infatti egli lavorava a tempo pieno al giornale e poteva dedicarsi al suo fumetto soltanto alla sera.

Verso la metà degli anni '50, la striscia che cominciava a denunciare l'età venne sospesa. Pur essendo l'unica realizzazione di questo artista; che se non ha mai toccato i vertici della creatività, col suo segno pieno di comunicativa, ha avuto per lungo tempo una capacità di intesa immediata con il pubblico, in ciò facilitato anche dalla freschezza e la genuinità delle storie sceneggiate da Sullivan.

L.S

SCHMIDT, MANFRED (1913-) Giornalista, scrittore e disegnatore tedesco, nato a Bad Harzburg il 15 Aprile 1913. Schmidt passò la giovinezza a Brema, dove compì i suoi studi. Mentre la maggior parte dei suoi insegnanti esaltavano il valore del combattimento e della morte per la patria, quello di disegno che aveva vissuto la prima guerra mondiale sul campo di battaglia, apriva gli occhi ai suoi allievi sulle inevitabili brutture della guerra. Schmidt smise di disegnare immagini « eroiche », iniziando per suo diletto a disegnare fumetti. Quando aveva 14 anni, il quotidiano *Bremer Nachrichten*, pubblicò le sue prime vignette. Al termine degli studi, Schmidt dovette scegliere cosa fare, se il maestro di disegno, il musicista, il prete, il dentista o il regista, decise di tentare il cinema. Partendo dalla gavetta, si ritrovò a fare i lavori più umili e alle paghe più basse tornò allora a disegnare. Ma dovette piantar tutto e andare a combattere per quattro anni durante la seconda guerra mondiale. Partecipò a diverse ritirate sui vari fronti, compresa la ritirata di Russia. A quel tempo disegnava per *Panzer voran!* (Panzer, avanti!), un giornale militare che conservava il suo titolo tragicamente ironico anche durante una ritirata di mille miglia. Tornato alla vita civile e al disegno, Schmidt ebbe occasione di vedere una copia delle avventure di *Superman*, un personaggio che immediatamente detestò per istinto. Decise quindi di fare una satira del supereroe, creando *Nick Knatterton*, una specie di ibrido fra *Superman*, *Dick Tracy* e *Sherlock Holmes*. Il suo primo episodio apparve nell'autunno del 1950 sul settimanale illustrato *Quick*, ed incontrò un successo incredibile. Con il suo stile semplice ma efficace, Schmidt, è uno dei pochi ad aver contribuito alla nascita di una « scuola » del fumetto tedesco. Dopo aver abbandonato Knatterton, Schmidt scrisse una quantità di articoli, e di libri umoristici ampiamente illustrati. Ha scritto anche diversi articoli di viaggio ed ha prodotto film a cartoni animati per la pubblicità.

W.F.

SCHTROUMPFS, LES (Belgio) Personaggi creati da Peyo (Pierre Culliford), ispirati da un'idea del suo precedente lavoro a fumetti *Johan et Pirlouit*. Gli Schtroumpfs sono un popolo di elfi gentili, civili e terribilmente carini, il cui candore trionfa su tutte le avversità che si abbattono sul loro villaggio addormentato. Tutti uguali nell'aspetto e nel costume, essi differiscono nella personalità, costituendo un microcosmo, alla cui guida saggia e illuminata sta il Grande Schtroumpf.

Intessuto in un'atmosfera poetica, il fumetto discende direttamente dal folklore europeo, mentre i suoi personaggi di favola e i paesaggi fantasiosi ricordano *Little Nemo*.

Peyo con il suo stile semplice, ha lanciato i suoi nanetti nelle più svariate avventure, inventando per loro minacce e pericoli di ogni tipo, sia dall'esterno, come i briganti che ogni tanto tentano di rubare il loro tesoro, sia dall'interno, come il tentativo di uno di loro di diventare dittatore autonominandosi « Schtroumpfissimo ». Ma tutte queste avventure hanno un lieto fine, e gli Schtroumpfs finiscono per tornare alla loro allegra vita intessuta di canti e balli. I bei disegni e le intelligenti trame di *Les Schtroumpfs*, felice combinazione di fantasia e avventura, hanno fatto del fumetto uno dei preferiti del pubblico europeo. Negli ultimi anni, Peyo ha sempre più ceduto la stesura dei testi a Yvan Delporte, che ha cercato di mantenere al fumetto tutta la sua poesia ed attrattiva. La serie è stata più volte ristampata in albi e volumi, ne sono stati tratti giocattoli e i nanetti sono stati usati in pubblicità. Negli anni sessanta ne è stata tratta una serie di 9 cartoni animati, prodotta da Eddy Rissack e Maurice Rosy, con l'aiuto di Peyo.

M.H.

SCHULTZE, CARL EDWARD (1866-1939) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Lexington, Kentucky, il 25 Maggio 1866 da una famiglia di emigrati tedeschi di classe medio-inferiore. Quando le condizioni familiari migliorarono, Schultze fu inviato a studiare disegno in scuole tedesche, dove migliorò il suo stile semplice ma ricercato, tanto da parmettergli di ottenere un lavoro da 16 dollari la settimana presso il *Chicago News*, alla fine degli anni 1880, fra i suoi colleghi c'erano personaggi diventati poi famosi, come R.F. Outcault e George Barr McCutcheon. Dopo alcuni anni di fumetti e lavori grafici, Schultze si trasferì al

Carl Schultze, « Foxy Grandpa ».

New York Herald, dove gli fu chiesto di sviluppare una sua idea iniziale su un vecchio che si vendica di un paio di ragazzini tipo « Katzenjammer Kids » che lo tormentano. Schultze aveva chiamato il vecchio semplicemente « Grandpa », ma William J. Guard, assistente del direttore dell'*Herald* e in seguito addetto stampa del Metropolitan, suggerì di chiamarlo *Foxy Grandpa*, che ebbe immediato successo, non appena presentato come principale personaggio sulle pagine della sezione fumetti dell'*Herald*, il 7 Gennaio 1900. Come altri disegnatori di fumetti popolari dell'epoca, Schultze fu assunto da Hearst per le sue testate: *American* e *Journal*, di New York. Ma nel potente impero di Hearst il mite e ripetitivo Schultze non riuscì ad eccellere anche se ben pagato, con una casa in Park Avenue e una pariglia di cavalli. Fu in seguito licenziato da Hearst e dovette accontentarsi di essere assunto al *New York Press* ad uno stipendio inferiore, dove riprese *Foxy Grandpa* che però terminò nel 1918. Sperimentando altre vie, Schultze tentò una serie di storie in prosa con una vignetta al giorno, ma il lavoro era mediocre e terminò pochi anni dopo. Ne derivò che Schultze, tormentato dai debiti e fiaccato dai problemi personali acutizzati dalla incomprensione della moglie, sparì dalla circolazione per riapparire nel Gennaio 1935 negli uffici dell'AICP, un'associazione per l'aiuto ai poveri, che rispondendo a un disperato appello gli procurò un impiego statale di revisore di libri, a 95 dollari al mese. Illustrò libri scolastici, fra i quali uno dei più popolari fu *Julia and the Bear* (Giulia e l'orso). Diventato vecchio, Schultze viveva in una stanzetta al 25 di West 20th Street a New York, facendosi amici i bambini del vicinato, per i quali disegnava i suoi vecchi personaggi, ma ormai dimenticato dagli editori e dei suoi amici di un tempo. È morto per un attacco cardiaco il 18 gennaio 1939.

B.B.

SCHULZ, CHARLES MONROE (1922-) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Minneapolis, Minnesota, il 26 Novembre 1922. Dopo il diploma alla scuola superiore di St. Paul, « Sparky » Schulz prese lrezioni di disegno per corrispondenza presso l'Art Instruction Inc. di Minneapolis. Intanto nel 1943 veniva arruolato e inviato sul fronte europeo, da dove tornava alla fine del servizio militare nel 1945, col grado di sergente. Tornato a St. Paul, trovò lavoro come letterista in una pubblicazione a fumetti religiosa. Divenne intanto insegnante presso l'Art Instruction, dove incontrò colei che sarebbe diventata sua moglie. Allo stesso tempo lavorava anche per altri, e suoi fumetti erano pubblicati dal *St. Paul Pioneer Press* e dal *Saturday Evening Post*. Nel 1950 cominciò a fare il giro dei distributori con un suo fumetto di bambini intitolato *Li'l Folks*, e dopo qualche rifiuto fu finalmente accettato dall'United Feature Syndicate, debuttando il 2 Ottobre 1950 col nuovo titolo *Peanuts*. Il resto è storia del fumetto: poco notato all'inizio, doveva diventare il più straordinario successo editoriale e sociologico di tutti i tempi. Per i contenuti, Schulz si è rifatto ai suoi ricordi d'infanzia (anche il padre di Schulz era ad esempio barbiere, come quello di Charlie Brown che è il personagigo principale del fumetto) e ai suoi cinque bambini. Egli ha più volte smentito i contenuti filosofici del fumetto, dicendo per esempio che il suo principale problema era quello di preparare il lavoro in tempo, al fine di arrivare alla posta a spedirlo entro le cinque; e in un'altra occasione commentò « mi è sempre sembrato che il fumetto avesse un sapore amaro e trattasse della sconfitta ». È chiaro che l'ambiguità dell'uomo è riflessa dall'ambiguità stessa del fumetto, che la rende del resto una delle più affascinanti creazioni della letteratura fumettistica americana. Charles Schulz ha anche scritto in collaborazione con Kenneth F. Hall, uno studio sui bambini intitolato *Two-by-Fours: A sort of Serious Book About Small Children* (Due per quattro: Una specie di libro serio sui bambini piccoli) pubblicato da Warner nel 1965. Ha inoltre illustrato alcuni libri scritti da altri fra cui *Kids Say the Darndest Things*, ma la maggior parte della sua carriera è dedicata ai *Peanuts*, per i quali fa tutto da solo, e ai prodotti commerciali che ne sono derivati. La sua vita privata è stata molto tranquilla, salvo per un divorzio e successivo matrimonio con una donna molto più giovane di lui. Charles Schulz ha ricevuto due volte il premio Reuben, nel 1955 e nel 1964; i premi Peabody ed Emmy nel 1966, e molti altri. Un documentario su Charles Schulz è stato prodotto per la CBS-TV e programmato nel 1969.

M.H.

Charles Schulz.

SCHWARTZ, JULIUS (1915-   ) Direttore americano di albi a fumetti, nato il 19 Giugno 1915 nel Bronx, a New York. Fanatico di fantascienza, Schwartz fondò nel 1932 insieme a Mort Weisinger *The Time Traveller* (Il viaggiatore temporale), la prima rivista per appassionati di fantascienza, largamente diffusa. Più tardi, i due fondarono il Solar Sales Service, che distribuiva ai pups, cioè periodici di racconti, il lavoro di scrittori come Ray Bradbury, Robert Bloch, Edmond Hamilton, Alfred Bester, Otto Binder e H.P. Lovecraft. Quando il settore ebbe un tracollo, Binder presentò Schwartz alla National, dove nel 1944 egli cominciò a dirigere albi a fumetti e fu più tardi responsabile della immissione nel mercato degli albi di scrittori di fantascienza. In quel periodo egli dirigeva testate come *Flash*, *Sensation*, *All-Star* e *Green Lantern*. Negli anni cinquanta, Schwartz fece il suo miglior lavoro per due titoli di fantascienza, *Mystery in Space* (Mistero nello spazio) e *Strange Adventures* (Strane avventure). Aiutò scrittori come Gardner Fox, Binder, Hamilton, e John Broome a produrre alcuni dei migliori racconti di fantascienza pubblicati in albi. Sy Barry e Carmine Infantino erano i suoi migliori disegnatori. Infantino, Murphy Anderson e Fox si unirono a Schwartz per produrre *Adam Strance* su *Mystery in Space*, e questo è stato forse il miglior fumetto di fantascienza mai apparso in albi. Nel 1956, furono Schwartz e i suoi collaboratori a far rivivere il concetto di supereroe, riportando in vita per *Showcase* il defunto *Flash*. Più tardi essi collaborarono nel lancio di ciò che viene comunemente definito « la seconda età eroica », e fu sotto la guida di Schwartz che Fox scrisse *Flash of Two Worlds* (Flash dei due mondi), un racconto che riportò alla ribalta molti dei supereroi degli anni quaranta. Nel 1964, le vendite delle due testate della National *Batman* e *Detective* precipitarono e Schwartz fu chiamato alla loro direzione. Iniziò così la « nuova visione » (il « new look » di Infantino ed Anderson) e ciò portò a un rilancio che finì per avere perfino una serie televisiva di Batman. Nonostante lo stile, che personalmente Schwartz detestava, le vendite tornarono a livelli altissimi. Schwartz andò poi a dirigere il celebrato *Green Lantern / Green Arrow* (Lanterna verde / Freccia verde), una serie di breve durata che meritò i consensi della critica ma che non ebbe buone vendite. Negli ultimi anni ha anche curato gli albi di *Superman*, rilanciati dopo le dimissioni del suo amico Weisinger, ed è sotto la sua revisione che la National ha rilanciato nel 1973 anche *Captain Marvel*.

J.B.

SCIUSCIÀ (Italia) Personaggio ideato da Tristano Torelli, apparso per la prima volta il 22 Gennaio 1949.

Sciuscià era chiaramente ispirato al protagonista del famoso film di Vittorio De Sica, esponente della nuova linea italiana definita neo-realismo.

Il successo riportato dal film indusse l'editore Torelli, a farne un fumetto. Inizialmente ne scrisse lui stesso le storie coadiuvato poi da Giana Anguissola e disegnato da Fernando Tacconi e Franco Paludetti.

Il piccolo protagonista viene incaricato da un graduato americano di portare un messaggio cifrato a Roma ancora occupata dai nazisti. Da questo inizio si sono via via sviluppate le altre storie dense di avventure, vissute da Sciuscià e dai suoi amici con vivace brio e con spunti commoventi. I racconti sono sciolti, senza inceppature e fatte per il gusto del pubblico di quei tempi. Quando però l'azione porta i protagonisti a vivere le loro imprese dalla Birmania all'Africa, dal Canada alla Cina, il fumetto perde mordente e attrattiva. Sciuscià conobbe la sua fine alla fine degli anni '50. Fu riesumato nel 1965, con disegni della Buffolente, ma senza riuscire ad avere il successo della prima versione.

La prima serie di Sciuscià consiste in 144 numeri, dal

« Sciuscià », Tristano Torelli e Fernando Tacconi. © Torelli.

22 Gennaio 1949 al 23 Ottobre 1951, la seconda di 96 numeri dal 30 Ottobre 1951, al 25 Agosto 1953, la terza di 86 numeri dal 1 Settembre al 14 Aprile 1955. Le prime avventure sono state ristampate nei quattro numeri della rivista *Evviva*, nel 1973. Tristano Torelli e Gianna Anguissola hanno scritto un libro sulle avventure di Sciuscià.

L.S.

SCORCHY SMITH (Stati Uniti) Personaggio creato da John Terry, e apparso per la prima volta nel 1930, per il Associated Press Newsfeatures. Creato sul modello di Lindberg, Scorchy aveva una personalità incerta, a cavallo fra il pioniere dell'aviazione e l'attore rompicollo e vagabondo. Il disegno di Terry, con volti confusi e azioni tirate via, non aiutava a capire la complessa trama. Nonostante ciò *Schorchy* era il fumetto più venduto dell'A.P. nel 1933. Ammalatosi, l'autore fu sostituito dal giovane Noel Sickles, incaricato di disegnarlo senza apportargli la sua firma, (cosa che poté fare solo l'anno seguente, dopo la morte di Terry per tubercolosi). Sickles rifece praticamente il fumetto, rendendolo uno dei più sofisticati del momento, con le sue pennellate e gli effetti di atmosfera, la resa ambientale e dell'azione, pur usando poche semplici linee e ombreggiature impressionistiche. Trama e dialoghi scritti ma non firmati da Milton Caniff, che a quel tempo divideva lo studio con Sickles, si fecevo più acuti e ricchi di suspense. Scorchy era ormai un mercenario, pronto a saltare sul suo aereo per bloccare rivoluzionari assetati di sangue in una Repubblica sudamericana o per salvare un'ereditiera dai suoi rapitori. Fra le mani della coppia Caniff-Sickles, Scorchy raggiunse un'enorme popolarità; tuttavia, quando Sickles chiese un aumento gli fu rifiutato, ed egli disgustato lasciò il fumetto nel 1936. Gli successe allora un altro giovane, Bert Christman, che seppe mantenere la validità del fumetto con disegni di aerei particolarmente notevoli e pia-

« Scorchy Smith », Noel Sickles. © AP Newsfeatures.

cevoli trame, ma nell'Aprile 1938. Christman decise a sua volta di andarsene. Il fumetto passò allora per pochi mesi nelle mani di Howell Dodd e infine in quelle di Frank Robbins all'inizio del 1939. Robbins, che aveva già fatto un breve apprendistato in un fumetto d'aviazione intitolato *Flying To Fame* (Volando verso la fama), risultò il miglior disegnatore dopo Sickles. Il suo tratto era virile e pieno di forza, il disegno solido, fatto di bianchi e neri realistici e pieni di una palpabile evidenza. La popolarità di Scorchy, all'inizio degli anni quaranta era ormai tale che ne fu fatta una tavola domenicale, e con ciò Robbins dimostrava anche di saper trattare il colore con notevole competenza. Quando egli lasciò il personaggio nel 1944, gli succedette Edmond Good e poi ancora, nel 1946, Rodlow Willard, uno dei più mediocri disegnatori di fumetti, che contribuì al suo tracollo negli otto anni in cui lo disegnò. Un disegno debole, situazioni banali e intrighi insipidi dovuti a John Milt Morris, segnarono gli ultimi anni della carriera di Scorchy: la sua fine nel 1961 fu più un colpo di grazia che un'uccisione

M.H.

SECCHI LUCIANO
vedi Bunker, Max

SECRET AGENT CORRIGAN
vedi Secret Agent X9

« Secret Agent X-9 », Alex Raymond. © King Features Syndicate.

SECRET AGENT X-9 (Stati Uniti) Personaggio scritto da Dashiell Hammett, famoso autore di « gialli », e disegnato dall'allora promettente giovane Alex Raymond, apparso per la prima volta il 22 Gennaio 1934 e distribuito dal King Features nell'intento di dare una risposta a *Dick Tracy*. Nonostante tante modifiche insensate introdotte nelle sceneggiature originali, i primi quattro episodi restano i migliori, e danno validità al personaggio dell'agente segreto, descrivendolo come un lupo solitario, un implacabile persecutore del crimine, che si mescola al mondo corrotto adottandone le abitudini, il gergo e i metodi. Nel primo episodio egli chiede di essere chiamato « Dexter », ma poi abbandona anche questo per tenersi solo quello in codice , X-9 si muove rapido ma agguerrito in una giungla metropolitana abitata da malviventi d'ogni risma, in un'atmosfera di cinismo e amoralità. La caratterizzazione di Hammett e il disegno di Raymond erano tanto incisivi da lasciare il segno nei lettori anche dopo che avevano abbandonato il fumetto nel 1935 (in Aprile Hammett, e in Novembre Raymond). Raymond fu seguito da Charles Flanders primo di un eccezionale numero di disegnatori e scrittori che si sarebbero alternati nell'esecuzione del fumetto. Pur cercando di seguire le tracce del predecessore e facendo un buon lavoro, Flanders non riuscì a sostenere a lungo il personaggio, che passò nel 1938 nelle mani di Nicholas Afonski (che portò *X-9* sul grottesco) e poi di Austin Briggs, che lo tenne dal Novembre 1939 al Maggio 1940, eguagliando quasi Raymond, nelle sue mani *X-9* divenne ancora l'enigmatico G-man del quale si sa poco. Aiutato dallo sceneggiatore Robert Storm (che aveva rilevato la sceneggiatura da Charteris nel 1936) Briggs ricreò un minaccioso mondo d'ombre, di intrighi bizzarri, di uomini disperati e di donne avide e soffocanti. Nel 1942, però, Briggs andava a creare la versione quotidiana di *Gordon*, e Storm lasciava la sceneggiatura, passato nelle mani di Mel Graff, costui tradiva profondamente lo spirito del fumetto. Graff gli diede il nome di Phil Corrigan, una vita famigliare e perfino una fidanzata. Nel 1960 a Graff succedeva Bob Lewis, e il suo stile troppo carico accentuava ancora la mediocrità raggiunta da *X-9*. A quel punto il fumetto era stampato ormai da pochissimi quotidiani e sarebbe probabilmente sparito se non l'avesse rilevato Al Williamson nel Gennaio 1967, che su testi di Archie Goodwin, lo rimise in sesto ribattezzandolo *Secret Agent Corrigan* e riportandolo ai suoi primi splendori, tanto che ora è una delle poche strisce di successo fra quelle d'avventura rimaste in piedi. *X-9* ispirò un programma radiofonico e due scadenti serie televisive, nel 1937 e nel 1945. Pur non avendo molto influito sui fumetti, X-9 ha invece influenzato il cinema, che la personalità dell'eroe creato da Hammett e Raymond ha trovato una duratura impronta nei ruoli per esempio di James Cagney in *G-men* nel 1935 o di Robert Stack in *Gli Intoccabili*. In Italia, il personaggio è apparso su *L'Avventuroso* (1934-1938), *Robinson* (1945-1946), *Topolino* (1946-1947), *Avventura* (1948), *L'Ardimentoso* (1960), *ACB dei Ragazzi* (1963), *Okay* (1969) e in *Eureka*

e supplementi dal 1971. L'editore Spada ne ha fatto un libro nel 1965, e la Corno due pocket (1969 e 1976). L'editore alternativo Conti ne sta curando una cronologica integrale del periodo anni quaranta-cinquanta.

M.H.

SECRET OPERATIVE DAN DUNN
vedi Dan Dunn

SEEKERS, THE (Gran Bretagna) Serie scritta da Les Lilley e disegnata da John Burns, preparata per l'*Evening News* ma passata, tramite il direttore Julian Phipps, al *Daily Sketch* sul quale apparve per la prima volta il 2 Maggio 1966. Dopo la chiusura di questo giornale, la distribuzione passò ad altri, e terminò il 10 Maggio 1971. *The Seekers* (I ricercatori) è stato uno dei primi fumetti molto « permissivi », con la protagonista Suzanne che si mostrava regolarmente nuda: e questo capitava ogni volta che si levava il vestito, perché al di sotto non indossava altro. Il titolo della striscia si riferisce a un Ufficio per la ricerca di persone disperse diretto da Una Frost e composto dalla bruna e bella Suzanne Dove e dal biondo e affascinante Jacob Benedick. Quest'ufficio di tuttofare (o di dolce far niente...) fu creato sulla scia del successo di *Modesty Blaise* e disegnato da Burns in uno stile molto vicino a quello di Jim Holdaway. Nato a Wickford nell'Essex, Burns non aveva fatto alcun tirocinio artistico formale, ma tuttavia è oggi uno dei migliori illustratori di sesso e violenza. Egli si unì a Doris White, del Link Studios come apprendista all'età di 16 anni, e lavorò per i fumetti di settimanali come, *Girl's Crystal*, *School Friend* e *Boy's World*. Per *Wham*, disegnò nel 1964 *Kelpie*; e poi il fantastico racconto a puntate e a colori, *Wrath of the Gods* (Collera degli Dei), lo stesso anno per *Eagle*. La sua prima striscia per i quotidiani fu *The Tuckwells* (1966), un racconto settimanale a puntate su *Sunday Citizen*. Nel 1971 ha adattato a fumetti il racconto televisivo a puntate *Countdown* (Conto alla rovescia), per l'albo omonimo, e un analogo adattamento a fumetti lo ha fatto nel 1973 per *T.V. Action*, col racconto *Mission Impossible*. In Italia, i suoi lavori, sono stati introdotti da *Linus*, nel 1967 e poi interamente pubblicati sul quotidiano *Il Giorno*, dal 1967 al 1973, e stampati in episodi sparsi da molte altre pubblicazioni. L'editoria alternativa ne ha prodotto un'edizione cronologica integrale in grandi albi, apparsi presso le Edizioni Grandi Avventure di Roma.

D.G.

« The Seekers », John M. Burns. © Associated Newspapers. Ltd.

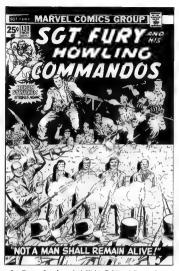
E. C. Segar, « Thimble Theater ». © King Features Syndicate.

SEGAR, ELZIE CRISLER (1894-1938) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a Chester, Illinois, l'8 Settembre 1894, da famiglia di modeste condizioni economiche. Chester era a quei tempi una cittadina isolata ma vi arrivavano regolarmente i giornali domenicali da Chicago e Indianapolis, sui quali erano pubblicati i personaggi più popolari del fumetto di quei tempi. Il giovane Elzie ebbe quindi la possibilità sin da allora di conoscere fumetti come: *Happy Hooligan*, *The Kin-der-Kids* e *Old Doc Yak*, che destarono in lui un profondo interesse e il desiderio di sviluppare sempre più la sua inclinazione al disegno tanto da poter un giorno diventare egli stesso un creatore di altri eroi del mondo fumettistico. A tale scopo dedicava ore e ore ad esercitarsi in tale arte e più tardi si iscrisse ad un corso specializzato per corrispondenza e quando andò a Chicago in cerca di fortuna gli riuscì di farsi notare dal creatore del suo idolo *Yellow Kid*, R.F. Outcault, che lo fece lavorare su *Charlie Chaplin's Comic Capers*, un fumetto quotidiano e domenicale pubblicato sul *Chicago Herald*. La prima realizzazione del personaggio fatta da Segar, apparve il 12 Maggio 1916 e continuò sino al 16 Aprile 1917. La domenica successiva Segar ebbe una pagina propria intitolata *Barry the Boob*, con protagonista uno stolto soldato di un imprecisato esercito operante sui campi di battaglia europei. La serie durò per un anno, terminando quando l'Herald fu acquistato dal *Chicago American* e dall'*Examiner*, entrambi di Hearst. Segar seguì la sorte dell'Herald e cominciò il suo primo fumetto di successo sull' *American* il 1° Giugno 1918, era *Looping The Loop*, una specie di rubrica a vignette umoristiche sugli spettacoli di Chicago che incontrò un tale favore di pubblico riscontrabile dall'aumento considerevole delle vendite del giornale. Alla fine del 1919, invitato dal New York Syndicate di Hearst, si trasferì a Manhattan dove fece il fumetto *Thimble Theatre*, simile nel contenuto al popolare *Midget Movies*, di Ed Wheelan, che Hearst aveva appena perso perché passato ad un altro distributore. Trattava temi teatrali sotto forma di striscia quotidiana e apparve per la prima volta il 27 Dicembre 1919, sul giornale della sera *New York Journal*. Fu accolto dal pubblico con favore e il fumetto proseguì mentre Segar abbandonava gradualmente il contenuto teatrale per sviluppare personaggi ben delineati, come Olive Oyl, suo fratello Castor e Ham Gravy. Disegnato in sei vignette, il primo *Thimble Theatre*, assomigliava nella struttura e nelle battute all'odierno *Peanuts*, ed aveva inoltre il vantaggio tecnico di adattarsi facilmente ai diversi punti morti delle pagine, fu quindi chiesto a Segar di preparare un altro fumetto simile per il *New York American*, ed egli creò *The Five-Fifteen* (Le 5.15), uscito il 24 Dicembre 1920. Trattava di un pendolare chiamato

Sappo che doveva sempre litigare con la moglie brontolona. Agli inizi degli anni '20, Segar si cimentò nella domenicale di *Thimble Theatre*, che apparve il 18 Aprile 1925, sul *New York Journal*, alla quale il 6 Marzo 1926 fu aggiunta come striscia *The Five-Fifteen*, che dal 10 Luglio dello stesso anno aumentò a un terzo di pagina, e ciò può rendere l'idea del successo che incontrò il fumetto di Segar, il quale oramai sicuro di sè, si trasferì con la famiglia a Santa Monica (California), dove visse per il resto dei suoi giorni e dove creò il primo dei personaggi che dovevano dargli la fortuna e la fama mondiale, si trattava di *Popeye* (braccio di ferro) che fece la sua comparsa in *Thimble Theatre* il 17 Gennaio 1929. Riportò un tale successo che entro un anno il King Features, fu letteralmente subissato di richieste da ogni parte. Nel bel mezzo di tale successo, Segar che da tempo era ammalato morì. Era il 13 Ottobre 1938, la sua prematura morte suscitò un cordoglio generale. Segar fu il primo disegnatore di fumetti ad essere citato da una enciclopedia popolare edita dalla Webster's Collegiate, nel 1941 e del quale sono state accreditate nei dizionari, parole che dai suoi fumetti sono entrate a far parte del linguaggio comune. Segar considerato uno dei più dotati disegnatori e scrittori del settore, era un appassionato pescatore ed amava fare lavori di carpenteria di tutti i generi, attività per la quale scrisse articoli pubblicati su periodici specializzati quali *Mechanix Illustrated*.

B.B.

SEGUGI,I
vedi Seekers, the

SGT. FURY (Stati Uniti) Personaggio scritto da Stan Lee e disegnato da Jack Kirby, apparso per la prima volta nel 1963 in un suo albo (diretto dallo stesso Lee) intitolato *Sgt. Fury and his Howling Commandos* (Sergente Fury e i suoi commandos). Il n. 1 presentava un commando operante nella seconda guerra mondiale, capeggiato da un irsuto sergente e composto fra gli altri da Dum Dum Dugan, dal trombettiere Gabe Jones, Dino Manelli e Izzy Cohen. Gli uomini che componevano il gruppo cambiavano di volta in volta, ma era sempre formato da differenti gruppi etnici, e anche se gli uomini talvolta litigavano per futili ragioni, erano però sempre solidali davanti alla minaccia nazista. Frequente antagonista era il calvo Barone Strucker, fornito di monocolo. Kirby lo disegnò ricorrendo ad alcune sue esperienze belliche, per sette numeri, tornandovi nel n. 13 quando Fury incontrò Captain America. Kirby in effetti continuò per anni a fare le copertine, ma il disegnatore ufficiale era ormai Dick Ayers che, se si accettuano alcuni numeri di John Severin, Tom Sutton e Herb Trimpe fece tutte le matite. Vi lavorarono diversi inchiostratori, tra i quali si distinse John Severin. Le sceneggiature erano di Lee, fino al 1966, quando per un anno le rilevò Roy Thomas, seguito da Gary Friedrich. La storia passava da emozioni banali a emozioni supereroiche, con Fury — la camicia sempre a brandelli — che superava lo sbarramento di pallottole naziste. Alla fine, la Marvel lo portò ad essere un fumetto di spionaggio, con azioni attuali e intitolato *Nick Fury, Agent of SHIELD*. Oltre che risentire l'influsso dei supereroi, Nick Fury risentì anche quello di altri albi Marvel: i continui alterchi fra gli uomini di Fury, erano ad esempio ispirati a quelli di gruppi come *I fantastici quattro* o *I vendicatori*. Certi episodi che volevano dare della guerra un'immagine negativa, dipingevano Fury come un uomo fragile, umanissimo, tutto all'opposto della sua consueta immagine di superman spavaldo con in bocca il chewing gum. Da, *Sgt. Fury*, la Marvel tentò anche di ricavare delle imitazioni. Nel 1968 iniziò *Captain Savage and his Leatherneck Raiders*, durato quattro anni, che al termine fu

« Sgt. Fury », Stan Lee e Jack Kirby. © Marvel Comics Group.

sostituito da *Combat Kelly and the Deadly Dozen*, durato un altro anno. Entrambi ricalcavano Fury, con un capo che comandava un gruppo di personaggi etnicamente diversi. *Sgt. Fury* apparve su sette diversi « annuals » (1965-1971), alcuni con materiale inedito. Negli anni settanta la qualità degli sceneggiatori e disegnatori cominciò a declinare, frequenti ristampe interrompevano la continuità del fumetto, finché non ne presero completamente il posto. Vi sono state ristampe anche su *Special Marvel Edition* (1972-1973) e su *War is Hell* (La guerra è inferno) del 1974.

M.E.

SERGEANT PAT OF THE RADIO PATROL
vedi Radio Patrol

SGT. ROCK (Stati Uniti) Personaggio creato da Robert Kanigher, apparso per la prima volta sul n. 81 dell'Aprile 1959 di *Our Army at War* (Il nostro esercito in guerra) come primo personaggio di guerra ricorrente nei fumetti della National. Ispirato però a diversi racconti precedenti di Kanigher, col sergente che in particolare proveniva da *The D.I. and the Sand Fleas*, pubblicato nel n. 56 del Gennaio 1958 di *G.I. Combat*. Nella sua prima apparizione il protagonista era chiamato Sgt. Rocky, col soprannome di « Lo scoglio della compagnia Easy ». Ma dopo alcuni numeri divenne il tradizionale capo divisione Sgt. Rock, e fu disegnato da colui col quale maggiormente si identifica, Joe Kubert. Altri disegnatori che saltuariamente o successivamente lo sostituirono sono stati Jerry Grandenetti, Irv Novick, Russ Heath, George Evans e John Severin, mentre

Kanigher ne rimase il principale autore dei testi. L'origine del Sgt. Frank Rock, apparve tardivamente, riportata da Kanigher e Kubert, e apparsa su *Showcase* n. 45 dell'Agosto 1963. Il racconto lo presentava come un soldato arruolatosi nei primi giorni della seconda guerra mondiale, promosso al grado di sergente per esser riuscito a mantenere le posizioni della compagnia Easy sopra una collina, nonostante lo sterminio del resto del gruppo da parte dei nazisti. Gli altri personaggi furono via via presentati su *Our Army at War*, e comprendevano ad esempio Ice Cream Soldier, Bulldozer, Wild Man, oltre al soldato negro, Jackie Johnson. Le storie di *Sgt. Rock* erano generalmente ambientate sui campi di battaglia europei, e trattavano degli uomini della Easy, dei loro combattimenti e dei loro problemi personali davanti alla guerra. I racconti erano narrati da Rock in prima persona, e molti erano incentrati sulle angosce sufferte in guerra, dai combattenti. Rock si unì pure ai personaggi di altri due fumetti di guerra della National, *Haunted Tank* e *Johnny Cloud*, in *The Brave and the Bold* (Il forte e il debole) n. 52 del Marzo 1964. Più tardi si unì in diversi racconti anche a *Batman*, figurando sempre come sergente ma ai giorni nostri. Per un breve periodo la National tentò anche di lanciare un personaggio a puntate parallelo - *Our Fighting Forces* (Le nostre forze combattenti), nel quale si raccontavano le imprese di Larry, fratello di Rock. Ma Lt. Larry Rock non raggiunse mai né la popolarità né la durata di Sgt. Rock.

M.E.

SERGENTE YORK (Italia) Personaggio creato da Rinaldo Dami (Roy D'Ami) apparso per la prima volta nel 1950. *Sergente York* è uno dei più originali fumetti western italiani, dove per la prima volta viene inserito lo spirito della « gloriosa legione ».
Nel fumetto sono stati inseriti abilmente molti personaggi dalle origini più disparate che si muovono in una scenografia piena di invenzione e che sa sfruttare egregiamente l'elemento umano. con un disegno al limite della caricatura. Oltre al baldo e giovane sergente che dà il nome alla serie vivono con abilità le loro avventure anche il russo Ivan Petrovic, il napoletano Antonio Caruso e il francese Leroux, che con la sua eleganza dà un tono distinto alla compagnia.

« Sergente York », Rinaldo Dami. © Editrice Araldo.

Il fumetto di Dami è stato uno dei primi tentativi di racconto anti-eroe, infatti il protagonista è stato sovente emarginato sia dagli avvenimenti che dai caratteristi. Nel 1969, è stato ristampato nella collana *Rodeo*, edita dalla Casa Editrice Araldo.

L.S.

SEVERIN, JOHN POWERS (1921-) Disegnatore e scrittore di fumetti americano, nato a Jersey City, New Jersey, il 21 Dicembre 1921. Pur non avendo alcuna base accademica di disegno, Severin cominciò a disegnare fumetti per l'*Hobo News* nel 1932 e continuò fino al 1936. Nel settore albi a fumetti, tuttavia, non entrò che nel Novembre 1947, illustrando una storia del crimine per il duo Simon & Kirby, che allora lavoravano alla Crestwood. Poi Severin andò a lavorare direttamente per il gruppo Crestwood/Pioneer, divenendo lo scrittore e il direttore del fumetto *Prize Western*, disegnando anche fumetti come *Lazo Kid*, *Black Bull* e *American Eagle*. *Lazo Kid* riguardava un personaggio messicano e non era niente di speciale, invece il lavoro di Severin per *American Eagle* lo fu davvero. Appassionato del western realistico, il suo lavoro fu uno dei pochi seri sugli indiani d'America apparso in albi a fumetti. Fatto in collaborazione con Will Elder e Colin Dawkins rimane però poco conosciuto. « Quando voi aveste la sensazione del realismo » disse Severin in un'intervista « cioè quando *American Eagle* non fu più fatto con tomahawks e cavalcate, allora ebbi il controllo del fumetto ». Egli continuò il personaggio alla Crestwood fino al 1953, quando si licenziò. Circa a quell'epoca, cominciò a lavorare per il gruppo di William Gaines, EC. Concentrandosi principalmente su fumetti western e di guerra, e sotto la direzione di Harvey Kurtzman, Severin cominciò a sviluppare il suo approccio realistico. Dedicò molto tempo ai dettagli e ai particolari, e una volta disse che non disegnava i personaggi dei fumetti ma la gente così come era. Alcuni dei suoi migliori lavori sono quelli fatti per i tre ultimi numeri di *New Two-Fisted Tales*, che scrisse disegnò e diresse. Dedicandosi ancora ai racconti western, i numeri da lui diretti sono fra i migliori della EC, ma anche questi dovettero chiudere quando la EC si fece una cattiva fama nel 1953-54. Altro materiale bellissimo, quantunque un po' statico, lo disegnò per i primi numeri di *Mad* di Kurtzman. Quando la EC chiuse nel 1955, Severin cominciò a lavorare per i gruppi Charlton e Harvey, e sempre di più per il gruppo Atlas di Stan Lee, dove continuò a seguire particolarmente il western. Quando Stan Lee fondò nel 1961 il gruppo Marvel, Severin fece dell'ottimo lavoro per tutta la gamma degli albi, compreso *The Hulk* e una collaborazione con Dick Ayers per il fumetto di guerra *Sgt. Fury*. Durante i vari anni, Severin ha anche lavorato per Nedor (1948-1950), Skywald, Seaboard, National e molti altri. Fece anche del buon lavoro per le riviste in bianco e nero di Warren, a metà e alla fine degli anni sessanta, in particolare per la testata di breve durata ma eccellente qualità *Blazing Combat*. Anche sua sorella Marie lavora per gli albi, ed alcune volte hanno lavorato insieme per la Marvel come disegnatore e inchiostratore dello sfortunato albo *King Kull* del 1973.

J.B.

SEXTON BLAKE (Gran Bretagna) Personaggio creato da Harry Blyth, sotto uno dei suoi pseudonimi, Hal Meredyth, apparso per la prima volta il 13 Dicembre 1893 sul settimanale per ragazzi di Alfred Harmsworth *The Halfpenny Marvel*. Iniziato come un lungo racconto intitolato: *The Missing Millionaire*, proseguì in tale veste per circa ottant'anni, in testate come *Union Jack*, *Detective Weekly*, e sulla propria *Sexton Blake Library*. È pure apparso in un

certo numero di film sia muti che parlati, quando Percival Montagu Haydon, direttore della Amalgamated Press, decise di introdurlo come racconto illustrato nel suo nuovo albo a fumetti. Il 4 Marzo 1939 iniziava sul n. 1 di *The Knockout* l'episodio *Sexton Blake and the Hooded Stranger* (S.B. e lo straniero incappucciato). « Parola mia, questo è tutto un altro lavoro! » diceva in una vignetta Tinker, giovane assistente di Blake. Ma proprio in quel momento passava sul loro picnic una rombante vettura. « L'uomo dentro la macchina era lo Straniero Incappucciato, il più pericoloso criminale europeo! » gridava Blake e il segugio Pedro veniva lanciato sulla pista fresca. Un mucchio di fieno nascondeva un ascensore, e tutti insieme precipitavano in « un'enorme roccaforte sotterranea », piena di carri armati. Il gioco era fatto. Dopo poche settimane il fumetto passava da due a tre pagine, cosa senza precedenti nei fumetti inglesi. Il cattivo risultava essere il generale Bomgas, dittatore di Etland, che però non era lo Straniero Incappucciato, la cui identità rimase ignota.

Il primo disegnatore di Blake fu Joe Walker, da tempo disegnatore degli adattamenti dei film western con Buck Jones e Tim McCoy per la Film Fun. Ma presto il lavoro passò al Alfred H. Taylor, che continuò il fumetto fino al 1° Gennaio 1949. Egli fu il creatore dell'aggeggio più ricordato di tutta la saga, la Sfera Rotante inventata dallo scienziato giapponese Hoo Sung e usata nel 1942 nell'episodio *Sexton Blake on Secret Service*, quando il generale McRobert dovette essere salvato da Malaya. Taylor fu improvvisamente confinato a fare il letterista l'8 Gennaio 1949, quando il fumetto fu rilevato dal disegnatore che tanto aveva fatto per piazzare sui giornali l'originale personaggio: si trattava di Eric R. Parker, disegnatore dal tempo di *Patsy* ed altri fumetti a puntate per *Knockout*. Il lavoro grafico ebbe un deciso miglioramento quando Parker inserì i suoi vecchi beniamini in *Il segreto di Monte Cristo*, ma durò 14 settimane soltanto. Poi il fumetto passò a R.C.W. Heade, quindi a R. MacGillivray e infine a Roland Davies, che lo rilevò il 10 Dicembre 1949. Nel 1954 Heade tornava, in episodi autonomi ogni settimana, e sempre con Taylor che faceva il letterista. Quando nel 1967 la televisione acquistò i diritti del personaggio, *Sexton Blake* fu ripreso come fumetto su *Valiant*, il settimanale che nel frattempo aveva rilevato *Knockout*. L'investigatore dal naso aquilino fu allora modellato sulle sembianze dell'attore televisivo Laurence Payne. Fu ristampato in un gran numero di tascabili intitolati *Valiant Book of T.V.'s Sexton Blake* nel *1968*, ma quando terminò la serie televisiva terminò anche il fumetto.

D.G.

SHADOW, THE (Stati Uniti) Personaggio scritto da Walter Brown Gibson con lo pseudonimo di Maxwell Grant, apparso la prima volta in un racconto « pulp » edito da Street and Smith nell'Aprile 1931 nel periodico *The Shadow Magazine* n. 1 nell'episodio intitolato *The Living Shadow* (L'ombra vivente). L'ombra era Lamont Cranston, un misterioso combattente del crimine con un'altrettanto misteriosa congrega di aiutanti. Fu programmato regolarmente nella trasmissione radiofonica The Shadow, divenendo uno dei più poplari eroi degli anni trenta. Nel Marzo 1940, Street and Smith pubblicarono il primo fascicolo a fumetti di *The Shadow*, e l'invincibile creatura della notte d'un tempo, si concretizzò con un viso rugoso che occhieggiava tra un cappello a larghe tese e un soprabito entrambi blu. Molti dei racconti erano firmati Gibson, ma è accertato che non erano suoi. La maggior parte dei primi racconti erano illustrati dallo studio di Jack Binder, ma negli ultimi anni fecero un ottimo lavoro anche Bob Powell e Edd Cartier un disegnatore di « pulps » poco conosciuto. Tuttavia, nonostante lo scrupoloso rispetto

« *The Shadow* », *Vernon Greene.* © *Ledger Syndicate.*

della tradizione, e la sua eccellente produzione, il fumetto non raggiunse mai la popolarità dei pulps e delle trasmissioni radiofoniche. Gli albi di Shadow durarono fino al Novembre 1950, per un totale di 107 numeri.

2. - Col rilancio dei suoi supereroi negli anni sessanta, il gruppo Archie lanciò una nuova serie di Shadow, a partire dall'Agosto 1964, che però non assomigliava per niente al vecchio eroe. Era un supereroe in marsina verde e blu, con un dialogo giovane. Doug Murray, scrittore di fumetti per *The Monster Times*, lo classificò tra i dieci peggiori fumetti mai pubblicati. Fu sospeso nel Settembre del 1965, dopo 8 numeri.

3. - La National Comics annunciò che avrebbe ripreso i vecchi fumetti di Shadow all'inizio del 1973, e Denny O'Neil fu scelto come scrittore e direttore. Iniziati nel Novembre di quell'anno, ebbero grossi problemi per il disegno: talenti riconosciuti come Berni Wrightson, Alex Toth e Jim Steranko lasciarono tutti il fumetto senza portare a termine il primo numero. Sui primi tre numeri lavorò invece il giovane Mike Kaluta, molto apprezzato per il suo stile e per l'atmosfera anni trenta che sapeva ricreare. Dal quarto numero fu illustrato da Frank Robbins, e la sua versione fu totalmente diversa, con maggior rilievo per l'azione e l'avventura.

4. - Dal 1938 al 1942, *The Shadow* ha anche una breve carriera sui quotidiani, disegnato da Vernon Greene e distribuito dal Ledger Syndicate. Questa versione era vicina all'idea originale dei pulps, sia come atmosfera che come esecuzione. Greene si rivelò un disegnatore valido, con composizioni ricche di atmosfere minacciose e di presentimenti, che fecero di Shadow, un precursore di *The Spirit* di Will Eisner.

M.H.

SHANG-CHI, MASTER OF KUNG-FU (Stati Uniti) Personaggio creato da Steve Englehart, per i testi e da Jim Starlin, per i disegni, apparso per la prima volta sull'albo *Marvel Special Edition*, N. 15 del Dicembre 1973.

Sollecitata dal notevole successo che all'epoca riscuotevano in America i film sul Kung-fu, la Marvel, decise di entrare sul mercato con una serie di pubblicazioni ispirate alle arti marziali. Il primo personaggio fu *Shang-Chi*, (seguito poi da altri), figlio del famosissimo genio del male di letteraria memoria, Fu-Manchiu, personaggio creato da Sax Rhower. Nella prima storia, Shang-Chi, viene a conoscenza della natura malvagia del padre e ne diventa il più spietato avversario, alleandosi con personaggi quali Sir Neiland Smith e il Dr. Petrie (di Rhower) e con altri creati dallo staff della Marvel. Vista la buona accoglienza da parte del pubblico, la Marvel pubblicò una seconda edizione, in bianco e nero, dal titolo *The Deadly hando of Kung-Fu* (Le mortali mani del Kung-Fu), il cui primo numero uscì nell'Aprile 1974. Nel 1975, furono dedicati a Shang-Chi, cui nel frattempo era stato dedicato l'albo a colori pur mantenendo la numerazione progressiva di *Marvel Special Edition*, anche 4 numeri di una serie Grant-Size.
Di converso, nel N. 18 del Novembre 1975, Shang-Chi, lasciava le pagine di *Deadly Haunds*, per fare posto a *Iron Fist*. Diversi soggettisti e disegnatori si sono alternati alla realizzazione di Shang-Chi, ma quelli che hanno dato la versione considerata più classica sono, Dong Moench, per i testi e Paul Gulacy per i disegni.
In Italia le avventure di Shang-Chi sono state pubblicate dalla Editoriale Corno, sull'albo in bianco e nero, *Shang-Chi, maestro del Kung-Fu*, il cui primo numero è uscito nel Maggio 1975.

M.G.P.

SHAW, ERNEST (1891-) Disegnatore, scrittore, illustratore e creatore di giochi inglese, nato a Hull, Yorkshire, il 21 Gennaio 1891. Allievo della Day Street School, l'abbandonò nel 1905 per diventare fattorino presso uno stampatore. Studiò disegno copiando le figure di Tom Browne, da albi a fumetti, poi seguì un corso per corrispondenza con la Percy V. Bradshaw's Press Art School. Vendette i suoi primi fumetti a *Puck* nel 1910, e poi lavorò saltuariamente per un settimanale locale, *Hull & Yorkshire Times*. Assunto come disegnatore generico per i fumetti sportivi e le caricature di celebrità locali, passò all'*Hull Daily Mail*, all'*Evening News* e allo *Sports Mail*. Nel 1914 si arruolò volontario nel Royal Army Medical Corps, e disegnò fumetti per il giornale del corpo *The Ration*. Preparò anche un « Lightning Cartoon » per lo svago dei soldati convalescenti. I suoi schizzi su dettagli di operazioni, eseguiti su soldati feriti dal Maggiore J.L. Joyce, furono stampati su *The Lancet*. Dopo la guerra, Shaw si rivolse al mercato londinese, cominciando a sottoporre il suo lavoro all'Amalgamated Press. Iniziò con fumetti sportivi per *All Sports*, nel 1919, ma in quel tempo era Tom Webster il re del settore. Shaw molto attratto anche dalle strisce americane *Mutt and Jeff* e *Bringing Up Father*, decise di approfondire questo settore, facendo *Clarence* e *Cyril the Sporty Scout*, su *Sports Fun*, nel 1922, e poi nel 1923 *First Aid Freddie* e fu un fumetto completamente folle, *Ikeybod & Tinribs*, entrambi su *Champion*.
Il suo grande momento venne quando gli fu data la possibilità di lavorare per *Family Journal*, su un'intera pagina di *The Gay Goblins*, il cui autore Lewis Higgins, era improvvisamente deceduto. Shaw continuò il fumetto fino all'ultimo numero nel 1926. Lavorò moltissimo tempo anche su *Mr. and Mrs Dillwater*, un fumetto settimanale di ambientazione familiare scritto da Answers, dal 1923 al 1948. Altri fumetti a cui lavorò sono: *Hector*, per *Wireless, Sandy*, per *People's Journal, Dr. Gnome on Gnomansland*, apparso per 21 anni su *Woman's Illustrated, The Wee Macs* sul *Sunday Mail*, (1940), *Sammy the Scout*, (1938) sul *Liverpool Daily Post, Gingham & Polkadot* per *Home*. Dagli anni quaranta, Shaw si concentrò

« *Shang-chi, Master of Kung-Fu* », *Steve Englehart e Jim Starlin*. © *Marvel Comics Group*.

Ern Shaw, « *Mr. and Mrs. Dillwater* ». © *Answers*.

sul settore giovanile, creando *The Dingbats*, un gruppo di elfi che apparvero sotto forma di fumetti, libri di giochi, libri da dipingere, racconti, *Dingbats Comic e Dingbats Annuals*. Creò carte e schemi di giochi, compreso *Menuette, Tantalising* e *Problematics*. Fra i suoi libri vi sono: *Pocket Brains Trust* (1943), *Believe It All Rot* (1945), *Daily Deeds of Sammy the Scout* (1948), *Jolly Jokes for Juvenile Jokers* e *Dr. Gnome's Annual* (1953) e l'ottimo *How to Be a Successful Cartoonist* (1946). Nel 1973, Shaw fu riscoperto come disegnatore da Denis Gifford, e come decano dei disegnatori inglesi apparve nella serie televisiva *Quick on the Draw*. È membro onorario del Cartoonists Club of Great Britain.

D.G.

SHEENA, QUEEN OF THE JUNGLE (Stati Uniti) Personaggio creato da S.M. Iger e Will Eisner per l'Editor Press Service nel 1937, ma apparso per la prima volta in albo nel n. 1 di *Jumbo*, del Fiction House nel Settembre 1938, scritto da William Thomas e disegnato da Mort Meskin. Ebbe un grosso successo che durò per 167 numeri fino al Marzo 1953, oltre a 18 numeri di un proprio albo, fra la primavera del 1942 e l'inverno del 1953. Se Tarzan, grazie all'abbondanza di ottimi disegnatori rimane il fumetto caratteristico della giungla, con l'assoluto predominio in quotidiani ed albi, l'unico personaggio degno di competere con lui è appunto *Sheena*, (S., regina della giungla), un fumetto con buone dosi di sesso, sadismo e altri argomenti capaci di suscitare interesse. Contrariamente a *Wonder Woman*, il cui materiale era destinato a un pubblico femminile, *Sheena* era destinato ai maschi. L'eroina era una ragazza bionda e bella, molto ben fatta, vestita solo di un costumino di pelle di leopardo: tutti ingredienti adatti ad attrarre i giovanetti che si affacciavano ai problemi sessuali. « Sheena si lanciava attraverso le pagine con lo stile di Tarzan » scrisse Juanita Coulson su *The Comic-Book Book* (Arlington House, 1974). « I suoi lunghi capelli biondi svolazzanti e il suo bikini di pelliccia le sagomavano le perfette forme. Sono certa che, una volta vista, i lettori di sesso maschile non potevano più abbandonarla ». E fu probabilmente così, perché il personaggio ebbe molte imitazioni, fra cui *Nyoka* della Fawcett e *Jann of the Jungle* della Atlas. Ma Sheena fu sempre al primo posto. Il suo compagno Bob era un uomo sfortunato che aveva all'incirca la stessa funzione di Louis Lane in *Superman*, Bob era sempre catturato da intrusi africani, e Sheena aveva il suo bel da fare per sconfiggere i rapitori e liberare il suo assistente. La popolarità di Sheena, investì anche altri mezzi: fece molte apparizioni su periodici « pulps » ed ebbe una serie televisiva, interpretata da Irish McCalla

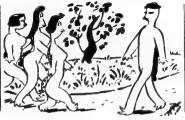
J.B.

« *Sheena* », *Mort Meskin*. © *Fiction House*.

SHELTON, GILBERT (1940-) Disegnatore e soggettista underground americano, nato nel Giugno del 1940. Il suo primo lavoro notevole fu *Wonder Wart-Hog*, nel Dicembre 1961, che Bill Killeen e Shelton studiarono per molti mesi, e continuarono insieme a collaborare al fumetto, che era la folle parodia del sesso di *Superman* e di tutto il suo mitico mondo. Nella identità segreta del giornalista Philbert Desenex — un'oltraggiosa e violenta parodia di Clark Kent, l'alter ego di Superman — il « porco d'acciaio » distrusse tutti i clichés del supereroe e, come disse un critico, ne distrusse praticamente tutti i concetti acclamati. Shelton si incaricò presto sia dei testi che dei disegni, e quando Killeen fondò un'altra testata, *Charlatan*, Shelton vi portò anche *Wonder Wart-Hog*. Finalmente il fumetto trovò la sua giusta strada su *Help!*, la rivista di Harvey Kurtzman, che però chiuse poco dopo.
Il fumetto fu allora costretto a trasmigrare su due riviste automobilistiche, *Hot Rod Cartoons* e *Drag*. Ma nel 1968 Shelton cominciò a lanciarsi. Aveva già fatto un anno prima *Freak Brothers*, per la L.A. Free Press e quando apparve il suo primo albo a fumetti underground *Feds and Heads*, era chiaro che Shelton poteva andare ben oltre Wonder Wart-Hog. Se Robert Crumb e le sue creazioni sono le più note del mondo fumettistico underground, Gilbert Shelton si pone su un livello paragonabile. Laddove Crumb porta i suoi lettori a livelli inusitati — e qualcuno dice trattarsi delle frange più basse e sciovinste — i personaggi di Shelton riflettono le cose come stanno e come probabilmente continueranno ad essere.
Fu bensì Crumb ad aprire uno spiraglio sugli aspetti sessuali e a rompere coi vecchi tabù, ma è stato Shelton a oltrepassare questo stadio pionieristico e a dare un colpo alle ultime barriere. Apparsi già sporadicamente negli anni '60 e '70, *i Freak Brothers*, dovevano diventare i principali personaggi di Shelton. Contrariamente a Wonder Wart-Hog, che era una parodia degli antiquati miti dei supereroi, i Freak Brothers, perennemente alla ricerca del sesso, erano rivoluzionari che riflettevano la nascente cultura giovanile della fine degli anni sessanta. Se Wonder Wart-Hog, rispecchiava i valori del passato, Frankling, Fat Freddy e Phineas erano personaggi contemporanei, che trattavano il pubblico in maniera e con umorismo tipicamente attuali. Come disegnatore, Shelton non ha mai avuto uno stile particolare, ma ha mantenuto una qualità standardizzata come quella di Crumb, il suo disegno era chiaro e piacevole, ma non sconvolgente né rivoluzionario. Mentre i suoi colleghi scuotevano alle fondamenta il disegno, egli continuava a piacere, col risultato che Kurtzman, considerato il portabandiera del movimento underground, lo nominò il « professionista » del gruppo.

J.B.

SHENANIGAN KIDS
vedi Katzenjammer Kids, the

SHERLOCK LOPEZ (Spagna) Personaggio creato da Gabriel Arnao (che usa lo pseudonimo Gabi), apparso per la prima volta sul n. 228 del 25 Aprile 1943 di *Flechas y Pelayos*. Pare che ogni paese debba avere la sua versione a fumetti di racconti ispirati allo *Sherlock Holmes* di

Kon Shimizu, « Kappa Tengoku ». © *Kon Shimizu.*

Conan Doyle: negli Stati Uniti c'è stato *Sherlocko the Monk*, in Jugoslavia *Herlock Sholmes*, e infine la parodia spagnola dell'investigatore britannico e del suo assistente è questo *Sherlock Lopez y Watso de Leche*. L'autore è uno dei maggiori esponenti dell'umorismo spagnolo, specialista del surreale e creatore di altri personaggi degli anni quarante e cinquanta, come *El Señor Conejo* (Il signor Coniglio, 1944), *El Pequeño Professor Pin y su Ayudante Freddy* (Il piccolo professor Pin e il suo assistente Freddy, 1944), *Pototo y Boliche* (1948) e *Don Ataulfo Clorato y su Sobrino Renato* (1948). Dopo aver vissuto numerose straordinarie avventure, Sherlock e Watso sono stati recentemente resuscitati sulle pagine del settimanale a fumetti (ma ora chiuso) *Trinca*, dove riproposero un'epoca ormai scomparsa in un'atmosfera e in uno stile d'altri tempi.

L.G.

SHERLOCKO THE MONK
vedi Mager's Monks

SHIELD, THE (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore Harry Shorten e dal disegnatore Irv Novick, apparso per la prima volta su *Pep* della MLJ, nel n. 1 del Gennaio 1940, anticipando *Captain America* e divenendo uno dei più popolari eroi degli anni quaranta. Gli albi a fumetti combatterono la seconda guerra mondiale molto prima di Pearl Harbor, e *The Shield* fu appunto uno dei primi super-patrioti. Il personaggio ha due origini, ma la più spesso citata è quella apparsa nel primo numero: Joe Higgins, avendo avuto il padre ucciso dagli agenti stranieri, giura di lottare per tutta la vita allo scopo di proteggere gli americani, e si costruisce così un costume a foggia di scudo che gli conferisce superpoteri e invulnerabilità. *The Shield* comprendeva anche personaggi secondari, fra cui Ju Ju Watson e Mamie Mazda, che furono tra i primi ad apportare in un fumetto supereroico, essenzialmente avventuroso, dei tentativi di una componente umoristica. Ma il principale personaggio secondario diventò Dusty, il ragazzo-investigatore assistente di Joe. La sua comparsa, avvenuta nel 1941, anticipò quella di Bucky, in *Captain America*. Il fumetto subì comunque molti drastici cambiamenti alla fine del 1942. Novick, straordinario disegnatore di rara maturità, lasciò il fumetto in mani meno capaci, e inoltre, dopo un leggero cambiamento di costume furono tolti a Shield, tutti i suoi poteri, facendolo diventare una persona normale. Ma nel periodo del dopoguerra tale cambiamento non giovò al fumetto, che venne spodestato dallo sconosciuto, *Archie*. L'ultima comparsa di *The Shield* si ebbe nel Gennaio del 1948, sul n. 45 di *Pep*. Apparve anche in 13 numeri dell'albo *Shield-Wizard* tra l'estate del 1940 e la primavera del 1944. Vi fu anche un « Shield G-Man Club », che però fu presto rimpiazzato da un « Archie Club ». *The Shield* fu ripreso nel 1965, quando il gruppo MLJ (ora Archie Radio) tentò di riesumare parecchi suoi personaggi in seguito al successo di Batman alla metà degli anni sessanta. In quella nuova versione, Shield era diventato un girovago, che non riusciva a mantenere un lavoro a causa delle interferenze prodotte dalla sua lotta contro il crimine. L'intera linea scomparve l'anno successivo, tuttavia non prima che Belmont pubblicasse un volume tascabile *High Camp Superheroes*, scritto da Jerry Siegel, il co-creatore di *Superman*.

J.B.

SHIMIZU, KON (1912-1974) Disegnatore e scrittore giapponese, nato a Nagasaki il 22 Settembre 1912. Rimasto orfano di ambedue i genitori all'età di 7 anni, fu allevato dalla nonna. Frequentando la Scuola Commerciale di Nagasaki, Shimizu divenne famoso per le caricature che faceva a compagni e insegnanti. Diplomatosi, decise di diventare disegnatore, e si trasferì a Tokio per frequentarvi la Scuola di Belle Arti. Ma le sue ambizioni non si realizzarono, ed egli divenne assistente disegnatore per poter sopravvivere. Grazie all'aiuto di un amico, nel 1933 Shimizu cominciò a lavorare per l'editore Bungeishunjū, facendo illustrazioni e fumetti. Quello stesso anno si unì a Shin Mangaha Shudan, un gruppo di giovani disegnatori iconoclasti guidati da Ryūichi Yokoyama. Nel 1935 creò una striscia per il quotidiano *Tokyō Shinseinen* intitolata *Senichi ya Monogatari* (I racconti delle 1001 notti di Tokyo), che si fece notare per il suo stile fresco e nuovo e che più tardi ispirò un film. Poco dopo la guerra del pacifico, Kon Shimizu divenne disegnatore politico sul quotidiano *Shinyūkan*, i suoi fumetti divennero tanto popolari che nel 1948 fu assunto dal più prestigioso *Asahi*. Nel 1951 creò il suo famoso *Kappa no Kawatarō*, su un'allegra banda di diavoletti del fiume, ebbe tanto successo da ispirare una serie televisiva e da dar vita a innumerevoli racconti, il più famoso dei quali è *Kappa Tengoku* (Il paradiso dei Kappa), del 1952. Altri titoli di rilievo sono. *Sengoku Zouhyō* (Soldati dell'era Sengoku, 1961), *Kappa Houdai* (Il fantasioso Kappa, 1964), *Kappa Furai* (Il Kappa vagabondo, 1966) ed altri.

Kon Shimizu ha illustrato anche libri e riviste, ha scritto libri illustrati e brevi racconti, ma rimane famoso soprattutto per i suoi Kappa. Essi danno una rappresentazione tradizionale del folklore giapponese, ma Shimizu ha anche dato a queste creature fantastiche una propria interpretazione in un modo tenero e amabile. Le donne Kappa

erano particolarmente piacevoli e sensuali. Le creature di Shimizu furono anche usate nella pubblicità. Shimizu è stato influenzato dai lavori di Ippei Okamoto sin dai giorni della scuola. Il suo mondo fumettistico era dipinto con gusto e semplicità, oltre che con umorismo. Per il disegno egli usava solo pennelli, giungendo a un tocco luminoso ed espressivo che ben si adattava all'atmosfera della storia. Oltre ad essere un gran disegnatore, egli dimostrò del talento pure come ritrattista, illustratore e scrittore di libri illustrati. Si è spento il 27 marzo 1974.

H.K.

SHIRATO, SANPEI (1932-) Disegnatore giapponese, nato a Tokyo il 15 Febbraio 1932. Suo padre era un artista proletario e il figlio, dopo aver conseguito il diploma alle scuole medie superiori, cominciò a lavorare come disegnatore Kamishibai, illustrando e narrando da solo le sequenze di fumetti. Nel 1952 si interessò pure alla compagnia di burattini Tarōza, per la quale disegnò le scenografie. Nel 1957 fece il suo debutto come Kashibon Manga (disegnatore di fumetti diretti alle librerie pubbliche), col suo lavoro *Kogarashi-Kenshi*. Seguirono molte altre creazioni: *Kōga Bugeicho* (un racconto ninja, 1957), *Onikagejo Hishi* (1959), *Fūma Ninpuden* (1959), *Ninja Bugeicho* (il fumetto che lo rese celebre, 1959), *Kaze no Ishimaru* (il primo personaggio per una rivista, 1960), *Ōkami Kazō* (Ragazzo Lupo), *Seton Dobutsuki* (adattamento dei racconti di Seton) e *Sasuke*, tutti del 1961; *Shinigami Shonen Kim* (un western) e *Haiiroguma no Denki* (adattamento del racconto di Seton « Biografia di un grizzly »), entrambi del 1963; *Kamui Den* (1964), *Watari* (1965), *Fūma* (1965) e *Tsuri* (Pescare, 1967). Shirato ha creato inoltre una certa quantità di fumetti ninja, ed è per questo che è famoso. I ninja sono uomini superiori, capaci di far uso di speciali abilità insegnate da un'arte chiamata ninjutsu. Ma i ninja di Shirato non sono semplici esseri sovrumani, il loro ninjutsu è scientificamente motivato. Shirato è anche famoso per la violenza contenuta nei suoi lavori: scene di battaglie e di rivolte, dipinti di crudeltà e malvagità. Pur essendo il suo lavoro ambientato nel passato, Shirato stigmatizza severamente le ingiustizie e le crudeltà della società attuale. Lo stile iniziale di Shirato era semplice ed essenziale come quello di Tezuka, ma divenne poi via via più realistico. I suoi lavori sono stati ristampati più volte, ed hanno influenzato un'intera scuola di disegnatori di albi a fumetti, come Haruo Koyama, Shōhei Kusunoki, Yashiharu Tsuge, Seiichi Ikeuchi ed altri.

H.K.

SHOCHAN NO BŌKEN (Giappone) Serie creata dal disegnatore Tōfujin e dallo sceneggiatore Shousei Oda, apparsa per la prima volta sul nuovo settimanale illustrato *Asahigraph*, pubblicate nel Gennaio 1923. *Shochan no Bōken* (Le avventure di Shochan) raccontano dell'intelligente e coraggioso ragazzino Shochan, sempre accompagnato da uno scoiattolino, è quindi un fumetto di fantasia non diverso dalle fiabe di una volta, nel quale giocano un importante ruolo mostri, demoni ed altre creature. Dopo il grande terremoto del 1923, Shochan passò al quotidiano *Asahi*, (Novembre 1923), divenendo un personaggio popolare che il « shochanbou », cioè il berrettino portato dal protagonista, ebbe grandissima diffusione fra i piccoli giapponesi. Il fumetto terminò nel 1925, con l'abbandono di *Asahi*, da parte di Tōfūnjin, che era in realtà lo pseudonimo di Kabashima (1888-1965), un noto e valente disegnatore autodidatta giapponese, che aveva imparato a disegnare copiando le illustrazioni del *National Geographic Magazine*. Lasciando l'*Asahi*, Kabashima lavorò come illustratore per l'editore Kōdansha, facendo illustrazioni per libri, in particolare per i racconti di guerra di Minetarō Yamanaka. Il suo stile grafico era molto realistico, e tanto dettagliato che i suoi disegni sembrano foto. Egli amava particolarmente il disegno delle navi, tanto da meritarsi il soprannome di « Fune no Kabashima », ossia « Kabashima delle navi ». I disegni di Kabashima per *Shochan* non erano però realistici bensì lineari e puntuali, e dimostravano buone capacità di sottile umorismo.

H.K

SHŌNEN OJA (Giappone) Personaggio creato da Soji Yamakawa, apparso per la prima volta nel 1948, stampato inizialmente in albi della serie *Omoshiro Bunko*. Divenne poi uno dei primi fumetti pubblicati dalla nuova rivista *Omushira Book*. Shingo Makimura, alias Shōnen Oja (Il ragazzo Re), era un ragazzo della giungla africana, allevato dal gorilla Mera. Suo padre era un missionario giapponese che aveva scoperto una misteriosa pietra verde capace di curare un male incurabile, ma che era poi scomparso. Senza padre, e perduta la madre in seguito a una malattia tropicale, Shingo veniva raccolto piccolissimo da Mera, che lo aveva salvato dalle fauci di un leone. Shingo crebbe forte e robusto, battendo molti nemici, fra i quali il Gorilla Rosso, il Gran Coccodrillo, l'Albero Mostro, la tribù cannibale Gara-zoku, Ura il Diavolo e il Brontosauro. Quando si trovava in pericolo mortale, ormai senza speranza di potercela fare da solo, Shingo veniva salvato dall'intervento del misterioso straniero Amen Hoteppu, che in realtà altri non era che suo padre Yūzō Makimura, sfuggito ai suoi nemici e nascosto sotto una segreta identità.

Shōnen Oja era chiaramente ispirato al *Tarzan*, di Burroughs, ma riuscì a crearsi una propria immagine diventando probabilmente una delle più valide variazioni dell'uomo scimmia. Non si trattava però di un fumetto vero e proprio, in quanto era costituito da immagini col testo scritto a stampa in calce alle vignette. Esercitò però un grande influsso sui fumetti giapponesi del dopoguerra. Insieme ad altri titoli, come *Sabaku no Maō*, *Daiheigenji*, *Chikyū S.O.S.* e *Shōnen Kenya*, appartiene al periodo d'oro delle storie illustrate giapponesi.

H.K.

SHORT RIBS (Stati Uniti) Serie creata da Frank O'Neal per la NEA Service, apparsa per la prima volta come striscia giornaliera il 17 Novembre 1958, seguita dalla versione domenicale il 14 Giugno 1959. L'azione — o

« *Shōnen Oja* », *Soji Yamakawa*. © *Omoshiro Bunko*.

quel che è — di *Short Ribs* (Bracioline), si colloca in momenti e luoghi differenti, ora in un castello medievale, ora a Dodge City per poi saltare ancora nell'antico Egitto. Vi sono quindi anche differenti tipi di personaggi, che ricompaiono a intermittenza, pur non incontrandosi mai tra loro, e che costituiscono il più strano assortimento di personaggi mai messo insieme in un fumetto. Fra questi vi sono: una strega, un re insicuro e sua moglie brontolona, un boia dal cuore tenero, una coppia di focosi duellanti, due autocritici commissari sovietici ed uno sceriffo inetto. Come il contemporaneo *Mr. Mum*, anche *Short Ribs* ricorre al surreale, all'assurdo ed al nonsenso. Vi abbondano le battute come anche le situazioni visuali divertenti (ad esempio un egiziano che legge un fumetto dipinto su una piramide, alla fine del quale trova scritto « continua alla prossima piramide »). Short Ribs non riuscì mai a raggiungere il successo che avrebbe meritato e probabilmente ciò è dovuto alla troppo fertile fantasia dell'autore che finisce per frastornare il lettore. L'inesauribile inventiva di O'Neal è qualcosa di ossessivo, e ben si comprende lo stupore di molti lettori che avvicinano il fumetto per la prima volta, trovandolo così poco ortodosso. L'intenditore riesce però a rintracciarvi il livello d'ispirazione dei fumetti più disparati, da *Wizard of Id* a *Sam's Strip*, da *Tumbleweeds* a *Broom Hilda*. Negli anni sessanta, la Gold Medal ha ristampato sotto forma di tascabili delle scelte di *Short Ribs*.

M.H.

SHUSTER, JOE (1914-   ) Disegnatore americano, nato a Toronto, Canada, il 10 Luglio 1914. Nel 1923 la sua famiglia si trasferì a Cleveland, Ohio, dove Joe ebbe occasione di conoscere lo scrittore Jerry Siegel. Fin da ragazzi i due iniziarono a pubblicare in collaborazione una rivista per appassionati di fantascienza. In uno dei numeri proposero *Gladiator*, tratto dal romanzo di Philip Wylie, e che fu poi lo spunto che ispirò loro Superman, realizzato nel 1932. Contemporaneamente Shuster frequentava il John Huntington Polytechnical Institute e studiava disegno presso la Scuola d'Arte di Cleveland.
Nel 1936, Siegel e Shuster entrarono in contatto con la New Fun Comics, divenuta poi, Detective Comics e poi National Periodicals, disegnando fumetti come: *Dr. Occult, Henri Duval, Spy, Federal Men, Radio Squad,* e *Slam Bradley*.
Nel 1938, la società comprò loro, per 130 dollari, i diritti di *Superman*; la cui prima storia apparve nel Giugno dello stesso anno sul primo numero di *Action Comics*, fu un successo immediato e strepitoso e da allora è continuato sino ai nostri giorni con lo stesso successo e con l'assoluta supremazia su tutti i personaggi similari comparsi sull'onda della sua popolarità. Shuster eseguiva i suoi disegni usando la tecnica del campo lungo il che dava un'inquadratura completa del personaggio, il suo segno era piuttosto rozzo, pesante e anche immaturo, tuttavia incontrò l'incondizionato favore del pubblico. I due autori aprirono uno studio per far fronte alla crescente richiesta di lavoro della National, che pur pagandoli bene si era tenuta i diritti sul personaggio, quindi gran parte degli introiti erano annientati dalle spese inerenti ai collaboratori e Shuster pur avendo disegnato sino dal 1946 sia gli albi che le strisce del personaggio se ne andò a mani vuote. Dopo un certo periodo passato al Bell Syndicate, lavorando al fumetto *Funnyman*, scritto da Siegel, Shuster abbandonò definitivamente il settore e scomparve dalla circolazione. Oggi, ormai cieco vive in una casa di cura, dove è ospitato grazie all'intervento di Siegel, che ha convinto i loro ex datori di lavoro ad intervenire in questo senso per rendere meno penosi questi anni che egli definisce « anni di reclusione ».

J.B.

Joe Shuster, « Slam Bradley ». © D.C. Comics.

SICKLES, NOEL (1910-   ) Disegnatore e illustratore americano, nato a Dayton, Ohio, nel 1910. A parte le nozioni di disegno nelle scuole superiori, ebbe le prime vere lezioni di disegno da un corso per corrispondenza. Iniziò la sua carriera alla fine degli anni venti come disegnatore politico per l'*Ohio State Journal* e nel 1933 andò a New York dove ottenne un lavoro a 45 dollari la settimana come grafico presso l'Associated Press, dove ebbe occasione di rinverdire la sua amicizia con un vecchio compagno dell'Ohio, Milton Caniff, dato che i due si dividevano lo studio.
Quando all'inizio del 1934 John Terry, creatore del fumetto *Scorchy Smith*, si ammalò e non poté più lavorare, la A.P. incaricò Sickles di continuarlo, pur senza firmarlo (poté farlo solo l'anno seguente, quando Terry morì). Il lavoro di Sickles fu rivoluzionario. Come disse Henry C. Pitz, un famoso illustratore, alla fine del 1949: « In capo a sei mesi la tecnica era cambiata, passando da linee scheletriche convenzionali ad una resa più positiva e realistica, e il passo successivo fu l'introduzione di luce ed ombra, portando le immagini nel regno dell'illustrazione solida, pittoresca, vera ». Fu un metodo di disegno che ebbe immediata presa sui disegnatori di fumetti avventurosi, compreso Milton Caniff che era appena passato da *Dickie Dare* a *Terry and the Pirates*.
Nel 1935, Caniff e Sickles cominciarono a lavorare in stretta collaborazione, a volte Sickles faceva le matite di un'intera sequenza di *Terry*, mentre Caniff scriveva le trame di Scorchy. Inoltre, con lo pseudonimo di « Paul Arthur » essi collaboravano per *Postum* nel fumetto *Mr. Coffee Nerves*. Dato il crescente successo di Scorchy Smith, nel 1936 Sickles chiese un aumento di 125 dollari sul suo stipendio, ma essendogli stato rifiutato, lasciò la

A.P., i fumetti e New York per ritirarsi, come disse, a meditare. Tornò a New York nel 1938 per collaborare brevemente con Caniff a Terry, e disegnando ancora senza firmare *Patsy*, di Mel Graff. Nel 1940 tornò alle illustrazioni, facendo per *Life*, una serie di disegni di guerra, ciò che attirò l'attenzione dell'Istituto della Guerra di Washington, dal quale ebbe la richiesta di fare illustrazioni didattiche per le forze armate. Si trasferì allora al dipartimento della marina, dove ebbe lavori qualificati, all'altezza del suo talento.

Alla fine della guerra, riprese a collaborare con periodici e agenzie di pubblicità, facendo illustrazioni e dipinti per *Life, The Saturday Evening Post, Reader's Digest, This Week* ed altri. Noel Sickles è stato più volte premiato per i suoi lavori di illustratore, tuttavia la sua carriera di disegnatore di fumetti, anche se breve, è significativa. Escluso Caniff, nessun altro disegnatore realistico ha mai avuto quanto lui un tale impatto con la professione. Un giorno riassunse i suoi metodi con queste parole: « Ho visto che se invece di fare un disegno dettagliato su tutta l'immagine lo faccio solo al punto opportuno, ottengo un piacevole bilanciamento del disegno, cosicché l'occhio può cogliere l'intera immagine ». Vedere la tecnica da lui introdotta a metà degli anni trenta ancora largamente usata e imitata negli anni settanta, è il miglior elogio alla validità stilistica di Sickles.

M.H.

SIEGEL, JEROME (1914-) Soggettista americano nato a Cleveland, Ohio, il 17 Ottobre 1914. Il primo albo creato da « Jerry » Siegel fu *Superman*, la quintessenza del personaggio degli albi e il prototipo di migliaia di supereroi. La carriera di Siegel è stata marcata da quella lontana creatura apparsa nel n. 1 di *Action*, della National nel giugno del 1938. Siegel e il suo amico d'infanzia Joe Shuster ricevettero un compenso di 130 dollari: poi Siegel ha passato buona parte della sua vita nel vano tentativo di riguadagnare parte dei diritti di un personaggio risultato il più remunerativo in tutta la storia dei fumetti. Siegel aveva ricavato l'ispirazione da un romanzo di Philip Wylie del 1930 intitolato *Gladiator*, ma in retrospettiva *Superman* era unico, perché rappresentava un essere superdotato sotto le spoglie dell'innocuo giornalista Clark Kent. I contemporanei di Superman erano solitamente esseri umani normali trasformati in supereroi, le implicazioni psicologiche della sovrapposizione operata da Siegel sono state studiate per anni. Eppure, nonostante la sua attuale posizione preminente, Superman fu in origine rifiutato dai maggiori editori dell'epoca. Di conseguenza il primo fumetto di Siegel apparve in un supplemento pubblicitario del *Cleveland Shopping News*, del 1936. Il primo albo apparve poco dopo, scritto per *Detective Comics*, che stampava soprattutto materiale poliziesco, consisteva in un banale guardie-e-ladri avventuroso. Nel 1938 gli editori di *Detective*, acquistarono i diritti di *Superman* e lo pubblicarono.

Immediatamente il personaggio di Siegel e Shuster spiccava il volo. Siegel continuò a lavorare sul personaggio fino al 1948, ma le beghe a proposito della proprietà del personaggio nacquero subito. Ancora oggi Siegel e la National hanno in corso una causa per il personaggio e sui diritti sussidiari per le strisce giornaliere, il cinema, la radio, la televisione, il teatro e anche per i personaggi derivati come Superboy e Supergirl. Ma nonostante Siegel abbia avuto un risarcimento di 100.000 dollari per Superboy, la maggior parte delle cause le ha vinte la National. Benché Siegel si sia lamentato che in seguito alla causa è stato bandito dall'industria fumettistica, la sua lista di crediti è una delle più lunghe del settore. Molti osservatori si sono anche stupiti che nessuna delle sue successive creazioni abbia avuto successo a lungo, ma molti pensano che Siegel non sia stato boicottato, ma che sia stato sfavorito dai suoi continui tentativi di rifare *Superman*. Durante gli anni, Siegel ha lavorato a molte strisce quotidiane, compresi *Superman, Funnyman, Reggie Van Twerp, Ken Winston, Tallulah* ed altri, fu anche il direttore del primo albo di Ziff-Davis. Recentemente, Siegel si è visto pubblicare poche delle sue sceneggiature per albi, infatti fino al 1975 ha vissuto praticamente da recluso a Los Angeles. Sull'attuale vertenza con la National ha scritto un articolo nel n. 4 di *Inside Comics*, un periodico industriale, ed ha partecipato per la prima volta a un convegno a San Diego, ricevendo un premio.

J.B.

SIGNOR BONAVENTURA, IL (Italia) Personaggio creato da Sergio Tofano (Sto) apparso per la prima volta nell'Ottobre 1917, sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*.

Il Signor Bonaventura era un personaggio vestito in bianco e rosso, che ricordava un po' il celebre Pulcinella, e che con le sue avventure ha divertito più di una generazione di ragazzi italiani, infatti è durato ininterrottamente dal 1917 al 1955, nella prima versione. Ripreso dopo un lungo intervallo nel 1970, è proseguito sino alla morte del suo autore. Sergio Tofano, famoso anche come attore di notevole valore, ha più volte portato sulle scene il suo personaggio, e nel 1942, ha curato la regia di un film su Bonaventura interpretato da Paolo Stoppa

« Qui comincia l'avventura del signor Bonaventura » era l'immutabile ritornello con cui aveva inizio ogni avventura che si concludeva con il guadagno di un milione da parte del protagonista. Disegnato a vignette con le didascalie in rima, occupava un'intera pagina del settimanale. Bonaventura, aveva un figlio che era l'identica copia in formato minore del padre, e che immancabilmente combinava un sacco di guai al genitore.

Tofano ne ha curato sia i disegni che i testi per lungo tempo, gli è poi succeduto per i disegni, Carlo Peroni. Paolo Poli, ha interpretato un Bonaventura molto personale nel suo spettacolo *Il Milione*, messo in scena nel 1966, e Garzanti gli ha dedicato una edizione antologica nel libro, *99 storie del signor Bonaventura.*

L.S.

SIGURD (Germania) Personaggio creato da Hansrudi Wäscher, apparso per la prima volta nel 1953 pubblicato dal gruppo di Walter Lehning, come quinta serie degli albi formato piccolo italiano. Gli albi riportavano settimanalmente dei racconti che, alla maniera di quelli radiofonici o televisivi americani, terminavano con una situazione problematica per l'eroe, di modo che il lettore fosse invogliato all'acquisto del fascicolo successivo. Sigurd è un autentico eroe tedesco, un giovane e biondo cavaliere errante. Anche se il nome e la saga si ispirano a quella di Siegfried, l'albo a fumetti, pur con tutte le prodezze e i combattimenti non riuscì a rendere l'atmosfera dell'eroe medioevale. Le avventure di Sigurd sono condivise da Bodo, un cavaliere sul tipo di Gawain. A loro, si unisce più tardi Cassim, un orfano che Sigurd salva dall'incendio di una casa devastata dai Vichinghi. L'ardito terzetto si imbarca per un viaggio con damigelle in pericolo, cavalieri disonesti, draghi in forma di dinosauro e avventure ad ogni svolta di strada. Eccettuati i primi 40 numeri, Hansrudi Wäscher scrisse tutti i racconti che disegnò. E pur avendo uno stile relativamente semplice, rigido e legnoso — fra l'altro, doveva disegnare nella stessa grandezza dell'albo — ebbe sempre buon successo perché cercava di rendere eccitanti le sue storie. Il suo stile è tuttora imitato da disegnatori dilettanti.

« Il Signor Bonaventura », Sergio Tofano. © Corriere dei Piccoli.

La prima serie di *Sigurd*, formato piccolo, terminò col n. 324 e fu seguita dalla ristampa dei primi 87. In precedenza era già iniziata una ristampa a colori che presentava in un'unica pagina tre pagine del formato piccolo. Col n. 125, questa versione passò al materiale originale, continuando sino al n. 257. La vita di *Sigurd* ebbe termine nel 1968 quando il gruppo Lehning chiuse. Il personaggio ebbe una ristampa di sette numeri nel 1971, ma la produzione cessò per una questione di diritti da parte di Walter Lehning. La morte dell'editore ha posto fine a una serie ricordata con rimpianto e considerata l'unica nella storia del fumetto tedesco. Sigurd era il più popolare di questa serie, e fu ristampato anche su *Harry*, un periodico fatto di fumetti e racconti che per un certo tempo pubblicò anche storie fumettate di Sigurd fatte espressamente per essa. Nel 1964 fu pubblicato un *Sigurd Special*, contenente un racconto illustrato.

W.F.

SILAS
vedi McCay, Winsor

« Sigurd », Hansrudi Wascher. © Hansrudi Wäscher.

SILLY SYMPHONIES (Stati Uniti) Serie di tavole domenicali americane, creata dai disegnatori dello studio Disney e apparsa per la prima volta il 10 Gennaio 1932. *Silly Symphonies* (Sciocche sinfonie) consisteva in raccontini con personaggi diversi, spesso ispirati a cartoni animati di un'omonima serie dell'epoca. La più lunga, a differenza delle altre, non aveva titolo e raccontava di una coccinella, *Bucky Bug*, con ali stilizzate e una giacca a pallini. La sua saga terminò il 4 Marzo 1934, col matrimonio di Bucky e June; l'11 Marzo successivo cominciava *Birds of a Feather*. La storia di Bucky fu anche stampata in un albo intitolato *Topolino*, che presentava una Sinfonia Allegra di Walt Disney. *Birds* fu seguito da *Peculiar Penguins*, il 1° Luglio 1934 e poi vennero *The Little Red Hen*, il 16 Settembre, data che segnò il debutto in questa storia di Donald Duck, cioè Paperino; *The Boarding School Mystery, with Max Hare and Toby Tortoise*, in cui compariva il prototipo di Bugs Bunny, 23 Dicembre 1934; il 24 Febbraio 1935 compariva *Ambrose the Robber Kitten*; a cui seguivano *Cookieland*, 28 Aprile 1935 e, *Three Little Kittens*, 28 Luglio 1935; *The Life and Adventures of Elmer Elephant*, 27 Ottobre 1935, *The Further Adventures of the Three Little Pigs*, 19 Gennaio 1936 e *Donald Duck*, 30 Agosto 1936.

A partire da quest'ultima, ogni *Silly Symponies* ebbe settimanalmente un suo titolo e fu abbandonato il dialogo a rime. Nel Luglio 1937, Donald Duck divenne semplicemente compagno di Topolino, e le *Silly Symphonies*, vennero abbandonate, e riprese più tardi nel 1939, come parte del titolo di una mezza pagina, intitolata prima *Mother Pluto* e poi semplicemente *Pluto the Pup*: il titolo completo era infatti *Silly Symphony Featuring Pluto the Pup* (S.S. che presenta Pluto) e durò dal 3 Settembre 1939 al 10 Novembre 1940, quando *Little Hiawatha, a Silly Symphony*, durata fino al Novembre 1941. Dopo l'aggiunta del titolo *Donald Duck*, la singola pagina domenicale di Disney raggiunse altre mezze pagine settimanali: dal 1937 in poi apparvero contemporaneamente cinque o sei diverse pagine firmate Disney, come *Mickey Mouse, Donald Duck, José Carioca* e personaggi a puntate come *Biancaneve, Pi-*

Una Silly Symphony « The Practical Pig », Al Taliaferro. © Walt Disney Productions.

nocchio, eccetera. Il titolo *Silly Symphonies* sparì per sempre dopo *Hiawatha.* Riapparvero invece i personaggi, come I tre Porcellini in *The Practical Pig* il 1° Maggio 1938 e l'elefante Elmer in *Timid Elmer* il 4 Dicembre 1938. *Silly Symphonies* era apparsa come riempitivo della pagina domenicale, allargandosi a pagina intera il 22 Settembre 1935, a metà del racconto, *Three Little Kittens. Birds of a Feather, The Little Red Hen, Peculiar Penguins, Ambrose, Three Little Kittens* e *Elmer*, apparvero tutti come cartoni animati, della serie *Silly Symphonies*, degli anni trenta. Apparve anche una raccolta di *Big Little Book*, sul *Walt Disney's Silly Symphonies Stories* nel 1936, che comprendeva *The Little Red Hen, Birds of a Feather* e alcune avventure di *Bucky Bug.*

B.B.

SILVER
vedi Silvestri Guido

SILVER ROY (Spagna) Personaggio creato da Bosch Penalva e apparso per la prima volta sul periodico *Pulgarcito*, quando fu rinnovato nel 1947. Fu poi pubblicato anche in diversi almanacchi annuali, e sul periodico *Super Pulgarcito*, dal 1949 fino al suo termine nel 1951. Bosch Penalva aveva infatti abbandonato il campo dei fumetti, per dedicarsi all'illustrazione di copertine per romanzi giovanili, un genere nel quale eccelleva per il suo fiuto nei colori e per la sua abilità nel tratto. Il suo eroe Silver Roy era un agente delle Nazioni Unite, prima di stanza sui mari della Cina e poi nelle giungle africane. Il fumetto viveva in un'atmosfera di intrighi orientali e di contrabbando d'oppio che ricordava *Terry and the Pirates* e *Jungle Jim.* L'eroe era caratterizzato da un elmetto che portava in capo, e dai suoi sentimenti antigiapponesi: elementi entrambi tipici di un'epoca nella quale, sotto l'influsso dei film di guerra americani, i cattivi erano irrimediabilmente giapponesi.

L.G.

SILVER STARR IN THE FLAMEWORLD (Australia) Striscia creata da Stanley Pitt, apparsa per la prima volta sul *Sydney Sunday Sun* il 24 Novembre 1946. Inizialmente il fumetto ebbe l'intero tabloid centrale con risultati eccellenti. Ciò consentiva a Pitt una libertà di lavoro che rendeva il fumetto più vicino a un albo che ad una striscia per quotidiano. Pitt sfruttò tale libertà presentando panorami amplissimi, o lunghissime vignette al bordo della pagina o grandi vignette centrali che dominavano quelle intorno. I bei disegni di Pitt erano completati da delicati toni pastello scelti con un gusto da maestro del colore.

La bellezza del primo *Silver Starr* non è mai stata uguagliata in Australia. Il fumetto era l'omaggio di Pitt ad Alex Raymond e a *Flash Gordon*, personaggio al quale si è profondamente ispirato per questo fumetto. Silver era un soldato australiano di ritorno dalla guerra, che si univa a una spedizione all'interno della Terra. Pur diversi per origini e ambientazione, Silver e Flash avevano lo stesso marchio di supereroi. Il viaggio al centro della Terra era guidato dallo scienziato Onro, controparte di Zharkov. Altro membro dell'equipaggio era Dyson, dai tratti simili a quelli di Errol Flynn (una fisionomia alla quale più volte Pitt si ispirò nel corso degli anni). Mentre il trio avanzava nella crosta terrestre dentro una specie di nave con un trapano a prua, il loro radar-televisivo mostrava l'immagine di una bella ragazza dai capelli rossi, circondata da lingue di fuoco bluastro: era la bellissima Pristine (De Solvo), regina del mondo delle fiamme e omaggio di Pitt a Dale Arden. Questo era l'inizio di una serie d'avventure ricche di sorprese, che avrebbero guadagnato a *Silver Starr*, un posto permanente nella storia del fumetto australiano. Mentre la trama non raggiunse mai l'immaginazione di Gordon, era però ugualmente piacevole e diede a Pitt la possibilità di mettere in mostra il suo talento. Sotto la sua mano, le caverne sotterranee e le formazioni rocciose prendevano vita; così come si animavano le scene di mari di lava o della nave che cercava la sua via tra gli scogli e l'acqua. L'interno della terra era popolato da una razza di giganti dalla grossa testa e da una razza di squamosi uomini scimmia, tutti soggetti ideali per la fertile fantasia di Pitt.
Un difetto del fumetto fu quello di non aver mai prodotto un antagonista del calibro dello spietato Ming. La serie dei cattivi — Ungra, Tarka e Gorla — erano stereotipi sempre oscurati dalla personalità di Silver. La striscia fu purtroppo ridotta nel formato e quando alla fine assunse le dimensioni di 18 x 18 cm, Pitt abbandonò il giornale. L'ultima puntata di Silver Starr apparve il 14 Novembre 1948. All'inizio degli anni cinquanta vi furono sei ristampe in albo fatte dalla Young Merchandising. A partire dal 1958 il *Cleveland Press* ristampò ancora queste storie, insieme ad altre quattro delle originali. Pur avendo avuto una vita breve e una limitata distribuzione, *Silver Starr* ha avuto un successo sufficiente ad affermare definitivamente la reputazione di Stanley Pitt.

J.R.

SILVER SURFER (Stati Uniti) Personaggio creato da Stan Lee per i testi, disegnato da John Buscema, apparso per la prima volta in albo proprio, nell'Agosto del 1968, e già pubblicato come personaggio in altri fumetti della Marvel,
Quando Stan Lee e Jack Kirby crearono i *Fantastici Quattro*, non immaginavano certo lo straordinario successo che il fumetto avrebbe conosciuto tra il pubblico dei giovani studenti, che da sempre rappresentavano un mercato difficile per quel genere di pubblicazioni.
Stan rispose all'inaspettato entusiasmo continuando a creare civiltà e mondi sempre più fantastici e protagonisti investiti di poteri quasi divini. Tra questi supereroi c'era Galactus dotato di possibilità quasi illimitate; e da lui proveniva per l'appunto Silver Surfer, originariamente suo araldo, nativo di una supergalassia, dotato egli pure di poteri senza limiti, più semidio che uomo sia pure extraterrestre. Comparso per la prima volta nel N. 48, del Marzo 1966, di *Fantastic Four*, ebbe un successo immediato e Lee lo elesse a modello di una morale personale che egli diluiva nei suoi testi.
Surfer si presentava vestito di una tuta argentea che lo proteggeva da ogni minaccia ovunque questa potesse provenire, e possedeva una navicella spaziale che usava per

« Silver Surfer », Stan Lee e John Buscema. © Marvel Comics Group.

gli spostamenti istantanei. Confinato sulla terra da Galactus, perché troppo interessato verso gli umani, che egli cercava sempre di aiutare anche se non riusciva a comprenderli. Praticamente ogni storia finiva sempre con Surfer, che traeva una morale dalla vicenda vissuta e sull'incomprensione che i terrestri gli dimostravano. Giudicato dai critici il miglior fumetto del suo periodo *Silver Surfer* è uscito con il suo proprio albo soltanto per 18 numeri, forse perché come disse Lee, il pubblico era incapace di affrontare personaggi più maturi e severi.
Il fumetto vinse nel 1968 e '69, il premio « Alley » attribuito dagli appassionati del settore e il personaggio fu eletto come il più popolare del 1968. Disegnato da Buscema con la solita maestria, egli ha saputo ben bilanciare il suo segno con il testo di Lee.
In Italia, Silver Surfer è apparso sul N. 1 di Devil, edito dall'Editoriale Corno nel 1970 ed è continuato sino all'esaurimento della serie.

J.B.

SILVESTRI, GUIDO (1952-) Disegnatore e sceneggiatore italiano, nato a Modena nel Dicembre 1954. Dopo gli studi regolari si iscrisse alla scuola artistica dalla quale venne cacciato a causa della sua partecipazione alla contestazione studentesca esplosa in quegli anni. Allo scopo di guadagnare qualche soldo ha svolto molteplici lavori sino quando, fatta la conoscenza di Franco Bonvicini (Bonvi) viene da questi assunto nel suo studio e avviato alla carriera di disegnatore di fumetti. Il rapporto tra Maestro e allievo parte subito sotto i migliori auspici, assumendo l'aspetto di fraterna amicizia, durante questo periodo di apprendistato egli disegna per Bonvi, alcuni personaggi tra i quali *Cattivik*. Nel 1972, richiamato per il servizio di leva è costretto ad interrompere la sua attività che riprende a servizio ultimato sempre nello studio di Bonvi, collaborando alla realizzazione di *Nick Carter*, nato nel frattempo ad opera di Bonvi e De Maria. A cavallo tra il 1973/74, crea il suo *Lupo Alberto*, che riscuoterà un notevole successo sulle pagine del *Corriere dei Ragazzi*, diretto da Francesconi. La prima raccolta delle sue strisce esce nel 1975, edita da Dardo, e nel Marzo successivo entra a far parte della scuderia Corno, collaborando ad Eureka e pubblicando due libri. Nello stesso anno gli vengono assegnati due premi: il « Comics 76 » a Sassari, e a Bologna il « Rino Albertarelli ».

L.S.

SIMON, JOSEPH (1915-) Disegnatore, scrittore, direttore ed editore americano, nato a Rochester, New York, l'11 Ottobre 1925. « Joe » Simon iniziò la sua carriera negli albi a fumetti nel 1940, come scrittore, disegnatore e direttore di *Blue Bolt*, un fumetto avventuroso. Collaborò anche alla creazione di alcuni personaggi minori della Novelty, come *Hillman* e *Gunmaster*. All'incirca nello stesso periodo era anche direttore di fumetti per la Fox, e lavorò alla loro più importante striscia, *Blue Beetle*. Nel 1941 ebbe inizio la nota collaborazione con Jack Kirby, con la creazione del leggendario *Captain America*. Sulla loro collaborazione è stato detto moltissimo — molti sostennero che Simon era il genio in affari, mentre a Kirby spettavano le conclusioni creative — ma è ovvio che Simon ebbe buona parte nella creazione del personaggio rosso, bianco e blu che fece della Timely una potenza nell'industria fumettistica dell'epoca. Sempre per Timely, il duo creò anche *Fiery Mask* e *Young Allies*. Nel 1942, passarono entrambi alla National, dove crearono un gran numero di personaggi, tra cui *Boy Commandos* e *NewsBoy Legion*, avendo a che fare anche con *Manhunter*, *Robotman* e una ripresa di *Sandman*. Viene attribuita a Simon anche la creazione del libro *Real Fact*. La successiva tappa del duo fu nel 1945 *Harvey*, per il quale crearono il fumetto western *Boy's Ranch*. Dopo *Harvey*, fecero albi per Hillman e Crestwood, prima di formare Mainline, la loro società della quale Simon era l'editore. Fondata nel 1954, chiuse l'anno seguente e nel 1956 il duo si sciolse.
Negli anni successivi alla rottura della collaborazione con Kirby, Simon impiegò la maggior parte del suo tempo col gruppo Archie, come scrittore, disegnatore ed editore. Durante questa collaborazione creò due albi di supereroi degni di nota, *Private Strong* e *The Fly*: nessuno dei due era eccezionale, ma erano gli unici albi del gruppo, non umoristici. Nel 1968 Simon tornò finalmente alla National per scrivere, disegnare e dirigere un nuovo albo intitolato *Brother Power, The Geek*. Cercando di avvalersi del movimento di pace dell'epoca The Geek, era una specie di hippy che in fondo era solo un fantoccio animato. Pur essendo una rara occasione di vedere il lavoro grafico di Simon senza l'influsso di Kirby, l'albo riuscì mal fatto e resistette solo due numeri. Nel 1973, nel bel mezzo della crisi del Watergate, Simon lanciò *Prez*, l'inverosimile storia di un giovane fatto diventare presidente per mezzo di un'oscura macchinazione politica. Fu un altro tentativo di riflettere le condizioni politiche della nazione, ma fu un fallimento e dovette chiudere l'anno successivo. Nel corso degli anni si è molto parlato del duo Kirby-Simon, attribuendo a Kirby il ruolo creativo. Ciò non è stato provato, ma passerà probabilmente ancora molto tempo prima che tale contributo venga riconosciuto anche a Simon.

J.B.

SINNOTT, JOE (1926-) Disegnatore americano, nato a Saugerties, New York, il 16 Ottobre 1926. Al termine delle scuole superiori, Sinnott fu richiamato ed entrò in Marina, combattendo nel Pacifico. Congedato, dopo aver lavorato in una cementeria per tre anni, entrò nel 1949 alla Cartoonists and Illustrators Echool. Già mentre frequentava la scuola pubblicò il suo primo lavoro, una storiella in cinque pagine per la St. John, intitolata *Trudi*. Tom Gill, che era uno dei suoi insegnanti, lo prese allora come assistente per delle tavole eseguite per il Dell e la Timely. Nel Marzo 1951 Sinnott cominciò a lavorare direttamente per la Timely, facendo matite e inchiostri per tutta la produzione della casa editrice, dalle storie dell'orrore a quelle dei supereroi. Contemporaneamente lavorava anche per il Charlton e per il Dell, limitando soltanto nel 1959 la sua collaborazione esclusivamente alla Timely (divenuta poi Atlas e infine Marvel). Specializzatosi nell'inchiostrazione, Sinnott diede il meglio di se stesso quando cominciò a lavorare in coppia con Jack Kirby. Nel Novembre 1965, a partire dal n. 44 dei *Fantastic Four*, Sinnott divenne l'inchiostratore fisso di Kirby, riuscendo a conferire una maggiore plasticità alle immagini, pur rispettando l'impostazione delle matite, specialmente nei macchinari, e dosando bene i pieni, sì da fare dei Fantastici Quattro, la miglior realizzazione qualitativa della Casa Editrice. Quando nel 1971, Kirby lasciò la Marvel, Sinnott rimase l'inchiostratore, lavorando sulle matite di John Romita, John Buscema e Rich Buckler, riuscendo a mantenere un'uniformità di segno degna di un prodotto graficamente valido.

J.B.

SIOPAWMAN (Filippine) Personaggio creato da Larry Alcala, apparso per la prima volta il 9 Luglio 1963 sul n. 1 di *Alcala Fight Komix*, periodico sul quale è continuato ad apparire. Quale supereroe può vantarsi d'avere il naso più grosso, il corpo più rotondo, i muscoli più flaccidi e — senza esser calvo — il minor numero di capelli, e denti sporgenti? Solo Siopawman! Questo strano e comico personaggio proveniva originariamente dal pianeta Siopaw, ma il suo nasone e il suo aspetto insolito irritavano gli altri abitanti del pianeta, che senza troppe cerimonie lo spedirono sulla Terra. Coincidenza vuole che Siopaw sia anche il nome di un dolce cinese popolarissimo nelle Filippine, inutile dunque dire quanto l'eroe assomiglia a quella delicatezza esotica. Siopawman può resistere alle pallottole e a tutte le altre armi micidiali che i nemici gli scagliano contro, ma lui è invulnerabile quanto *Superman*, e come lui porta una « S » sull'uniforme. Ma porta anche una

« *Siopawman* », *Larry Alcala. © Alcala Fight Komix.*

« *Si Yeoo Ki* », *Tchao Hong-pen e Tsien Siao-tai.*

cappa, che serve a nascondere la toppa dei calzoni. I suoi nemici sono fra i più ingegnosi malvagi degli annali del fumetto, la fertile immaginazione di Alcala ha creato una bizzarra lista di cattivi che sono tutti altrettanto strani come l'eroe. Fra di essi, figurano creature vegetali, alieni dello spazio, ladruncoli locali, genii guerrieri e anche Jello-Man. Un affascinante aspetto della serie è la mescolanza di parole americane e filippine usata da Alcala, che crea la molteplicità dei significati. Alcala è un narratore piacevole e innovatore, con grande senso dell'umorismo. Peraltro, egli dedica molto del suo tempo libero a scrivere e illustrare *Kalabog en Bosyo, Tipin, Congressman Kalog, Laber Boy, Dr. Sabak en his Monster, Mang Ambo*, oltre a una grande quantità di personaggi e fumetti editoriali per quotidiani. Il resto del suo tempo lo impiega come professore all'Università delle Filippine. L'abilità di Alcala nel controllare la continuità e la scioltezza di *Siopawman*, e la sua maestria nel visualizzare le sue idee, ne fanno uno dei maggior esperti di narrazioni a puntate. La semplicità del suo tratto sottostà al suo sofisticato modo di intendere il mezzo. Egli si è guadagnato l'ammirazione dei lettori e dell'industria e si è distinto nel campo dell'educazione e della comunicazione. Ha anche ricevuto il premio CCMM (Citizens Council for Mass Media = Consiglio dei cittadini per le comunicazioni di massa).

O.J.

SI YEOO KI (Cina) Serie di albi illustrati pubblicati negli anni cinquanta e sessanta dall'istituto di Arte e Cultura di Pechino, ispirati a *Si Yeoo Ki* (Il pellegrinaggio a occidente), racconto allegorico di fantasia e di soprannaturale scritto nel sedicesimo secolo da Wu Tcheng-en, diventato da allora un classico della letteratura cinese. Il protagonista è Souen Wu-kong, una scimmia che attraverso una serie di ardui allenamenti diventa un essere superiore, capace di raggiungere il cielo e il centro della Terra, proclamandosi pari all'Imperatore Celeste, e portando liti e scompiglio nel regno della Terra e del Cielo. Scacciato l'importuno scimmiotto, lo stesso Budda l'incatena al monte dei cinque elementi (una chiara similitudine col mito di Prometeo). Cinquecento anni dopo, convertitosi al bud-

dismo, Souen Wu-kong, scorta la scimmia Santsang, nel suo pellegrinaggio alla ricerca delle sacre scritture buddiste.
Si Yeoo Ki, è il racconto di questo lungo e pericoloso pellegrinaggio nel quale Souen Wu-kong compie le più brillanti azioni, combatte spiriti e demoni e finalmente raggiunge il suo scopo. Nella loro ricerca, Santsang e Wu-kong sono raggiunti da altri due discepoli: Tchou Pa-kie il maiale e Ho-chang il guerriero barbuto. I quattro viandanti personificano allegoricamente quattro diversi attributi dell'uomo: Santsang la mente, Wu-kong il cuore, Pa-kie l'avidità e Ho-chang la forza bruta.
Il teatro cinese ha mantenuto e rinforzato questa tradizione, dando ai protagonisti del palcoscenico, delle maschere che esprimono questi attributi. La repubblica popolare cinese ha mantenuto vive queste leggende, togliendo le loro caratteristiche troppo metafisiche e traducendole appunto anche in albi. L'episodio più interessante, intitolato *81 avventure*, racconta gli incontri dei pellegrini con lo « scheletro stregone » e fu adattato da Wang Sunpei e disegnato da Tchao Hong-pen e Tsien Siao-tai. L'albo fu talmente popolare che fu tradotto in francese e in inglese nel 1964 (con una seconda ristampa nel 1974), per essere distribuito all'estero. I disegni di questa versione a fumetti di Si Yeoo Ki sono nel tradizionale stile cinese, senza nuvolette, ed ogni vignetta ha le didascalie al di sotto e riempie un'intera pagina, facendone più un libro illustrato che un fumetto come noi comunemente intendiamo. Il racconto è ugualmente affascinante nelle sue particolarità e dettagli, ed è molto conosciuto anche fuori dalla Cina, specialmente in Giappone dove una parodia a fumetti di Shifumai Yamana, *Songoku*, è apparsa già negli anni trenta.

M.H.

SJORS EN SJIMMIE (Olanda) Personaggi di complessa origine. *Sjors en Sjimmie* (George e Jimmy) descrive due ragazzi, un bianco e un negro, in avventure umoristiche. Intitolato originariamente soltanto *Sjors*, esso presentava un ragazzo e il suo amico nella tradizione di *Our Gang*. Sjors si chiamava in realtà Perry Winkle ed era la stella di *Winnie Winkle*, una pagina domenicale durata diversi anni, che ebbe pure un grande successo in Europa negli anni trenta, e fu pubblicata in Francia, Germania e Olanda, dove apparve appunto sul settimanale *Sjors Weekblad* (Il settimanale di George), apparso il 12 Gennaio 1936 come supplemento per ragazzi del quotidiano *Panorama*, e continuato fino al 31 Ottobre 1941, quando fu vittima della guerra. Allora, *Sjors* era un fumetto originale olandese, e tale è rimasto fino al 1938, quando Frans Piët ne rilevò testo e disegno in seguito al cambio di tono e di impostazione della pagina domenicale dato da Branner. Possedendo i diritti del fumetto, gli olandesi poterono continuarlo per loro conto, cambiandolo lentamente durante gli anni e facendo in modo che le sue origini si dimenticassero quasi del tutto. Sjors non è mai invecchiato anche se ha ormai quarant'anni. Vi è stata un'interruzione dal 1941 al 1947, ma da allora il supplemento di *Panorama* ha ripreso le pubblicazioni, e recentemente anche come giornale indipendente, e quindi con molte più pagine delle quattro originali, delle quali Sjors era l'unico personaggio. Dal 1951 al 1954 l'albo fu intitolato *Rebellenclub* (Il club dei ribelli) e dal 1954 al 1968 *Sjors van de Rebellenclub*, e quindi dal 1968 semplicemente *Sjors*. A quell'epoca, il fumetto stesso era stato ribattezzato *Sjors en Sjimmie*, aggiungendovi il secondo personaggio, il negro Sjimmie. Il fumetto fu continuato nel 1970 dal disegnatore Jan Kruis, e da allora è passato a Jan Steeman, che fa pure il fumetto fantascientifico semi-umoristico *Arad en Maya* per la rivista *Sjors*. *Sjors* e altri fumetti a puntate del periodico sono poi stati regolarmente ristampati in albi.

« *Skippy* », *Percy Crosby*. © *Percy L. Crosby.*

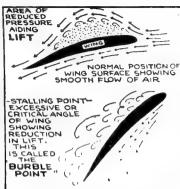
W.F.

SKIPPY (Stati Uniti) Personaggio creato da Percy Crosby, apparso per la prima volta nel 1919, sulla rivista umoristica Life.Skippy era una specie di filosofo di dieci anni, che divenne ben presto tanto popolare presso i lettori da far decidere Crosby a distribuire le sue avventure sui quotidiani, verso la metà degli anni venti. Nel 1928, il King Features assunse la distribuzioine sia della striscia che delle tavole mentre Crosby restava il proprietario dei diritti. Skippy Skinner, che si presentò con un berretto a quadretti, una giacca troppo grande e pantaloni corti, era il capo della banda del quartiere, affiancato dai suoi compagni Sooky Wayne, Sidney Saunders il pianificatore, ed altri acuti osservatori della vita, non era un bel ragazzo, neanche per gli standard dei fumetti, e non aveva niente della spontaneità di Perry Winkle o dello spirito dei *Katzenjammer kids*. Il suo modo di vedere la vita degli adulti era amaro e disincantato e c'era della cattiveria nel suo comportamento verso gli altri: era un calcolatore, ed usava il suo acume contro le istituzioni, manipolando i suoi giovani compagni per raggiungere i suoi scopi. In breve, era decisamente un adulto sotto le spoglie di un ragazzo. C'era dell'umorismo in *Skippy*, ma era sempre di tipo amaro e sarcastico. Trattava molto spesso di umiliazioni, disfatte e alienazioni, offrendo così ai lettori un anticipo di quei temi che più tardi Charles Schulz avrebbe sviluppato coi suoi *Peanuts*. Lo stile grafico di Crosby, più vicino all'illustrazione che al fumetto, è stato esaltato da alcuni critici, ma era forse un po' troppo accademico. Negli anni venti e durante tutti gli anni trenta in cima allo Skippy domenicale era affiancato *Always Belittlin'*, un fumetto per ragazzi che rifletteva ancor più pesantemente la misantropia dell'autore nel rappresentare ragazzini intenti ad emularsi a vicenda.
Percy Crosby si ammalò gravemente nel 1942 e presto non fu più in grado di continuare a disegnare il fumetto, nel 1943, piuttosto che vederlo disegnato, anche se non firmato, da un altro, preferì ritirarlo dal mercato, un avvenimento raro in una professione nota per non eccelsi ideali etici. A parte l'ultimo episodio, Skippy fu sempre

« Skyroads », Dick Calkins. © National Newspaper Syndicate.

ben disegnato su buoni testi ma non ne fu mai sfruttata appieno la potenziale possibilità. Dal 1971 la Windy City Features, ne ha rimesso in circolazione le vecchie strisce giornaliere. Il fumetto di Percy Crosby ha inoltre ispirato due films: *Skippy*, del 1931, che lanciò l'attore-bambino Jackie Cooper; e *Sooky*, del 1932, che ebbe meno successo. Il film del 1931 fruttò a Norman Taurog l'Oscar per la miglior regia.

M.H.

SKYROADS (Stati Uniti) Serie creata da due ex piloti della prima guerra mondiale, Dick Calkins e Lester J. Maitland, per il distributore John F. Dille. Calkins però, già sovraccarico per il disegno di *Buck Rogers*, passò il lavoro ai suoi due assistenti Zack Mosley e Russell Keaton. Il primo episodio cominciava con un'introduzione di Maitland della quale è utile citare per esteso il primo paragrafo: « Fin dalla sua origine, l'uomo ha sempre cercato di conquistare ciò che lo circondava, le distese terrestri e le acque del mare. Solo l'aria rimase incontaminata. L'uomo, legato alla terra, è sempre stato affascinato dal blu illimitato sopra di lui e dal desiderio di solcare l'oceano d'aria. L'attuale generazione ha visto la realizzazione di quel sogno ». Dopo un annuncio così altisonante, la realizzazione deve avere un po' deluso i lettori: nella successiva vignetta, « Ace » Ames e « Buster » Evans si ritrovavano in possesso di un biplano nuovo e formavano la società « Skyroads Unlimited ». Era la stessa condizione delle prime strisce sull'aviazione, la discrepanza fra gli obiettivi elevati e la situazione terra terra. Nel caso di *Skyroads*, gli autori cercarono di alleviare la situazione inserendo in ogni striscia almeno una vignetta didattica che spiegava l'importanza del fattore vento, o spiegando in dettaglio l'importanza del lavoro delle ali, quest'inserimento aveva tuttavia l'inconveniente di rallentare molto l'azione, senza illuminare sufficientemente il lettore, perciò fu presto interrotto.
Nel corso degli anni *Skyroads* vide alternarsi diverse coppie di protagonisti: Ace Ames e Buster Evans sparirono nel 1933 insieme a Maitland, e furono sostituiti da Hurricane Hawk, un diavolo dell'aria pieno di risorse. A quel punto, l'unico autore era Russell Keaton, e alcune delle avventure erano eccellenti sia per la suspense che per la chiarezza del disegno. Particolarmente memorabile fu l'episodio che portò Hurricane contro una legione di pirati dell'aria guidati da un malvagio nano di nome « Crimson Skull ». Nel 1939 Hurricane fu sostituito da Speed McCloud, e quindi da un altro eroe, Clipper Williams, che con un gruppo di giovani ragazzi e ragazze noti come « La legione volante » ripulì il cielo da agenti stranieri e sabotatori. Nel 1942 il fumetto scomparve definitivamente. A un paio d'anni dal suo inizio, sotto la guida di Russell Keaton, Skyroads era diventato il fumetto d'aviazione meglio disegnato. Anche se non può stare fra i maggiori fumetti di quel decennio, merita sicuramente un apprezzamento per lo spirito, l'azione e la piacevole trama. Alcuni dei primi episodi sono stati ristampati in formato tascabile da Edwin Aprill Jr. (Ann Arbor, 1966).

M.H

SLIM JIM (Stati Uniti) Striscia creata da George Frink, apparsa per la prima volta nel Settembre 1910, sul quotidiano *Chicago Daily News*, e distribuito poi come striscia domenicale dal World Printing Co. di St. Louis, a moltissimi giornali rurali che lo pubblicarono col nuovo titolo *Slim Jim and the Force*.
Considerato uno dei primi fumetti americani che raggiunse una notevole popolarità, disegnato in modo molto apprezzabile dal suo autore caduto anche lui nell'oblio come il suo lavoro. George Frink era decisamente un disegnatore umoristico, con un segno originale che ricorda quello di McCutcheon, Joe Donahey e il primo Herriman. *Slim Jim* era un individuo altissimo e magrissimo, eternamente inseguito da tre comici poliziotti che volevano catturarlo. Ogni settimana Slim doveva superare in astuzia i suoi inseguitori e tale spunto dava loro la possibilità di girare il mondo, su navi, aerei, ed ogni avventura era piena di comicità. Frink, che si firmava col solo cognome, morì nel 1912. Gli succedette nella continuazione di Slim, il dotato Raymond Crawford Ewer, che contribuì al fumetto con notevole apporto di idee, come poi fece anche Winsor McCay. Ewer portò in Slim, uno spirito gioioso e alcune esaltazioni visive, i disegni anatomici erano perfetti, con molte linee alla ricerca dell'essenza della figura,

lo continuò per poco tempo perché morì il giorno di Natale del 1913. Dopo di lui la World Company, incaricò della prosecuzione del fumetto Stanley Armstrong, che fece un lavoro piuttosto mediocre raffrontato a quello dell'autore e di Ewer, e che continuò sino al 1915, data in cui si succedettero diversi disegnatori che si alternarono al personaggio al ritmo di due tre settimane ciascuno, tra i quali Clarence Rigby, C.W. Kahles e Ernie McGee, dopo di che lo riprese ancora Armstrong che lo tenne sino alla fine nel 1937, fine avvenuta mentre godeva ancora di una certa popolarità.

R.M.

SMILIN' JACK (Stati Uniti) Personaggio creato da Zack Mosley per il News Tribune Syndicate, apparso per la prima volta come tavola domenicale il 1° Ottobre 1933 col titolo *On the Wing* (Sulle ali), cambiato subito in *Smilin' Jack* (Jack il sorridente). Dal 15 Giugno 1936 fu aggiunta una striscia quotidiana. Il protagonista era Martin, un pilota pronto a tutte le azioni dalla ricerca di un esploratore perduto alla risoluzione di un caso di rapina in banca. Nelle sue imprese, era coadiuvato dal giovane amico Pinfeathers, dal cuoco tuttofare Fat Stuff (un tagliatore di teste che s'era portato dietro dai mari del sud) e dai suoi soci Velvet Harry e Downwind, un individuo piuttosto losco che non compare mai. Le avventure aeree di Smilin' Jack sono accompagnate dalle sue altrettanto bizzarre avventure amorose. Nonostante la gran mole di lavoro, infatti, egli trova pure il tempo per essere uomo — facendosi crescere anche un paio di baffetti alla Clark Gable — con un interminabile codazzo di fanciulle che gli sfarfallano attorno: la candida Mary, l'ardente Dixie, la malvagia Gale — rispettivamente bionda, rossa e bruna — ed altre. Questo non gli impedisce di sposare la sua «padrona» Joy che, prima di scomparire dalla sua vita, gli darà un figlio soprannominato Jungle Jolly: durante la guerra, fra l'altro, Jack ritrova Joy smemorata, che riacquista la memoria ma la perde subito dopo nuovamente. Il disegno del fumetto è terribilmente monotono, ma ciononostante — e magari proprio per questo — *Smilin' Jack* è rimasto popolare attraverso gli anni grazie all'accuratezza dei dettagli e in parte per le gradevoli assurdità della trama. Negli anni sessanta, quando le esigenze si fecero più serie, Smilin' Jack perse gradualmente quota, e fu completamente abbandonato dopo quarant'anni di carriera, nel 1973. Era stato comunque la più longeva fra le strisce d'argomento aviatorio. Negli anni quaranta il fumetto ebbe un proprio albo e nel 1942 la Universal preparò dei film a episodi

« Slim Jim », Raymond Ewer.

« Smilin' Jack », Zack Mosley. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

intitolati *The Adventures of Smilin' Jack.* In Italia, il personaggio è stato pubblicato nel 1935-36 da *La Risata.*

M H

SMITH, AL (1902 -) Disegnatore americano, nato a Brooklyn il 2 Marzo 1902. I suoi studi furono limitati e la sua inclinazione al disegno non potè essere coltivata per mancanza di disponibilità economica della famiglia.
Nel 1922, fu assunto come addetto di redazione dal *New York Sun*, mansione che dopo un anno svolse a Park Row presso il *New York World*, dove gli fu permesso di preparare alcuni disegni. Il suo primo lavoro fu *From 9 to 5*, (Dalle 9 alle 5), una vignetta imperniata sul lavoro d'ufficio. Dopo la chiusura del *World*, il fumetto fu rilevato per un breve periodo dall'United Feature Syndicate. Durante la depressione Smith trovò lavoro al *WPA* di Closter e alla Demarest nel New Jersey. All'inizio degli anni '30, collaborò a lavori di scarsa importanza con il Bell Syndicate, di John Wheeler che nel 1932, unitamente a Bud Fisher gli propose di disegnare *Mutt and Jeff*, senza apporgli la sua firma, lavoro che per 14 anni era stato eseguito da Ed Mack. Smith accettò la proposta e tale collaborazione continua ancora oggi. Lavorare con Fisher non era facile a causa del suo caratteraccio e della sua propensione all'alcool. Smith apportò delle variazioni al fumetto imprimendogli il suo stile, le cose nella famiglia cominciarono ad andare un po' meglio, aggiunse anche

Al Smith.

un cane, Bruno. Prendendo lo spunto dal suo fumetto *Dalle 9 alle 5*, dove compariva il gatto Cicero, fece una striscia imperniata sul gatto, che comparì in cima alla pagina domenicale con il fumetto di Fisher. Dopo la morte di questi, avvenuta nel 1954, Smith potè firmare il lavoro, anche se i diritti rimanevano della vedova di Fischer.
Nel 1950, Smith fondò lo « Smith Service » un distributore di materiale fumettistico ai settimanali, con personaggi come: *Rural Delivery* e *Remember When* e altri personaggi disegnati da Joe Dennet, *Down Main Street* (Lungo la via principale) e *Pops*, di George Wolfe. Inoltre collaborò a lungo con il National Cartoonists Society, diventando in primo tempo presidente generale dei soci, poi tesoriere e infine presidente. Nel 1968, vinse il premio per il miglior fumetto umoristico. Dentro e fuori dalla NCS, Smith ha aiutato molti giovani ad intraprendere la carriera di disegnatori di fumetti.

R.M.

SMITH, ROBERT SIDNEY (1877-1935) Disegnatore e scrittore americano, nato a Bloomington, Illinois, il 13 Febbraio 1877. Suo padre era un dentista e avrebbe voluto che il figlio seguisse la sua professione, ma egli invece mostrò presto attitudine al disegno, sviluppandola alle scuole inferiori e superiori, all'età di 18 anni faceva già fumetti per il locale *Bloomington Eye.* Un anno dopo, abbandonati gli studi, per migliorare le entrate, Smith fece una serie di disegni per alcuni giornali, dall'*Indianapolis* al *Chicago Examiner*, affinando così la sua abilità nel disegno di fumetti sportivi e politici. Con la pagina sportiva ebbe immediato successo presso i lettori dell'*Examiner*, e ne approfittò per presentare nel 1908 il suo primo fumetto, *Buck Nix*, uno dei primi a trattare animali umanizzati. Divenne in breve la delizia dei lettori di Chicago, ciò che gli valse l'assunzione al *Chicago Tribune* nel 1912, per continuarvi il fumetto con un nuovo nome, *Old Doc Yak.* Mentre Buck Nix era stato una striscia giornaliera, Old Doc Yak ebbe solo la tavola domenicale. Negli altri giorni Smith faceva fumetti sportivi, ma ormai era pronto per fare un fumetto da sette giorni la settimana. Subito dopo il Natale del 1916, Joe Patterson, co-editore del *Tribune*, prospettò a Smith l'idea di un personaggio della classe medio-inferiore di Chicago, con problemi e successi che riflettessero quelli del lettore medio del *Tribune.* Ricordandosi il nome Gump, che gli piaceva ed era stato usato in *The Land of Oz*, di L. Frank Baum, nel 1904, lo suggerì come cognome della famiglia del fumetto. Presentato da una breve sequenza di episodi del primo *Old Doc Yak* giornaliero, *The Gumps* iniziava nel Febbraio 1917. Due anni dopo, la richiesta del pubblico era tale che costrinse Smith a interrompere la domenicale di Old Doc, che pure aveva successo, per sostituirlo con una versione domenicale dei Gumps nel Giugno del 1919, che era tra l'altro pubblicata sui giornali di tutta la nazione, allarmati dal fatto che le vendite del *Tribune* erano salite notevolmente a loro scapito per merito della sua striscia.
Gli anni venti furono il periodo d'oro di Gumps e di Robert Sidney Smith, la cui fortuna personale naturalmente aumentò. Già all'inizio degli anni venti egli possedeva vaste proprietà: Shirland presso Trudehurst nel Wisconsin, una residenza a Chicago, il miglior ufficio nel grattacielo del *Chicago Tribune*, una serie di macchine che guidava a folle velocità sulle strade di campagna, e si avvaleva dei migliori talenti per collaborare a The Gumps (ad esempio Harold Gray, Sol Hess, Stanley Link, ecc.). Smith era infatti giunto a una tale celebrità che allo scadere del contratto nel 1935 poté concluderne un altro che gli assicurava un milione di dollari in tre anni, oltre a una Rolls-Royce come bonus. Tornando il giorno successivo, il 20 Ottobre 1935, nel Wisconsin, Smith si scontrò con un altro guidatore in un paese isolato dell'Illinois, rimanendo ucciso sul colpo.

B.B.

« Smitty », Walter Berndt. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

« Smokey Stover », Bill Holman. © Chicago Tribune-New York News Syndicate.

SMITTY (Stati Uniti) Personaggio creato da Walter Berndt, apparso per la prima volta come striscia giornaliera il 27 Novembre 1922 e come tavola domenicale il 25 Febbraio 1923 sul *Chicago Tribune - New York News.* È uno dei pochi fumetti di quel giornale non ideato da Joe Patterson, per la maggior parte derivava dal *Jerry on the Job* (Jerry sul lavoro) di Walter Hoban. La prima versione di Berndt, di questo famoso fumetto fu pubblicata sul *New York World*, come *Bill the Office Boy* (Bill, ragazzo d'ufficio) per un breve periodo, ma poi Berndt fu liquidato per insubordinazione. Egli si portò il fumetto al *News*, e Joe Patterson se ne interessò: avendo infatti lanciato *Winnie Winkle*, un fumetto su una ragazza che lavorava, l'editore vedeva anche la necessità di un fumetto su un ragazzo che lavorava. Impose soltanto un cambiamento, il nome del protagonista. Cercando di ispirarsi all'elenco telefonico, e imbattendosi nella « S », Patterson trovò un'intera pagina di Smith. Suggerì quindi Smitty come soprannome e prese il primo nome del suo elenco di Smith, poi disse a Berndt di darsi da fare. Il primo episodio, intitolato « Incontro con Augustus Smith » mostrava Smitty, un ragazzino coi calzoni corti, che entrava in una drogheria per telefonare al suo nuovo capo, chiedendogli se il posto da fattorino era ancora disponibile. Essendogli stato risposto di sì, e che la persona andava bene, Smitty usciva felice dal negozio, la sua paura era passata. Il geniale, rotondo « capo » di Smitty, Mr. Bailey apparve nei giorni seguenti e per cinquant'anni fu il protagonista insieme al ragazzo del fumetto.

Semplice, ma sempre spiritoso e divertente, *Smitty*, non aveva una grossa trama nella versione giornaliera; Smitty divenne campione di pugilato, si trovò coinvolto fra le maggiori squadre di baseball, fece del campeggio col suo capo e così via. Nella versione domenicale era invece tutta una battuta, spesso in compagnia del suo turbolento fratellino Herby e del cagnolino Spot. I genitori di Smitty, Ma e Pa, erano gli unici altri personaggi regolari del fumetto, fino a quando non vi venne introdotta una guida indiana di nome George alla fine degli anni trenta. Smitty, che nel frattempo era diventato giovanotto si fece anche la ragazza in ufficio, e alla fine degli anni cinquanta essi si sposarono. Non ne è mai stato tratto un film, ma nel 1928 è stato brevemente animato da Pathé. Smitty è apparso solo in pochi libri da collezione degni di nota alla fine degli anni venti e agli inizi degli anni trenta, e più tardi anche in alcuni albi. Ma a parte questi, ha avuto alcune ristampe piuttosto scadenti.

B.B.

SMOKEY STOVER (Stati Uniti) Personaggio creato da Bill Holman e distribuito dal News-Tribune Syndicate, apparso per la prima volta come tavola domenicale il 10 Marzo 1935, probabilmente il fumetto più esagitato che sia mai apparso. Smokey Stover (Stufa affumicata) è — come indica il suo nome — un pompiere che, insieme al suo capo Cash U. Nutt, trasforma la caserma in un manicomio. Precipitandosi verso gli incendi col suo camion rosso, Smokey causa più guai degli incendi stessi. Le occasioni di confusione si verificarono tanto dentro che fuori la caserma: a volte, ad esempio, Smokey applica all'autopompa dei cingoli da carro armato (perché proceda più silenziosamente!), oppure sostituisce le sirene con campanelle (perché più melodiose!). Le principali occasioni di divertimento in *Smokey Stover* sono le battute e le situazioni grafiche, di cui la striscia è piena. Bill Holman è riuscito a mantenere per oltre quarant'anni un alto livello di spontaneità ed umorismo. Smokey Stover ha naturalmente avuto i suoi alti e bassi, ma la sua azione sempre serrata ed i suoi spunti iconoclastici sono stati sempre tali da far perdonare le occasionali debolezze della striscia. Per un lungo periodo il fumetto, è stato accompagnato da un'altra striscia di Holman, *Spooky*, che aveva come protagonista un gatto altrettanto matto, e che quando fu interrotto emigrò pari pari nella stessa Smokey Stover, che è stata sospesa nel 1972.

M.H.

SMYTHE, REGINALD (1917 -) Disegnatore e sceneggiatore inglese nato a Hartlepool, nell'Inghilterra del Nord. Figlio di un costruttore di barche, lasciò la scuola, la Galley Field, all'età di 14 anni per fare il garzone di macellaio prima di arruolarsi nell'esercito come soldato semplice. Alla fine della guerra trovò lavoro in un ufficio postale e nel tempo libero iniziò a collaborare con delle vignette e dei giochi al periodico *Reveille*, e con una striscia *The Sparks* per il gruppo I.P.C.. Durante la sua collaborazione col *Daily Mirror*, gli venne proposto di creare una vignetta di un personaggio, beone e rissoso, che doveva apparire esclusivamente nell'edizione del Nord del Paese. Nacque così *Andy Capp*, un omone grosso dal naso tondo, molto diverso dall'Andy delle strisce.

Il 5 Agosto del 1957, fece il suo debutto sul quotidiano e malgrado il tratto sgraziato e l'approssimazione del disegno divenne immediatamente popolare tanto che il 14 Aprile 1958 la vignetta prima e le strisce dopo apparvero con regolarità nella tiratura nazionale del Mirror, con sempre maggior successo. Il tratto di Reginald, che si firma Reg, ma che è anche chiamato affettuosamente Reggie, aveva nel contempo acquistato morbidezza e il suo disegno un più calibrato senso delle proporzioni, portando la dimensione del terribile Andy a quelle attuali, ovvero di taglia media. Smythe è mancino, adopera da anni lo stesso

Reg Smythe.

pennello, lavora preferibilmente in cucina, esegue le strisce prima scrivendo il testo, poi schizzando a matita i personaggi per rifinirli a china. Vive con la moglie Vera in un attico nel centro di Londra. Non ha figli. Nel 1960 fece le prime storie di un possibile figlio di Andy Capp per la rivista *Buster*. E' l'unico figlio che dice di avere avuto. Era astemio, ma da quando ha creato Andy Capp ha iniziato a bere, ma con moderazione.
Nel 1973 è stato in Italia in occasione delle « 3 Giornate del Fumetto » dove ha vinto il premio Secolo XIX come miglior disegnatore dell'anno, e nel 1974, il premio della National Cartoonists di New York, quale miglior disegnatore straniero.

L.S.

SNOOKUMS
vedi Newlyweds, the

SNOOPY
vedi Peanuts

SOGLOW, OTTO (1900-1975) Disegnatore e sceneggiatore americano, nato a New York il 23 Dicembre 1900. Fu educato presso le scuole pubbliche di New York e poi, dal 1919 al 1925 frequentò l'Art Students League, studiando fra gli altri con John Sloan. Quantunque Soglow aspirasse a una carriera artistica, i suoi idoli furono Winsor McCay, George McManus e George Herriman. Il suo primo disegno lo pubblicò come dilettante nel 1919 sulla rivista *Cartoons*, ma la sua carriera professionale iniziò nel 1925 con illustrazioni western sulla rivista *Lariat*. Entrato nel settore delle riviste — a New York aveva fatto lavori senza importanza, compreso il dipingere sonagli per bambini — Soglow vendette altro materiale al *New Yorker*, a *College Humor*, a *Life* e *Judge*. Nel 1925 disegnò anche per il *New York World*, Metropolitan Section. Soglow fu anche socio fondatore del gruppo del *New Yorker*, in quei lontani giorni in cui l'amicizia fece tanto da trasformare quella rivista in un'istituzione. Si possono immaginare le riunioni quando Soglow, Harold Ross, S.J. Perelman, Thurber, E.B. White ed altri cercavano battute per il classico disegno di Soglow: una strada cittadina con un tombino aperto, apparso dozzine di volte, con battute sempre diverse. Una certa vignetta piacque particolarmente ad Harold Ross, che gli chiese altre vignette con lo stesso protagonista, il piccolo re. Presto il *Piccolo Re*, divenne un personaggio di successo del settimanale, come *Henry*, *Little Lulu* e *Hazel*, e subito l'eterno acquirente di ogni genio del fumetto, William Randolph Hearst, si mise in contatto con Soglow. Ma Ross aveva un contratto per la pagina intera di *Little King*, ed Hearst dovette attendere che scadesse. Intanto Soglow disegnò per il King Features, il Syndicate di Hearst, una serie molto vicina a Little King, nello spirito e nello stile intitolata *The Ambassador*, che appariva nelle sezioni domenicali con didascalie e anche sotto forma di striscia.
Lo stile essenziale di Soglow, senza ombre ma sempre pieno di azione, ha fatto di lui uno dei più originali disegnatori moderni di fumetti. Il contributo di Soglow alla diffusione del fumetto è andato anche al di là del suo lavoro a tavolino: egli è stato il fondatore della National Cartoonists Society, ha affettuato diverse tornées sia in pace, che in guerra presso le basi militari, così come ha dedicato altro tempo e fatica per cause che lo meritassero. Quale riconoscimento delle sue attività, ha ricevuto fra gli altri, il premio Reuben della NCS e l'Elzie Segar Award. Soglow interruppe la sua collaborazione per la rubrica « Talk of the Town » sul *New Yorker*, nel 1972, e continuò a produrre Little King, per un sempre minor numero di edizioni domenicali fino alla sua morte, avvenuta il 3 Aprile 1975.

R.M.

SOLITARIO DELLA FORESTA, IL
vedi Lone Ranger, the

SON OF SATAN (Stati Uniti) Personaggio creato da Gery Friedrich (testi) ed Herb Trimpe (disegni), è apparso per la prima volta sul N. 12 di *Marvel Spotlight* nell'Ottobre 1973. Come dice il suo nome, *Son of Satan* è figlio del demonio, ma ribellandosi alla sua natura, Daimon Hellstrom (questo è il suo nome) si batte contro il padre per affrancarsi dalla sudditanza psicologica che prova, soprattutto di notte, nei suoi confronti e per difendere la terra dai proditori attacchi che il padre regolarmente scatena.
Dal Dicembre 1975, *Son of Satan* abbandonava le pagine di *Marvel Spotlight* per andare ad occupare quelle di un albo a lui intitolato. Nato sull'onda del successo suscitato in America dal romanzo e dal film *L'Esorcista*. *Son of Satan* si è ben difeso fintanto che il ricordo dell'*Esorcista* era vivo nella memoria dei lettori, poi le vendite

Otto Soglow.

« *Sor Pampurio* », *Carlo Bisi.* © *Corriere dei Piccoli.*

hanno cominciato a declinare, e la serie è terminata con il N. 6, nell'Ottobre 1976.
Come di regola per i personaggi secondari della Marvel, anche Son of Satan è passato attraverso diverse mani; fra i soggestisti ricorderemo Steve Gerber e John Warner, fra i disegnatori Jim Mooney, Gene Colan, Sal Buscema, e Sonny Trinidad. In Italia è stato presentato sulle pagine di *Thor e i Vendicatori* della Editoriale Corno a partire dal N. 139 del 10 Agosto 1976.

M.G.P.

SORANG (Spagna) Primo fumetto a colori, concepito da Enric Sío su un'idea di Emili Teixido sviluppata da Jaime Vidal Alcover. Destinato all'inizio ad una pubblicazione esclusivamente per adulti. Le restrizioni imposte dalla rivista che lo ha ripreso in seguito, *Vector 2*, hanno causato una totale revisione della sceneggiatura, effettuata da Sío dopo 25 tavole. Il tema di Sorang, sviluppatosi per un anno a partire dal 1968, esamina la possibilità di una società sottomarina costituita dai resti di molteplici naufragi, che tornano in vita dopo un'esplosione nucleare. Questo gruppo acquatico è governato dalla Regina Materia, che ha un regime matriarcale nel quale la comunicazione non è verbale. I seguaci di Materia costringono gli abitanti della terra, Max e Julio — che è uno scienziato — a lavorare per la regina. Attraverso un processo scientifico, Julio riesce ad isolare le parole e a convertire ciascuna di esse in un'arma contro il popolo acquatico. La sceneggiatura originale termina con l'eliminazione di Materia e la trasformazione dei cittadini di Sorang in gente normale, capace di comunicare con diversi linguaggi. Sío decise nella seconda versione di modificare il finale e le sue conseguenze, Julio si rende conto che non può combattere contro coloro che dominano le immagini. I suoi nemici non conoscono il codice linguistico, e quindi le parole non li possono raggiungere. Questa situazione lo costringe a dar vita alle proprie immagini, combattendo così il popolo degli abissi con le sue stesse armi. Nella confusione che ne risulta, il popolo di Sorang si autodistrugge, e la regina è disintegrata. Nell'analisi finale, Julio riconosce di aver combattuto contro un mondo morto che non è mai esistito, un mondo fantasma. Graficamente, Sorang significa per l'autore una completa libertà creativa. Egli può eliminare — probabilmente per la prima volta nella storia di tutto il fumetto — la linea nera che delimita i disegni, lavorando esclusivamente sulle masse dei colori. Sío intendeva adattare ai fumetti le tecniche tipiche della pubblicità, della grafica e soprattutto della fotografia. L'ossessione dell'autore nei confronti di quel processo fotografico noto come pseudo-solarizzazione è evidente nella straordinaria distorsione dei colori che, mentre aggiunge significato al linguaggio dei fumetti, ha però un doppio inconveniente: da una parte, Sío cerca di mandare un messaggio da ogni pagina, concepita come un insieme plastico ed armonioso; dall'altra ottiene una dimensione demistificante, distruttiva e antieroica. Nelle ultime pagine del fumetto, tuttavia, Sío riscoprì i valori del « nero » — che era stato praticamente bandito dalla gamma dei suoi colori — contrastandolo con collages di foto a colori e di pannelli cromatici.

L.G.

SOR PAMPURIO (Italia) Personaggio creato da Carlo Bisi, apparso per la prima volta nel 1929, sulle pagine del *Corriere dei Piccoli.*
Sor Pampurio narra le vicende del protagonista che è sempre alle prese nel cercare una nuova casa, come dicevano i versi introduttivi della prima vignetta « Sor Pampurio assai scontento del suo nuovo appartamento... ». Questa ossessiva ricerca di una nuova abitazione, che appena trovata, subito capita qualche cosa che costringe il nevrotico Pampurio a rimettersi alla ricerca di una nuova casa, ha dato lo spunto per storie che hanno divertito i ragazzi dal 1929 al 1941. *Pampurio* assieme a *Bonaventura* e *Quadratino* fu uno dei più popolari personaggi del settimanale, in quel periodo.
In questa serie si trova l'anticipazione della nevrosi che sarebbe esplosa nella società dei consumi. La ridicolizzazione e le smanie ne sono l'elemento più eclatante, nel periodo della sua pubblicazione è servito anche a mettere in risalto con alcuni indovinati bozzetti il modo di vivere dell'italiano medio durante il periodo fascista.

L.S.

SPECTRE, THE (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore Jerry Siegel e dal disegnatore Bernard Baily, apparso per la prima volta nel Febbraio 1940 sul n. 52 di *More Fun*, della National. Pur in un mondo popolato di supereroi, *The Spectre* era ancor più supereroe, se così si può dire: egli è stato il personaggio dai poteri più vicini a quelli divini, avendo tutti i poteri dei supereroi concentrati nella sua persona, e poteva essere ucciso solo mirando alle sue pupille a forma di teschio. Spectre era in realtà il poliziotto Jim Corrigan. Mentre tentava di salvare la sua fidanzata Clarice Winston fu imprigionato in un blocco di cemento e affondato. Venne però riportato sulla terra, e avvertito che non avrebbe avuto pace fin tanto che non avesse spazzato via dal pianeta tutti i criminali. Come fantasma, Spectre poteva esistere al di fuori del corpo di Corrigan, alludendo così, chiaramente, al problema dell'alter ego. Inoltre, cosa incredibile!, Spectre poteva dialogare direttamente con Dio. Nel corso degli anni. Spectre e Jim Corrigan cambiarono, dopo un certo periodo i suoi poteri furono ridotti ed altri cambiamenti furono introdotti nella relazione Corrigan-Spectre. Probabilmente, stava diventando impossibile scrivere un fumetto su un semidio. Quanto al disegno, *The Spectre* era un fumetto cupo e spaventoso. Il suo costume verde e grigio segnava il passo, e Bernard Baily trattò il personaggio faticosamente, lasciando che prendessero il sopravvento gli incredibili poteri di Spectre. Su *More*, il personaggio durò fino al n. 101 del Febbraio 1945. Apparve inoltre dal primo numero di *All-Star*, dell'estate 1940 fino al n. 23 dell'inverno 1945. Nella corsa alla riesumazione dei supereroi verificatasi negli anni sessanta, Spectre arrivò fra gli ultimi. Però dopo due apparizioni straordinarie su *Showcase*, ebbe un proprio albo dal Novembre 1967, che però ebbe uno scarso successo di vendite e durò soltanto dieci numeri, sino al Giugno del 1969. Fedele alla sua formula, il fantasma non si estinse, e fu ripreso nuovamente su *Adventure*, a partire dal n. 431 del Gennaio 1974.

J.B.

« Speedy Gonzales ». © Warner Bros.

« The Spectre », Bernard Baily. © D.C. Comics.

SPEEDY GONZALES (Stati Uniti) Serie ispirata al celebre cartone animato della famiglia Warner Bros. Speedy è un simpatico topo dotato di una velocità supersonica, che combina un sacco di guai ai poveri illusi che tentano di catturarlo, tra questi il più frustrato nei suoi tentativi è il Gatto Silvestro. Sua caratteristica è quella di urlare prima di lanciarsi nelle sue folli corse « Arriba, arriba, arriba... ». Benchè dispettoso e anche un po' sadico con i suoi scherzi feroci, è molto amato dai topolini del villaggio messicano, dove vive, perché raddrizza i torti commessi dai potenti che come sempre cercano di opprimere la comunità.
Eccellente in cartoni animati, nei fumetti è divenuto un personaggio sbiadito e senza quella verve che lo rende tanto simpatico e compare quasi sempre di spalla. Tra i suoi realizzatori principali ci sono Robert McKimson, Charles Jones e Fritz Freleng. In Italia è apparso sugli albi di *Silvestro*, editi dalla Editrice Cenisio.

L.S.

SPIDER-MAN (Stati Uniti) Personaggio creato dal soggettista Stan Lee e dal disegnatore Steve Ditko, apparso la prima volta sul n. 15 di *Amazing Fantasy*, della Marvel, nell'Agosto del 1962. Definito a volte « l'arrampicamuri », a volte « il vostro amico tessi-ragnatela », il personaggio è la perfetta incarnazione dell'antieroe dei fumetti, e la più famosa creazione degli anni sessanta. Nel Marzo 1963 il personaggio aveva già un albo tutto per sè, e comunque

Spider-Man, è stato il personaggio che la Marvel ha più spesso utilizzato in nuovi formati e in attività commerciali diverse. Egli simbolizza la filosofia-Marvel del moderno supereroe, un essere dai poteri superlativi, perseguitato però da problemi e frustrazioni, che si batte per la verità e la giustizia chiedendosi se la sua battaglia è quella giusta. Come originariamente concepito da Lee e Ditko, Spider-Man è l'alter ego dello studente liceale Peter Parker, timido e complessato, che incidentalmente viene morso da un ragno radioattivo, ciò che gli conferisce bensì abilità sovrumane, ma non lo libera dai suoi problemi. Nel corso degli anni, Spider-Man ha avuto diverse ragazze, è viziato e coccolato da sua zia May che ha un infinito numero di attacchi cardiaci, è stato perseguitato dalla polizia e dall'editore di quotidiani J. Jonah Jameson, che per imprecisate ragioni lo odia; gli sono cresciute sei braccia e poi le ha perse; ha persino avuto un amico drogato, il cui padre era Green Goblin, il suo peggior nemico. I testi di Lee, pieni di azione e di criminali fantasiosi, oltre che di pathos, ebbero un enorme successo fra i giovani lettori. In breve, Spider-Man divenne il simbolo delle insicurezze dei giovani degli anni sessanta.
È difficile valutare il contributo di Steve Ditko, i suoi personaggi dall'aspetto grottesco, le sue precise composizioni, la sua azione serrata lo rendevano un illustratore perfetto per la serie. Il suo eccezionale lavoro lo proiettò in posizioni di superiorità, consentendogli di ottenere molti altri successi, ma molti considerano *Spider-Man*, il miglior lavoro di tutta la sua lunga carriera.
Egli lasciò la serie nella primavera del 1966, e l'incarico di proseguirla fu dato a John Romita. La sua versione era molto più elegante e pulita — tanto che una volta disse

« Spider-Man », Stan Lee e John Romita. © Marvel Comics Group.

« Dan Spiegle », Hopalong Cassidy. © Mirror Syndicate.

che Lee non è mai stato soddisfatto della « bella » versione di Peter Parker — e disegnò la serie mentre questa era all'apice della sua popolarità. All'inizio degli anni settanta Lee e Romita lasciarono entrambi la serie: Lee, che nel 1971 era stato promosso direttore generale, lasciò i testi a Roy Thomas e più tardi a Gerry Conway. Nel 1970 Romita divenne direttore artistico della Marvel, disegnando sempre meno storie di Spider-Man. Alla fine del 1972 era definitivamente rimpiazzato da Gil Kane, Ross Andru e altri. La serie continuò molto bene, ma buona parte della sua « magia » era scomparsa. Di *Spider-Man* è stato pubblicato un libro, dischi, manifesti, bambole e giocattoli diversi. In Italia, è apparso nel 1970 con la testata *Uomo Ragno*, dell'Editoriale Corno, ottenendo un grosso successo, divenendo in breve il beniamino della linea più umana dei supereroi. Dal 1976 la Corno pubblica la serie cronologica delle sue avventure. È pure compreso nel volume « La Marvel-Storia dei Super-eroi » edita da Corno e curata da Luciano Secchi nel 1974. Dal 2 Gennaio 1977 *Spider-Man* è prodotto anche in strisce sindacate e tavole domenicali con testi di Stan Lee e disegni di John Romita, distribuzione del Register and Tribune Syndicate.

J.B.

SPIEGLE, DAN (1920-) Disegnatore americano, nato a Cosmopolis, Washington, il 10 Dicembre 1920. Quando aveva 10 anni la sua famiglia si trasferì nel Nord della California. Durante il secondo anno delle scuole superiori egli spedì al King Features un campione di fumetto, che però gli fu restituito, da quel momento Spiegle decise che sarebbe diventato un disegnatore di fumetti. Dopo essersi diplomato ed aver fatto alcuni lavori grafici, si arruolò nella Marina all'inizio della seconda guerra mondiale, passò buona parte della guerra a disegnare insegne per gli aerei e fumetti per i giornali della base. Lasciato l'esercito nel 1946, Spiegle fu assunto dal Chouinard Art Institute di Los Angeles, dove, nel 1949 gli fu presentato l'attore cinematografico Bill Boyd, che cercava un disegnatore per trarre un fumetto dal film *Hopalong Cassidy*, da lui interpretato. Spiegle ebbe il lavoro, e quello stesso anno cominciò a uscire *Hopalong*, distribuito dal Los

« *The Spirit* », *Will Eisner*. © *Will Eisner*.

Angeles Mirror Syndicate. Nel 1951 Cassidy, fu venduto al King Features, e Spiegle continuò a disegnarlo fino alla fine nel 1955. Si cimentò poi in un fumetto di pirati, *Penn and Chris*, che però fu rifiutato dalla maggior parte dei distributori (fu stampato solo nel 1972 in una rivista per appassionati).

Spiegle passò allora a lavorare per gli albi a fumetti, cominciando nel 1956 la sua lunga collaborazione con il Dell Publications, prestando la sua opera a *Maverick*, *Space Family Robinson* (La famiglia Robinson dello spazio) e a *Magnus Robot Fighter* (M. combattente coi Robot). Quando Russ Manning lasciò il Dell per disegnare il *Tarzan*, dei quotidiani nel 1967, Spiegle rilevò *Korak*. Egli ha anche preparato la versione in albi a fumetti di un certo numero di films di Walt Disney, e ha fatto molte illustrazioni per *Mystery Comics Digest*. Dan Spiegle è un valido disegnatore, non troppo eccitante ma piacevole, e il suo lavoro presenta una sottile ma evidente componente umoristica.

M.H.

SPIRIT, THE (Stati Uniti) Personaggio creato da Will Eisner, apparso per la prima volta il 2 Giugno 1940, come personaggio settimanale di 7 pagine su un supplemento domenicale formato albo, riportato nella sezione fumetti di un certo numero di giornali americani. Indipendentemente dalla sua eccellenza in fatto di disegno, l'importanza storica di Spirit consiste nell'aver collegato l'albo a fumetti alla striscia dei giornali. Il personaggio era distribuito dal Register and Tribune Syndicate, che lo curò anche come striscia quotidiana per circa due anni, dall'Ottobre 1941 al Febbraio 1944. Eisner disegnò e scrisse il suo personaggio dall'inizio fino al 1942, quando fu richiamato alle armi. Durante la sua assenza, durata quattro anni, il lavoro fu fatto da Lou Fine ed altri. Nel 1946 Eisner riprese il fumetto, che disegnò fino al 1950 quando decise di mettersi in proprio, e fu quindi disegnato da Wallace Wood, per altri due anni prima di terminare il 28 Settembre 1952. *The Spirit* (Lo spirito) copriva l'identità di Denny Colt, un criminologo da tutti creduto morto e che usava il suo travestimento (una semplice mascherina sugli occhi!) per combattere il crimine dal suo rifugio al Wildwood Cemetery. All'inizio non differiva molto dalla massa di altri nemici del crimine che affollavano le pagine dei giornali a fumetti. Ma quel che lo rese poi unico fu la profonda caratterizzazione e il senso del coinvolgimento umano che Eisner riuscì a infondere nel suo eroe. Gli accoliti di *The Spirit* erano più convenzionali: il tormentato e sfortunato commissario Dolan; la sua deliziosa figlia, la bionda Ellen, naturalmente innamorata dell'eroe; e Ebony White, assistente di Spirit, a mezza strada fra il patologico e il convenzionale. Peraltro, Eisner riuscì a delineare gli altri caratteri ausiliari — di qualunque specie fossero — con mano sicura e buon senso umoristico, dando loro nomi dickensiani come Mortimer J. Titmouse, Humid S. Millibar, Carboy T. Gretch, Wisp O' Smoke, Sparrow Fallon, Plaster of Paris e Autumn Mews. L'ambiente in cui si svolgeva il fumetto era Central City (in realtà New York), inquietante, squallida ma maestosa nella sua formidabile presenza e torreggiante indifferenza. Nelle sue sette pagine, ogni episodio costituiva una storia a sè stante, ma il susseguirsi di episodi settimanali rivelava un ritmo particolare, una cadenza che evocava tanto la narrativa in prosa quanto il poema. Sotto questo aspetto, il personaggio ebbe pochi avversari nella storia del fumetto. *The Spirit* fu spesso ristampato in albi a fumetti: in *Police Comics*, negli anni quaranta, nel proprio albo pubblicato dalla Quality Comics, negli anni cinquanta e da *Harvey*, negli anni sessanta. Attualmente è ripreso da Warren Publications. In Italia è apparso su *Eureka* e suoi supplementi dal 1968 al 1974. L'Editoriale Corno gli ha dedicato anche un volume della collana Eureka-Pocket. Nel 1977 è tornato sulle pagine di *Eureka*.

M.H.

SPIROU (Belgio) Personaggio creato dal francese Robert Velter (pseudonimo: Rob Vel), apparso per la prima volta sul primo numero del settimanale omonimo il 21 Aprile 1938. Spirou era fattorino presso il Moustic Hotel e all'inizio le sue avventure non erano notevoli. Nel 1939 ebbe un amico, lo scoiattolo Snip, ed insieme intrapresero una serie d'avventure che li portò in giro per il mondo (Rob Vel cercava ovviamente di imitare la formula che aveva fatto il successo del *Tintin*, di Hergé). Ma il fumetto andò avanti a stento, fino ad essere sospeso nel 1943, quando i tedeschi misero al bando la pubblicazione del settimanale *Spirou*. Il personaggio riapparve col settimanale nell'Ottobre 1944, poco dopo la liberazione del Belgio, con la firma di Jijé (Joseph Gillain), che apportò al fumetto una migliore organizzazione visiva e

« *Spirou* », *Jijé*. © *Editions Dupuis*.

« *Spooky* », *Bill Holman.* © *Chicago Tribune-New York News Syndicate.*

il beneficio delle sue indubbie qualità grafiche. Diede a Spirou anche un aiutante, Fantasio, la cui natura allegra e la superficialità furono un contraltare ben accolto di fronte alla serietà del protagonista. Ma fu André Franquin a far diventare Spirou un personaggio di primo piano. Egli succedette a Jijé nel 1946, e lanciò Spirou nelle più indimenticabili avventure, creando una galleria di personaggi di contorno seconda solo a quella di Hergé. Fra di essi, Zantafio, il megalomane cugino di Fantasio, l'eccentrico inventore Conte di Champignac, e il più straordinario, versatile e fantasioso animale mai apparso nei fumetti dopo il Cip di Segar, cioè il Marsupilami.
Nel 1969 *Spirou*, venne rilevato da Jean-Claude Fournier, che purtroppo non possedeva il virtuosismo grafico né l'enorme immaginazione di Franquin. La popolarità di *Spirou* aumentò costantemente dopo la seconda guerra mondiale. La maggior parte degli episodi fu ristampata in albi da Dupuis. Tuttavia il personaggio non ha mai raggiunto il successo di *Tintin* o *Astérix*, in parte per la mancanza di una precisa caratterizzazione (era sempre in bilico fra umorismo, fantasia e avventura, senza risolversi a prendere definitivamente nessuna di quelle strade), e in parte per i differenti autori che vi hanno lavorato a volte incompatibili fra loro.

M.H.

SPOOKY (Stati Uniti) Personaggio creato da Bill Holman, apparso per la prima volta il 10 Marzo 1935 nell'episodio domenicale di *Smokey Stover*, avendo poi la propria striscia, fin dal 7 Aprile 1935, con sequenza di quattro vignette autoconclusive in cima alla pagina di *Smokey*, e diventando una mezza pagina il 12 Maggio 1935. Spooky era un gatto nero arruffato e malconcio, con le zampe bianche e un nastro rosso sulla coda che ne costituiva un po' l'emblema. Il suo sesso fu stabilito il 12 Maggio 1935, quando si presentò come « casalinga » con otto gattini. Contrariamente alla gatta di Al Smith in *Cicero's Cat*, Spooky non ebbe mai caratteristiche antropomorfe — anche se era sempre capace di leggere o capire il linguaggio umano — e rimase sempre una gatta un po' pazza. Iniziò la sua carriera nella caserma dei pompieri di Cash U. Nutt, ma divenne poi vagabonda allo scopo di fornire a Bill Holman migliori occasioni per battute surreali. *Spooky* fu disegnato e distribuito soprattutto come riempitivo domenicale, un fumetto che all'occorrenza poteva essere eliminato per inserire della pubblicità nelle sezioni domenicali. Difficilmente infatti qualche giornale — neanche quelli « della casa » del King Features, come il *New York Daily News* o il *Chicago Tribune* — pur avendo presentato la striscia fin dall'inizio ne stampò più di due terzi di tutti gli episodi disegnati, e qualcuno ancora meno; mentre invece *Smokey Stover* veniva pubblicato regolarmente ovunque. All'inizio del 1945 ne fu abbandonata la versione a mezza pagina per farla tornare alla singola striscia di quattro vignette aggiunta al terzo di pagina di *Smokey Stover*, formando così una mezza pagina per quei giornali che desideravano pubblicarla in quel formato. In quest'ultima forma, Spooky durò altri dieci anni, scomparendo definitivamente alla metà degli anni cinquanta. *Spooky*, fumetto autoconclusivo divertente, non è stato sinora raccolto in volumi; fu però più volte stampato in albi negli anni quaranta e cinquanta.

B.B

SPY SMASHER (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1910 da Bill Parker per i testi e da C.C. Beck e Pete Costanza per i disegni ed apparso per la prima volta nel Febbraio dello stesso anno nel numero uno di *Whiz* della Fawcett. *Spy Smasher* era in realtà il ricco play-boy Alan Armstrong e nella sua doppia identità, rivestiva i panni di un coraggioso ed indomabile aviatore il cui compito era quello essenziale di eliminare le spie ed i nemici dell'America, riflettendo in ciò la costante contenutistica dei fumetti di quel periodo. Ma ad un certo punto della sua vita, e ciò fu senza dubbio un colpo di scena del tutto inaspettato, Spy Smasher decise di rivoltarsi contro il proprio Paese per trovarsi di fronte a Captain Marvel, che ne era divenuto invece il difensore. Tra i due si accese una lotta quasi storica che durò quattro numeri e al termine

« *Spy Smasher* », *Ken Bald.* © *Fawcett Publications.*

della quale Spy Smasher, venne sconfitto per essere in seguito perdonato dei crimini compiuti, riabilitato e mandato nuovamente a combattere per la difesa della patria. Negli anni '41 e '42 i disegni passarono nelle mani di Charles Sultan che proseguì un'altra delle costanti grafiche del personaggio, ovvero quella del continuo mutare della sua uniforme. Dopo la fine della guerra, il personaggio cominciò a perdere l'interesse dei lettori e nonostante lo sforzo degli autori di configurarlo nel mondo di allora, trasformandolo in *Crime Smasher*, la serie venne definitivamente chiusa nel 1953 col n. 83 di *Whiz*. Nel periodo compreso tra il 1941 ed il Febbraio 1943, al personaggio venne dedicata una sua propria testata che durò per undici numeri.

J.B.

SS 018 DENNIS COBB (Italia) Personaggio creato da Max Bunker, apparso per la prima volta nel Maggio 1965, per la propria serie edita dalla Editoriale Corno. Sulla scia del filone « dell'agente 007 » questo *Agente SS 018*, si presenta con una forma ironica che è tipica di quasi tutti i personaggi di Bunker, che si muovono prendendo in giro se stessi. Dennis Cobb ha i capelli tagliati cortissimi con una striscia nel mezzo del capo, che lo fa assomigliare a un moicano, ha sulla spalla un tatuaggio che rappresenta il marchio dei marines, disinvolto pronto all'azione e alla battuta, sempre in contrasto con il suo capo, uomo di limitate visuali, perfetto burocrate dello spionaggio.
In una delle sue prime avventure, Dennis incontra in una fantomatica isola di Thule, ciò che resta del dittatore Hitler, un rudere umano sorretto dalle droghe, e dove il vero capo è quel Martin Borman, da tutti inutilmente cercato. Proprio Martin spiega una rocambolesca fuga da Berlino al momento dell'occupazione da parte delle forze armate russe e della nuova organizzazione che tenta di ridare vita ad un Quarto Reick.
Max Bunker ha scritto le prime dodici storie, disegnate con la solita abilità e tecnica da Magnus (Roberto Raviola) per poi passare i testi a Erasmo Buzzacchi e i disegni a Ezio Caretti, che hanno portato avanti il personaggio con decoro. Sia Bunker che Magnus hanno ripreso il personaggio per un paio di storie, dove veniva presentato l'alter ego di Dennis, ovvero Alexej, un agente russo del KGB, in un clima però più di mutua intesa che di rivalità, dati i tempi di avvicinamento e di coesistenza pacifica.
La serie terminò col N. 41 del Febbraio 1968, disegnato da Luigi Corteggi.

M.G.P.

« SS 018 Dennis Cobb », Max Bunker e Magnus. © Max Bunker.

STANLEY, JOHN (1914-) Disegnatore e soggettista americano, nato ad Harlem, New York, il 22 Marzo 1914. Durante tutta la sua carriera egli è stato molto riservato e restio a parlare di se stesso e del suo passato, per cui le notizie su di lui sono scheletriche e molto di quanto gli storici degli albi a fumetti hanno scritto su di lui si è rivelato inesatto. Si sa comunque che ha frequentato due scuole d'arte, una delle quali è la Art Students League; che ha iniziato la sua carriera come « indipendente » in diversi posti a New York, compresa la vendita di battute (situazioni da tradurre in vignette umoristiche) al periodico *New Yorker*. Nel 1945, Stanley collaborò al lancio di *Little Lulu*, del Western Publishing Co., un personaggio che seguì per 14 anni, scrivendone praticamente tutte le storie, limitandosi ai soggetti e a schizzi a matita per il fumetto che poi altri rifinivano, una pratica non insolita in albi a fumetti « tipo cartoni animati ». Di solito però per le copertine faceva il disegno completo, matite e inchiostrazione. Le storie fatte da Stanley per Lulu, sono ricordate con piacere per la loro semplicità ed umorismo. Spesso i più semplici problemi infantili si trasformavano in una crisi di proporzioni caotiche. Stanley produsse un'incredibile quantità di storie che presentavano Lulu ed i bambini del suo quartiere.
Mentre scriveva Lulu, Stanley scrisse e disegnò anche per alcune altre pubblicazioni del Western Publishing, compreso un personaggio regolare, *Peterkin Pottle*, pubblicato su *Raggedy Ann*, alla fine degli anni quaranta. Non si hanno molte notizie di questo lavoro, variante fra l'avventura e l'umorismo, e i suoi appassionati hanno faticato a trovare ulteriori informazioni. Nel 1962 il Western Publishing Co. ruppe la società con il Dell, e continuò a pubblicare i suoi libri col loro marchio *Gold Key*. Stanley rimase dalla parte del nuovo Dell e preparò racconti e disegni per un gran numero di nuovi albi a fumetti, tra cui *Thirteen*, un fumetto per i giovani e *Melvin Monster* (1965-66). Lavorò a intermittenza con il Dell, accettando anche lavori di « storyboard » per cartoni animati televisivi. Quando Dell sospese alcune sue testate e passò a ristampare materiale già esistente, Stanley fece del lavoro per il Gold Key: il primo numero di *Choo Choo Charlie*, nel 1969 e il primo numero di *O.G. Whiz* nel 1971, un libro sulle imprese di un giovane divenuto presidente di una società produttrice di giocattoli. *O.G. Whiz* fu l'ultimo lavoro noto di Stanley nel campo fumettistico. Negli anni successivi ha lavorato come capo del reparto serigrafico in una società produttrice di righe in plastica.

M.E.

STARMAN (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore Gardner Fox e dal disegnatore Jack Burnley, apparso la prima volta nell'Aprile del 1941 sul n. 61 di *Adventure*, della National. Starman, che è in realtà il playboy Ted Knight, ha ricevuto i suoi grandi poteri da una magica bacchetta capace di imbrigliare — come racconta Fox nel primo episodio — « i misteriosi poteri delle stesse ». Il costume di Starman era abbastanza banale: una marsina rossa e verde. L'unica variante al costume era una strana cappa che gli copriva solo la parte posteriore del capo. Le sceneggiature di Fox, pur adeguate e serrate, non furono mai all'altezza di altre produzioni. In effetti, *Starman* non fu altro che un fumetto di supereroi in sovrappiù. La sua bacchetta magica, che gli dava la possibilità di volare, non fu mai usata in senso funzionalmente innovatore. D'altra parte, Jack Burnley era uno dei migliori disegnatori del gruppo National, profondamente influenzato dal lavoro di Raymond in *Flash Gordon*, egli ha sempre dato un prodotto fine e delicato, con un'anatomia pulita e una costruzione eccellente. Anche se il « vendicatore astrale » non fu mai uno dei grandi della National, fu sempre

ben disegnato. Quando Burnley passò a illustrare *Superman*, il suo posto fu preso da Mort Meskin (1942), Paul Reinman (1943), George Roussos (1942-43) ed altri. Membro della Justice Society of America, Starman apparve su *All-Star Comics*, dal Dicembre 1941 fino all'inverno del 1945, e come unico personaggio su *Adventure Comics*, fino al n. 102 del Marzo 1946. Quando alla metà degli anni sessanta la National riesumò tutti i supereroi di vent'anni prima, Starman, riapparve in due numeri di *Showcase*, insieme a *Black Canary* (Canarino nero).

J.B.

STARR, LEONARD (1925-) Disegnatore e soggettista americano, nato a Manhattan il 28 Ottobre 1925. Ha frequentato la Scuola Superiore di Arte e Musica, e durante la seconda guerra mondiale ha seguito dei corsi al Pratt Institute. Finita la guerra, Starr entrò nel mondo dei fumetti — i suoi primi idoli erano stati Raymond e Caniff — e andò a lavorare per Fawcett ed altri editori, su testate come *Human Torch* (Torcia Umana), *Sub-Mariner e Don Winslow*: partì da lavori secondari per arrivare alla produzione completa. Senza il beneficio di un apprendistato, l'indaffarato Starr non solo riuscì a diventar abile in breve tempo, ma si accorse di carenze nel suo lavoro che altri non notavano. Cominciò a studiare di notte con Frank Reilly e si concentrò sul lavoro pubblicitario con le agenzie Johnstone, Cushing e altre. Nel frattempo sottoponeva ai distributori idee per fumetti. Nel 1956 una delle tante fu accettata, ed ecco *On Stage* (Sul palcoscenico) iniziare nel Febbraio dell'anno successivo, distribuito dal Chicago Tribune - New York News Syndicate. Contrariamente a quanto si disse, Starr non mostrò da giovane un eccessivo amore per il teatro, la sua passione erano il disegno e il lavoro dei suoi idoli Raymond e Caniff, come si vede chiaramente nei suoi lavori. Il disegno di Starr è probabilmente il più piacevole e irresistibile dei fumetti attuali. Mancano l'aderenza e la conformità, mentre l'attenzione è assorbita da storie mature e dalla verve visiva. Starr ha sofferto non meno degli altri suoi colleghi per la riduzione e il declino delle storie a fumetti. Rispondendo alla prima sfida, anche se riluttante si è affidato ai primi piani e alle rappresentazioni grandangolari. E in risposta alla guerra contro i fumetti ha fatto una serie di storie umoristiche per un certo periodo all'inizio degli anni settanta. Starr ha vinto un premio della National Cartoonists Society, per la miglior storia a fumetti, e il Reuben nel 1965. È stato anche vicepresidente della NCS. Il suo lavoro rimane di primo piano, e la sua integrità non si è mai deteriorata.

R.M.

STAR SPANGLED KID (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore Jerry Siegel e disegnato da Hal Sherman, apparso per la prima volta sul n. 1 di *Star Spangled Comics*, della National nell'Ottobre 1941. Nell'età d'oro degli albi a fumetti, gli anni quaranta, vi era una formula precisa per le sceneggiature, una delle cui inviolabili regole era che l'eroe del fumetto doveva essere adulto e il suo assistente un ragazzino, *Batman* aveva il giovane Robin, *Captain America* il giovane Bucky, *Toro* cavalcava le accaldate code della giacca di *Torcia Umana* e così via. Faceva invece eccezione *Star Spangled Kid*, che in realtà era il giovane erede Sylvester Pemberton, con assistente Pat Dugan, un ex pugile forte e di notevole abilità meccanica. Insieme, essi si mettevano all'opera per fermare i nazisti, una formula che Siegel aveva deciso di non interrompere. Il duo aveva però un'origine comune: Sylvester Pemberton, un ricco erede forte e intelligente, e Pat Dugan si recavano insieme a vedere un film patriottico e aiutavano a sventare un tentativo di disturbo nazista. Venivano a conoscenza dei piani di Axis, per altre azioni sabotatrici, e decidevano separatamente di « far diventare viva la bandiera ». *The Star Spangled Kid* (Il ragazzo coperto di stelle) si mise un'uniforme blu, bianca e rossa, naturalmente coperta di stelle, e Stripesy (Pat Dugan), indossò un costume a strisce rosse, bianche e blu. Ognuno si mise per proprio conto ad aiutare a distruggere attivisti e quinte colonne, e furono rivali prima di decidere di coalizzarsi contro la minaccia nazista. Sylvester assunse Pat come suo autista, ed egli con la sua abilità gli modificò la macchina in una specie di vettura alla James Bond stile anni quaranta: aveva ali, tetto, razzi e perfino le pale di un elicottero. Era un po' ridicola, ma ben concepita per un fumetto di quel tempo. Il soggettista Siegel popolò inizialmente il fumetto con molti personaggi cattivi, anche se bizzarri. Tra di essi c'erano Moonglow, uno scienziato bombardato da raggi lunari, con la mente distorta e la testa divenuta una lampadina; The Needle (L'ago), un magrissimo ex attore che usava aghi come armi micidiali; e Dr. Weerd, un cattivo tipo Jekill/Hyde. Dal punto di vista del disegno il fumetto non fu mai eccezionale, anche se il lavoro di Sherman tra il 1941 e il 1944 era al di sopra della media in quegli anni di guerra. Gli succedettero disegnatori come Joe Kubert (1943), Lou Cazeneuve (1944-45), Win Mortimer (1948) e altri. In totale, Star Spangled Kid, apparve sui primi 81 numeri di *Star Spangled Comics*, fino al Novembre 1948. Il personaggio apparve anche su *Leading*, dal n. 1 dell'inverno 1942 al n. 14 della primavera 1945, come membro del breve « Seven Soldiers of Victory » (Sette soldati della vittoria) e su *World's Finest*, dal n. 6 dell'estate 1942 al n. 18 dell'estate 1945.

J.B.

STAR TREK (Stati Uniti) Serie di fantascienza, ispirata ad una serie televisiva, apparsa per la prima volta nel 1967. *Star Trek* ha per protagonisti l'equipaggio di una nave interplanetaria, l'Enterprise, che parte per una missione senza precedenti: andare dove l'uomo non è mai stato, al confine estremo dell'Universo, per poter conoscere i misteri colà nascosti. La nave astrale dotata di tutti i mezzi immaginabili e no, permette agli uomini racchiusi in essa di andare in ogni mondo per quanto le difficoltà siano enormi, di affrontare ogni disagio e pericolo. Trovano civiltà sepolte da millenni, esseri mostruosi oppure affascinanti, forme di vita sconosciute. I protagonisti sono tutti uomini dai nervi d'acciaio, guidati da un comandante imperturbabile ed efficiente, sorretti tutti dalla grande fede nell'Uomo, e dalla speranza di una fratellanza di tutti gli uomini senza distinzione di colore o di fede politica.

B.P.

STEEL CLAW, THE (Gran Bretagna) Serie creata da Jesus Blasco, per i disegni e da Tom Tully, per i testi, apparsa per la prima volta il 7 Agosto 1962, su *Valiant* della Fleetway. Come è frequente nella produzione della Fleetway, anche questo fumetto fu disegnato da uno straniero, lo spagnolo Jesus Blasco. Il protagonista è Louis Crandell, un ricercatore, che rimasto mutilato di una mano in un incidente di laboratorio, l'ha sostituita con un artiglio d'acciaio, (da qui il titolo del fumetto), dopo essere sottoposto a forti scosse elettriche acquista il potere di donare l'invisibilità temporanea, e nel proseguire delle storie si è via via perfezionato e reso più potente nelle sue possibilità. Ogni dito dell'arto artificiale era infatti dotato di specifiche tecniche: ditoradiotrasmittente, ditopistola, ecc. Nato come un pazzo criminale che vuol distruggere il mondo, combattuto dai buoni che sventano le sue imprese, il personaggio ha ottenuto sin dal suo primo apparire, uno strepitoso successo, sì che fu presa la decisione di cambiarne sia la fisionomia che la psiche. Ed ecco che

il pazzo originale viene mutato in un eroe al servizio della società. Dotato di tutti i ritrovati tecnici che allora erano di moda, nelle sue avventure combatte contro i nemici disegnati come esseri mostruosi, facilmente identificabili con i nemici « rossi » dell'area cubana. Alcune avventure sono state disegnate e sceneggiate in modo tale da lasciare un segno nella storia della serie, in particolare, quella dei Gorilla dotati di intelligenza umana, che vogliono impadronirsi del potere, e l'altra imperniata sul ritorno degli Aztechi decisi a riconquistare il Messico. Il disegno di Blasco, influenzato dallo studio delle fotografie, è realista e curato nei particolari, con suggestivi usi del bianco e nero.

B.P

STEEL STERLING (Stati Uniti) Personaggio creato da Charles Biro, apparso per la prima volta nel Febbraio 1940 sul n. 1 di *Zip Comics*, della MLJ. « The Man of Steel » « Uomo d'acciaio), vestito di rosso e blu, era in realtà John Sterling, un ex-collaudatore che aveva immerso il suo corpo in un calderone di metallo fuso, ciò che gli aveva conferito l'invulnerabilità e la capacità di volare. Ogni volta che volava o correva, i suoi stivali tracciavano la parola « Zip ». Biro, uno dei maggiori autori degli anni quaranta, popolò *Steel Sterling*, di una quantità di personaggi secondari: Dora Cummings, la sua ragazza; Clancy, un grosso poliziotto dalla chioma rossa e Louis, un poliziotto magro e non troppo sveglio; i due diventarono presto i « Laurel & Hardy » degli albi a fumetti. In seguito, Steel Sterling ebbe un assistente, Inferno, che respirava fuoco. La sua popolarità fu tale che dopo tre numeri ebbe un fumetto tutto per sè. Biro era famoso per la sua inventiva rispetto al disegno, ma anche la sua tecnica narrativa era molto efficace. Dopo la sua brillante partenza, avvenuta nel 1942, Steel Sterling vacillò, nonostante gli sforzi del nuovo disegnatore Irv Novick e degli scrittori Otto Binder (1942-44) e Bob Kanigher (1942). Nel corso della sua carriera,. Seel Sterling combatté contro tutta una serie di cattivi stereotipati, in particolare il Barone Gestapo, che fu tanto popolare da ricomparire più volte. *Steel Sterling* apparve in *Zip Comics* fino al n. 47 dell'estate e anche sui nove numeri di *Jackpot*, dalla primavera del 1941 all'estate del 1943. Come altri personaggi della MLJ, anche Sterling, fu brevemente ripreso nel 1965.

J.B.

STERANKO, JAMES (1938-) Disegnatore, soggettista e critico americano, nato a Reading, Pennsylvania, il 5 Novembre 1938. Disegnatore autodidatta, Steranko entrò nel mondo dei fumetti nel 1966, mentre lavorava come direttore artistico in un'agenzia pubblicitaria (dal 1964 al 1968) e come illustratore di films (dal 1966 al 1968). Le sue prime tre creazioni — i personaggi avventurosi fatti per Harvey intitolati *Spyman*, *Gladiator* e *Magicman* — furono dei fallimenti che ebbero una vita breve. Steranko poi passò alla Marvel nel Dicembre 1966 e iniziò a lavorare a *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.* con lo scrittore e direttore Stan Lee e il disegnatore Jack Kirby. Dopo qualche numero non particolarmente rilevante, Steranko migliorò al punto da assumersi non solo il disegno ma anche i testi e la colorazione di Fury. Ambientato ai giorni nostri presentava Nick Fury come capo di un'organizzazione para-militare supersegreta. Le prime storie erano di spionaggio, ma Steranko le modificò orientandosi sul modello James Bond. Partendo dal precedente lavoro, che mostrava un forte influsso di Jack Kirby, egli aggiunse tocchi di Eisner, Krigstein e di molti altri, e sviluppò la sua tecnica cinematica che fece di S.H I E.L.D. il fumetto probabilmente meglio scritto e disegnato di quel decennio. I suoi bozzetti complicati e innovatori, con disegni ispirati alla pop-art, e il suo modo di raccontare, entusiasmarono i lettori dei fumetti e gli meritarono tre riconoscimenti « Alley » nel 1968. Egli era certamente sulla strada di diventare uno dei maggiori illustratori di albi. Ma quando il personaggio passò da *Strange Tales*, al proprio albo nel Giugno 1968, Steranko non riuscì più a rispettare i termini di consegna a causa dell'eccessivo lavoro. L'albo gli fu pertanto tolto dopo il settimo numero, nel Dicembre del 1968, e chiuse un anno dopo. Mentre disegnava Fury, e anche per un certo periodo dopo, Steranko creò anche molte piacevoli storie per *Captain America*, *X-Men* e per testate romantiche e dell'orrore. Ma per lui era sempre un problema rispettare le date ossessive di scadenza dell'industria fumettistica, e quindi abbandonò il settore nel 1969. Fondò il Supergraphics Publishing Company, e in questi ultimi anni ha scritto due volumi di storia degli albi a fumetti, molti prodotti fumettistici ed ha presentato una rivista sull'industria dei fumetti, *Comixscene*. Nel 1973 la rivista ha eliminato gran parte del suo contenuto a fumetti cambiando anche il titolo in *Mediascene*.

J.B.

STERRETT, CLIFF (1883-1964) Disegnatore e soggettista americano, nato a Fergus Falls, Minnesota, il 12 Dicembre 1883 da una famiglia borghese che gli fece frequentare la scuola a Fergus Falls e nella vicina Alexander. All'età di 18 anni Sterrett freguentò la Chase Arts School a New York e dopo due anni di intenso studio otteneva nel 1904 il suo primo lavoro al *New York Herald*, come generico, disegnando di tutto fuorché i fumetti che adorava. Nel 1908 passò al *New York Times* e poi ancora al *Rochester Democrat and Chronicle*, per avere infine la

« *Steve Canyon* », *Milton Caniff.* © *Field Newspaper Enterprise.*

sua grande occasione nel 1911, ossia disegnare quattro strisce per il *New York Evening Telegram*. Il primo fumetto fu *Ventriloquial Vag*, ma presto ne sviluppò altri tre, *When a Man's Married* (Quando uno è sposato), *Before and After* (Prima o poi) e *For This We Have Daughters?* (Per questo abbiamo figlie?), disegnandole per la contemporanea pubblicazione di sei giorni sul *Telegram*. L'ultimo di questi, su una corteggiatissima ragazza e i suoi genitori di mezz'età, divenne il più popolare ed Hearst, intuendone le possibilità, assunse il giovane disegnatore alla fine del 1912 per il suo National News Syndicate. Sterrett portò avanti concetti e personaggi, prima intitolando il nuovo fumetto *Positive Polly* e poi *Polly and Her Pals*, che apparve sul *New York Journal*, il 14 Dicembre 1912. Un anno più tardi Sterrett si era conquistato una pagina domenicale e mise la sua Polly, nel supplemento a colori del *New York American*. Il 21 Giugno 1926, Sterrett aggiunse un fumetto di una striscia in cima alla sua pagina settimanale, incentrato su un cane e un gatto, intitolato *Damon and Pythias* (modificato in *Dot and Dash* il 5 Settembre 1926). Il 1° Luglio 1928, venne sostituito da un fumetto ad un quarto di pagina intitolato *Sweethearts and Wives* (Amori e mogli), che era una ripresa del vecchio *Before and After*, e che presentava in luce pessimistica una coppia intrappolata nel matrimonio. Anche questo titolo fu cambiato, il 22 Giugno 1930, in *Belles and Wedding Bells* (Belle e campane matrimonali). La vita domestica di Sterrett dovette essere decisamente felice, ed è ovvio che egli l'amava, poiché fu il primo disegnatore al quale fu permesso di lavorare a casa propria invece che in ufficio. Grazie a questo privilegio si trasferì a Ogunquit nel Maine all'inizio degli anni venti, e insieme alla famiglia sviluppò l'amore per la musica, imparando a suonare innumerevoli strumenti. Onesto (come pochi altri) da non firmare i suoi lavori quando malattie o altro gli impedissero di disegnarli personalmente, Sterrett non firmò più la sua Polly, quando il carico di lavoro a metà del 1935 lo costrinse a passare il personaggio ad un altro disegnatore (come aveva fatto con la domenicale di *Belles and Wedding Bells*). Continuò a disegnare la Polly domenicale sino al suo ritiro definitivo nel 1958. Dopo la morte di sua moglie nel 1948, Sterrett era andato ad abitare con la di lei sorella Dorothy, fino alla morte avvenuta il 28 Dicembre 1964. Come innovatore grafico sulle pagine a fumetti egli è da molti ritenuto secondo solo a Herriman, ed è comunque uno dei più importanti disegnatori di tutti i tempi.

B.B.

STEVE CANYON (Stati Uniti) Personaggio creato da Milton Caniff per il Field Enterprises, come personaggio sincrono giornaliero domenicale, apparso per la prima volta il 13 Gennaio 1947, simultaneamente, su 125 quotidiani in tutti gli Stati Uniti, fatto raro per un personaggio nuovo. Come lo stesso Caniff lo descrisse in un'intervista fattagli da *Times*, nel Dicembre 1946, Steve Canyon doveva essere una specie di « Kit Carson moderno, un tipo forte e silenzioso alla Gary Cooper, con un mucchio di ragazze, una ogni porto ». Fedele alla parola del suo creatore, Steve si fece un 'immagine precisa fin dal primo apparire. Ex capitano dell'aeronautica ora a capo di una turbolenta compagnia aerea, la « Orizzonti illimitati », Steve accetta le missioni più pericolose. Nelle sue avventure, che lo portano nei più remoti angoli del globo, si imbatte in un grande assortimento di disonesti, pistoleros, trafficanti di droga, spie internazionali, fanatici nazisti e agenti comunisti. Molti di essi sono donne, eternamente pericolose e sempre innamorate di lui, come ad esempio Copper Calhoun, « la lupa di Wall Street », la più ostinata avversaria e inseguitrice di Steve. Con lo scoppio della guerra di Corea, Steve si arruolò nuovamente in Aviazione e come Colonnello Stevenson B. fu inviato nei punti più caldi della guerra: dalla Corea alla Turchia, dalla Grecia a Formosa al Medio Oriente e più recentemente in Vietnam. Un'altra serie di avversarie lo attendono: Madame Hook con un solo braccio, Captain Akoola del Soviet Intelligence, Queen Taja ed altre. Fra le varie avventure di guerra vi sono anche interludi di pace, in cui la protagonista è spesso Poteet Canyon, pupilla furba e impertinente di Steve. Nell'Aprile 1970, tuttavia, Steve sposò la sua vecchia fiamma Summer Olson, e il tono del fumetto cadde nel melodramma e nella « soap opera ».
Quanto al disegno esemplare, lo *Steve Canyon*, di Caniff raggiunse l'apice dall'inizio a metà degli anni cinquanta. Nell'ultimo decennio è invece via via calato di tono, con pochi sprazzi di ispirazione, mentre Caniff affidava sempre più il lavoro ai suoi assistenti Ray Bailey e Dick Rockwell (nipote di Norman Rockwell). Come lavoro, nel suo insieme Steve Canyon non è paragonabile al precedente e più ispirato lavoro di Caniff *Terry and the Pirates* (Terry e i pirati), tuttavia nei primi dieci anni della sua esistenza, quando le capacità di Caniff erano all'apice, suscitò molto interesse. *Steve Canyon* ebbe negli anni quaranta e cinquanta un proprio albo pubblicato dal Dell e disegnato da Ray Bailey, e fu adattato allo schermo televisivo nella stagione 58/59, con Dean Fredericks nel ruolo di Steve Canyon.

M.H.

STEVE ROPER (Stati Uniti) Personaggio apparso, inizialmente quale interprete di contorno, nella striscia *Big Chief Wahoo*, creata da Allen Saunders per i testi e da Elmer Woggon per i disegni apparso per la prima volta nel 1936 e distribuita dal Publisher Newspaper Syndicate. La striscia presentava all'inizio due personaggio principali, the Great Gusto, una sorta di guaritore ed il suo aiutante indiano, Big Chief Wahoo che dopo qualche tempo si accattivò a tal punto la simpatia del pubblico da estromettere l'altro personaggio. Sulla scena apparvero quindi altri due nuovi protagonisti, Minnie-Ha-Cha, ex-cantante di night, fidanzata di Big Chief e Steve Roper, un fotografo, biondo, di bell'aspetto, inviato speciale di un periodico molto importante. Minnie-Ha-Cha finì per innamorarsi di Steve Roper e con ciò il personaggio dello stregone indiano assunse le caratteristiche tipiche della spalla nei confronti di Roper. Nel 1953 al disegnatore Woggon succedette Bill Overgard che trasformò la striscia, conferendole un carattere molto più moderno, sciolto, addirittura sexy, e fu in tale circostanza che la striscia venne ribattezzata *Steve Roper*.

« Steve Roper », Bill Overgard. © Field Newspaper Syndicate.

« Stonehenge Kit », A.J. Kelly. © Fleetway Publications.

I personaggi principali dell'odierna produzione sono, oltre a Steve Roper, il maggiore McCoy, l'editore di Roper, la segretaria di Steve, Honeydew Mellon e Mike Nomad, l'autista del camion con il quale viene distribuita la rivista di Steve Roper. Le storie sono tuttora redatte da Overgard coadiuvato dal figlio John, un radiocronista della televisione che ha al suo attivo i soggetti di *Dateline Danger*. In Italia *Steve Roper* è stato pubblicato dalla Editoriale Corno sulla rivista *Smack!* (1966) e su *Eureka Natale* (1967).

R.M.

STONEHENGE KIT THE ANCIENT BRIT (Gran Bretagna) Serie creata da Norman Ward, apparsa la prima volta il 4 Marzo 1939 su *Knockout* n. 1, occupando una mezza pagina, ma fece subito presa, probabilmente per la novità che presentava, in quanto saga sull'età della pietra, e passò subito a pagina intera, occupando in seguito l'ultima di copertina a due colori. Il protagonista, un semplice primitivo vestito di pelli e con tre capelli in testa, passa il tempo difendendo King Kongo (Re Kongo, in breve poi Kingy) dallo stregone G. Whizz, aiutato in ciò dal suo amico Glam. Whizzy usa tutte le invenzioni possibili per un suo folle piano volto a usurpare la corona del re, e fra queste c'è una coppia di muscolosi gemelli, che si distinguono soltanto grazie alle etichette di carta con cui sono indicati. C'è anche una fauna locale: il tacchino Coal Chewing Fire (Carbone Mastica Fuoco), il Brontowotsit e il Crockerdilligator. Nel 1942 Ward diede una nuova svolta alla storia, facendo parlare in rima tutti i suoi personaggi. La serie fu poi rilevata il 18 Maggio 1942 da A.J. Kelly, che la continuò fino al Maggio 1944. Dopo una pausa di 3 anni, il fumetto riprese il 1° Febbraio 1947, probabilmente migliorato. A « La ricerca della corona rubata » fecero seguito « La ricerca del torsolo magico », « La corte di Re Arfer » e « Il preistorico Puff-Puff ». La morte prematura di Kelly tolse al fumetto molto della sua genialità, tuttavia fu continuato da Hugh McNeill e poi da Denis Gifford fino al 25 Novembre 1950.

D.G.

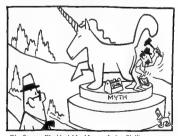
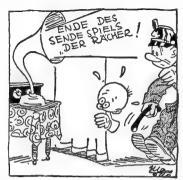
STONY CRAIG OF THE MARINES (Stati Uniti) Serie (nota anche come *Sergeant Craig*)creata da Don Dickson, apparsa per la prima volta nell'Agosto 1937 sul *Boston Traveler*. Il sergente Stony Craig e i suoi subalterni, il vociante Wise e Fink, sempre pieno di risorse, oltre al bell'Hazard, erano marines di stanza alla base americana di Shangai. Sembravano occupati più a combattere i giapponesi e i loro alleati che a difendere il comando amministrativo americano. Ovvie sono le somiglianze col *Terry and the Pirates*, di Milton Caniff, spinte fino a una guerrigliera mezzo russa e mezzo cinese di nome Tania. Dickson era probabilmente più antigiapponese di Caniff e previde (giustamente) le future ostilità col Giappone fin dal 1939. Craig e i suoi soci, di concerto con Jeremy Blade, un ufficiale dell'Intelligence Service che assomigliava a Clark Gable, facevano del loro meglio per dar fastidio ai giapponesi, bombardando i loro convogli, boicottando l'equipaggiamento e aiutando i guerriglieri. Inframezzati a tutto ciò, alcuni interludi romantici riguardanti Hazard e la sua bella, un'infermiera militare di nome Helen. Con la chiusura di tutte le basi straniere in Cina, avvenuta nel 1940 su ordine delle autorità giapponesi, Craig e compagni tornarono negli Stati Uniti, a combattervi spie e « quinte colonne », fino al 1942, quando l'autore abbandonò il fumetto per arruolarsi egli stesso nei marines. Da allora, apparvero suoi disegni su *Life, Saturday Evening Post* e *Collier's*, mentre alla National Gallery di Washington venivano esposti i suoi dipinti. Il fumetto, intanto, veniva portato avanti per un certo periodo da Gerry Bouchard. Pur oscuro com'era, *Stony Craig* fu un eccellente

fumetto d'azione, ben concepito, scritto chiaramente e disegnato in uno stile sciolto ed incisivo. In un periodo come l'attuale, di fumetti anemici, questo ci mostra quanto vitale e robusto fosse un tempo questo filone, prima che i tabù e le remore dei distributori finissero per affossarlo.

M.H.

STRANGE WORLD OF MR. MUM, THE (Stati Uniti) Serie creata da Irving Phillips per il Publishers Syndicate, apparsa per la prima volta il 5 Maggio 1958, prima come vignetta giornaliera e poi come striscia. « Lo strano mondo di Mr. Mum » era veramente tale: i librai si facevano spuntare ali ai talloni per raggiungere le scaffalature più alte, i commercianti orientali effettuavano svendite su tappeti volanti, i visitatori alieni si rifornivano presso i distributori di benzina. Mr. Mum, piccolo, calvo e occhialuto, osserva tutto ciò, ed altro ancora, in uno stralunato silenzio, e non interviene mai in questi strani fatti cui assiste: forse a simbolizzare l'impotenza dell'individuo in un mondo dalle forze incontrollabili. Naturalmente il gioco di Phillips consiste nell'eludere ogni legge spazio-temporale (ed in ciò egli fa un passo avanti rispetto agli esperimenti di Virgil Patch). Noi seguiamo Mr. Mum in un mondo dove lo straordinario è la regola e l'eccezione diventa normalità. Anche se talvolta intellettuale e spesso esoterico, *Mr. Mum*, è tuttavia una delle invenzioni più buffe degli ultimi vent'anni. È stato ristampato più volte in formato tascabile, ma è stato interrotto nel 1974. In Italia, è comparso in *Eureka*, nel 1967-68 e su *Smack!* nel 1968.

M.H.

STRIEBEL, JOHN H. (1891-1967) Disegnatore e soggettista americano, nato a Bertrand, Michigan, il 14 Settembre 1891 e passato pochi anni dopo a South Bend, nell'Indiana, dove frequentò la scuola e ottenne il suo primo lavoro come disegnatore politico della prima pagina del *South Bend News*, all'età di 14 anni, impiego che durò una sola settimana. Dopo aver frequentato Notre Dame per due anni, Striebel andò a Chicago, dove fece illustrazioni di moda per il Meyer-Both Syndicate, trasferendosi poi al Marshall Field Department Store, dove disegnò a scopo pubblicitario *Fashions of the Hour* (Moda del momento). Dopo alcuni lavori saltuari, trovò un lavoro fisso presso il *Chicago Tribune*, dove disegnò per la sezione a fumetti e per il nuovo personaggio settimanale *Potters*, creato da J.P. McEvoy. I suoi disegni per i principali personaggi di McEvoy — Ma e Pa Potter e la figlia Mamie — impressionarono favorevolmente l'autore, che chiese a

« The Strange World of Mr. Mum », Irving Phillips. © Publishers Syndicate.

« Stups », Max Otto. © Max Otto.

Striebel di preparare la copertina del libro tratto nel 1923 dalla commedia ispirata al fumetto dei *Potters*. Alcuni anni più tardi, dopo che Striebel aveva presentato un suo fumetto aneddotico giornaliero intitolato *Pantomime* (una vignetta senza personaggi ricorrenti né nuvolette, solitamente riguardante i bambini) e durato per tutti gli anni venti, gli fu chiesto di illustrare un fumetto di McEvoy ispirato all'eroina di un suo romanzo pubblicato nel 1929 e intitolato *Showgirl*. La protagonista Dixie Dugan aveva, come la Mamie dei Potters, genitori chiamati Pa e Ma, e McEvoy volle che Striebel li disegnasse personalmente. Striebel accettò, e il fumetto fu lanciato nel 1929 con lo stesso titolo del libro. Lento ad avviarsi, fece presa all'inizio degli anni trenta, ma cambiò il nome in *Dixie Dugan* e solo allora divenne il fumetto più letto della nazione. Striebel continuò a lavorarvi fino alla metà degli anni quaranta, quando McEvoy passò la sceneggiatura a suo figlio. Nel 1929 collaborò con McEvoy illustrando un *Show Girl*, a puntate, per *Liberty*. Striebel ha vissuto a Bearsville, New York, coltivando i suoi hobbies: il cricket, la pittura e il violino, insieme alla moglie Fritzi e alle quattro figlie. È morto nel 1967.

B.B.

STUPS (Germania) Serie creata dal disegnatore Max A. Otto, apparsa per la prima volta sul quotidiano *Grüne Post*, nel 1928, proseguita sino al 1929.
Le storie cercavano un giusto equilibrio fra didascalie rimate sotto le vignette e l'uso delle nuvolette, linee veloci ed altre convenzioni tipiche dei fumetti. Il fumetto che anche dopo la guerra fu ripreso e a tutt'oggi regge ancora bene, è la dimostrazione che nel periodo tra le due guerre esisteva una produzione tedesca nel settore, anche se di rado riportò il successo che forse meritava ad eccezione di *Vater und Sohn*.
Continuato nel dopoguerra, con *Stips* e *Grünes Blatt*, sempre disegnati da Otto, che negli anni '50 disegnò anche *Jippi der Indianerboy* (Il ragazzo indiano), un fumetto che per un certo periodo fu incluso in *Pete*, una pubblicazione di tipo economico, con fumetti d'ambientazione western e destinato ai giovani. Nel 1954 fu pubblicato l'albo *Das Jippi-Buch*, formato da 48 pagine di testo e 46 ristampe di *Jippi*. In Austria fu pubblicato invece *Tobias Seicherl*, disegnato e scritto da Ludwig Kmoch, apparso

« *Sturmtruppen* », *Bonvi.* © *Bonvi.*

sulle pagine di *Das kleine Blatt.* Stups in origine antifascista alla fine divenne nazionalista. Cionondimeno il fumetto sparì come tutti i giornaletti per ragazzi nel 1940. Molti di questi fumetti erano regalati dalle catene di grandi magazzini oppure insieme a prodotti commerciali, ad esempio nelle confezioni di margarina. Stups può servire per ricordare che ci vorranno molte ricerche per trovare gli anelli mancanti nella storia del fumetto tedesco.

W.F.

STURMTRUPPEN (Italia) Striscia creata da Franco Bonvicini (Bonvi), apparsa per la prima volta nel 1968, sulle pagine del quotidiano romano *Paese Sera*, incontrando un immediato successo
Pubblicata sempre nello stesso anno sul settimanale d'avanguardia *Off-Side*, approda sulle pagine di *Eureka*, sul N. 79 del Marzo 1972, dove apparirà in continuazione sino agli inizi del 1975. Sospesa dal suo autore per circa un anno è riapparsa sempre sulla stessa rivista nel N. 2 del 1976, ritrovando sempre lo stesso entusiasmo e successo di pubblico che già l'aveva distinta nella prima pubblicazione.
Le *Sturm* sono dei buffi soldatini germanici impegnati in un immaginario fronte che non ha precise dimensioni geografiche. Partita all'inizio come satira del militarismo, pian piano la striscia ha acquistato una sua dimensioine precisa coinvolgendo una acuta satira che avviene tramite le situazioni dei soldati semplici nei confronti dei capi, mettendo in evidenza tutte le frustrazioni dell'uomo moderno e dell'inscatolamento in cui esso è compresso.
La parte più vivace di questa striscia è la serie delle allucinazioni che colpiscono i soldati sempre psichicamente tesi per « difendere i sacri confini della patria ».
Dotato di un eccellente spirito caustico e incline all'humor nero, Bonvi ha sempre curato personalmente la sua striscia, scritturazione compresa. È il solo lavoro nel quale non ha mai permesso a nessuno di mettere le mani per nessuna ragione.
Inserito nella collana *Eureka-poket*, in diversi volumi, editi dalla Editoriale Corno, sono diventati best-seller. Il primo è apparso nel N. 12, col titolo *Sturmtruppen* (1973), N. 15, *L'assalto del Sturmtruppen* (1974), N. 21, *Tutti al fronte con le Sturmtruppen* (1975), N. 24, *Heil Sturmtruppen* (1975), N. 33, *Ein Zwei marsch... Sturmtruppen* (1976), N. 40, *Alleluja Sturmtruppen* (1976). Due volumi dello stesso personaggio sono apparsi nella serie di libri cartonati dello stesso editore, *Comics Cartoons*, in una serie cronologica, *Sturmtruppen I*, nell'Ottobre 1976.
La compagnia teatrale de « I Folli » ha portato sulle scene i popolari soldatini e nel 1976 è apparso un lungometraggio ispirato alla celebre striscia di Bonvi, interpretato da Cochi, Renato Pozzetto e Lino Toffolo, con la regia di Samperi. Nel 1977, l'Editoriale Corno ha messo sul mercato una serie di figurine delle Sturmtruppen, incontrando un grande successo di vendite.

L.S.

SUB-MARINER, THE (Stati Uniti) Personaggio creato da Bill Everett, apparso per la prima volta nel 1939, sul N. 1 di *Marvel Comics*, della Timely.
Il protagonista è il principe Namor, figlio di un ufficiale della marina statunitense e della principessa Fen di Atlantis, è in eterno conflitto con la razza umana che non riesce a comprendere. Fu uno dei primi antieroi del fumetto, e dato il grande successo riportato ebbe nel 1941 un suo proprio albo, apparendo inoltre su *Human Torch, All Winners* e su molti altri albi.
Il suo livore verso la razza umana ebbe il suo culmine nelle furiose battaglie con la Torcia Umana, sugli albi *Marvel Mystery*, terminò durante la seconda guerra mondiale, quando seguendo una logica di solidarietà nazionale, egli divenne addirittura un protettore dell'America, rendendo meno pericolosi i mari per gli Axis. Durante la sua esistenza ebbe anche un amore, la bella Betty Dean, una delle poche persone che riuscissero a ragionare con l'ibrido dai piedi alati, ma fu poi sostituita con Namora, un'altra abitante degli abissi marini. Gli eccezionali poteri di cui Namor era dotato gli permettevano di volare, consultare i pesci, renderlo agile nel suo elemento e in terra, e contribuirono a renderlo uno dei più popolari eroi del fumetto degli anni quaranta. Seguendo il destino dei suoi colleghi similari, Sub-Mariner cominciò a declinare dopo il conflitto mondiale, quando le sue guerre personali non erano più dirette contro gli uomini ma bensì contro il mondo criminale in genere. Le sue ultime apparizioni furono in Aprile nel 1949, sul N. 91 di *Marvel Mystery* e nel Giugno dello stesso anno sul N. 32 di Sub-Mariner.
Quando nel 1953, la Atlas fece rivivere i suoi supereroi, Namor fu quello che ebbe più successo nel trio Captain America, Human Torch e Sub-Mariner. Comparve anche su diversi numeri di *Human Torch* e *Men's Adventure*, fu ripreso anche l'albo *Sub-Mariner*, a partire dal N. 33 dell'Aprile 1954 e continuato sino al N. 42, uscito nell'Ottobre del 1955. Quando la Marvel (prima Timely e poi Atlas) nel 1962, rilanciò il settore dei supereroi, Namor fu il primo ad essere riesumato, riapparendo su *Fantastic Four*, nel numero di Maggio, nella primitiva veste di nemico dell'umanità. Un secondo rilancio del personaggio fu fatto dalla Marvel nel 1965 riproponendolo sul N. 70 di *Tales to Astonish*, uscito nel mese di Agosto e vi restò sino al N. 101 dell'Aprile 1968. Nel Settembre del '65, cominciò ad uscire una nuova serie di albi Sub-Mariner, che proseguì sino al N. 72 del Settembre 1974. Durante tutti quegli anni il Principe non riuscì mai a decidersi per chi e per che cosa combattere, sempre tormentato da problemi esistenziali, pur riuscendo a conquistarsi il succes-

so tra gli appassionati del settore.
Disegnato, per la maggior parte delle sue avventure, dal suo creatore, che lo seguì eseguendo un disegno superiore a quello di altri che lo sostituirono nel corso della sua esistenza. Fu da Everett caratterizzato da una testa triangolare e sopracciglia ad angolo che divennero il marchio del personaggio. Everett fu sostituito da disegnatori di prestigio come Gene Colan, Marie Severin, Vince Colletta, Sal Buscema, e altri ancora, mentre alla stesura dei testi si sono alternati: Roy Thomas, Stan Lee, Otto Binder e lo stesso Everett oltre allo scrittore di libri polizieschi Mickey Spillane.
Sub-Mariner è senz'altro un personaggio che rientra tra quelli che maggiormente hanno segnato un'epoca nel campo del fumetto americano e destinato a vivere a lungo nella memoria di chi lo ha amato e ammirato.
In Italia è apparso per la prima volta nel Luglio 1971, nella collana *Devil*, dell'Editoriale Corno, dal N. 32 al N. 76, poi dal N. 49 dei *Fantastici Quattro*, dove le sue avventure continuarono ad essere stampate, e nel volume *La Marvel - Storia dei Super-eroi*, sempre dell'Editoriale Corno.

J.B.

SUGIURA, SHIGERU (1908-) Disegnatore e soggettista giapponese, nato a Tokyo il 3 Aprile 1908. Suo padre era dottore, e dottori divennero anche i suoi fratelli maggiori, ma il giovane Shigeru voleva diventare disegnatore. Frequentò la scuola Taiheiyōga Kenkyūjo a Shimaya, dove studiò pittura dal 1926 al 1930. Quello stesso anno, i suoi « panorami » furono accettati da Teiten (poi Nitten), una delle più famose gallerie d'arte giapponesi. Ma nonostante i suoi successi artistici, egli aveva difficoltà a guadagnarsi da vivere coi suoi dipinti durante gli anni della depressione in Giappone, decise perciò di fare il disegnatore di fumetti, studiando per un anno col famoso disegnatore Suihō Tagawa. Il suo primo lavoro apparve sulla rivista per ragazzi *Shōnen Kurabu*, nel 1933. Dopo 18 anni di relativa oscurità, durante i quali fece disegni di poco conto per molte riviste, Shigeru Sugiura pubblicò *Mohican Zokuno Saigo* (L'ultimo dei Mohicani), il suo primo best seller. Nel 1953 creò il personaggio per il quale è maggiormente noto, *Sarutobi Sasuke*, un fumetto satirico su un inetto agente segreto. I fumetti di Sugiura sono pieni di colpi di scena che sorprendono il lettore all'improvviso. Nelle sue trame egli ha sempre introdotto personaggi americani dello schermo o di fantasia, come Tarzan, Ollio e Stanlio, Braccio di Ferro, i Fratelli Marx o Betty Boop. Il suo stile bizzarro, stravagante, quasi surreale, ha contribuito a meritare a Sugiura il soprannome di « Basil Wolverton giapponese ».

H.K.

SULLIVAN, PAT (1887-1933) Soggettista e disegnatore americano, nato in Australia nel 1887 (o 1888 secondo altre fonti). Nonostante Sullivan sia famosissimo come autore di *Felix il gatto*, di lui come uomo si sa ben poco. Dopo aver lavorato con scarso successo come disegnatore per qualche giornale australiano, partì nel 1908 per l'Inghilterra, dove per qualche tempo lavorò ad *Ally Sloper*. Nel 1914 emigrò negli Stati Uniti e qui, mentre provava a far fumetti con scarso successo, creando *Pa Perkins*, nel 1914 e *Samuel Johnson*, poco più tardi, si guadagnava da vivere come attore di varietà. Verso il 1915 si rivolse all'animazione, mettendo in piedi un piccolo studio, pare che il suo primo sforzo nel settore sia stato l'animazione di *Pa Perkins*. Nel 1917 egli produsse il primo cortometraggio di *Felix the Cat*: il successo arrivò immediato e spettacolare. Quando Sullivan morì, nel 1935, erano stati prodotti oltre cento cortometraggi e Felix appariva in tutto il mondo sotto varie forme, compresa quella del fumetto, che iniziò nel 1923; fra l'altro, tutti canticchiavano « Felix cammina / Felix cammina ancora ». Pat Sullivan ha avuto pochi rapporti diretti col settore fumetti ma, come Walt Disney dopo di lui, il suo lavoro di animatore si è dimostrato in molti casi strumentale. E naturalmente il suo *Felix the Cat* rimane la più viva testimonianza della sua immaginazione e del suo talento.

M.H.

SUPERGIRL (Stati Uniti) Personaggio creato da Mort Weisinger su testi di Otto Binder, apparso per la prima volta sul N. 252 di *Action Comics*, del Maggio 1959. Il nuovo personaggio esordiva dopo l'enorme successo riportato da un numero di *Superman*, uscito un anno prima che riportava la storia « The Girl of Steel » (La ragazza d'acciaio) in cui Jimmy Olsen, usava il magico totem per riportare in vita una super ragazza, unica sopravvissuta di Argo City, del pianeta di Kripton, distrutto da una esplosione, la ragazza sacrificava poi la propria vita per salvare quella di Superman. Viste le eccezionali vendite raggiunte dall'albo che superarono le più ottimistiche previsioni, fu decisa la creazione di una nuova Supergirl, da affiancare al popolare protagonista pubblicato su *Action Comics*. La ragazza veniva mandata sulla terra dal proprio padre che era fratello del padre di Superman, quindi era sua cugina e ciò escludeva qualsiasi complicazione sentimentale tra i due. Alla bionda e giovane ragazza fu data una parrucca bruna e l'identità di Linda Lee dell'orfanotrofio di Midvale. Per alcuni episodi la presenza di Supergirl sulla Terra fu tenuta nascosta e Linda evitò di farsi adottare, ma nell'Agosto del 1962, fu adottata dai signori Danvers assumendone di conseguenza il cognome e nel Febbraio del 1962, Superman dichiarò che il periodo di apprendistato di Supergirl sulla Terra era finito e che il mondo doveva sapere della sua presenza sul nostro pianeta.
La prima Supergirl, fu disegnata da Al Plastino, subito sostituito da Jim Mooney che la disegnò sino al 1968, quando fu a sua volta sostituito da Kurt Schaffenberger. Le storie erano scritte da Otto Binder, Leo Dorfman; Edmond Hamilton e molti altri. Nel corso degli anni Supergirl apparve con frequenza anche in molte altre testate ed entrò pure a far parte della legione dei supereroi. Linda Lee, nel corso della sua esistenza crebbe, frequentò l'Università e ne conseguì il diploma. Nel Giugno del 1969, Supergirl, apparve sul N. 381, di *Adventure Comics*, abbandonando *Actions Comics*, disegnata da Schaffenberger e Winslow, sino all'anno seguente quando Mike Sekowsky rilevò il personaggio in « toto », per essere a sua volta sostituito da un gran numero di scrittori e disegnatori, fra i quali Bob Oksner, Art Saaf, Vince Colletta, John Albano, Steve Skeates e più tardi ripreso di nuovo da Sekowsky. Nel 1972 Linda Lee apparve su un albo intitolato a lei, uscito nel Novembre e durato 11 numeri, dopo di che divenne un personaggio a rotazione sull'albo The Superman Family.

M.E.

SUPERMACHOS, LOS (Messico) Serie creata dal disegnatore Rius (pseudonimo di Eduardo del Río), apparsa per la prima volta nel 1965, in una collana d'albi pubblicati da Editorial Meridiano S.A. col titolo *Los Supermachos de San Garabato Cuc.*, o più semplicemente *Los Supermachos* (I superuomini). Si tratta di personaggi che hanno rivoluzionato l'industria fumettistica del loro paese, senza equivalenti né precedenti in altri paesi di lingua spagnola, e simbolo di ciò che dovrebbe essere un fumetto politico di successo. Nel 1968, in seguito a una controversia con l'editore, Rius lasciò il fumetto, abbandonan-

dolo i altre mani, ma dedicandosi nel frattempo a una serie analoga, *Los Agachados,* ancora più efficace ed autentico. Attraverso gli abitanti dello sperduto villaggio di San Garabato, che trascorrono il tempo litigando e facendo la siesta, Rius espone delle implicite critiche sociali valide non solo per il Messico, ma anche per tutti i paesi in cui esistono simili condizioni sociali. Nel vasto assortimento di personaggi del fumetto, ne emergono alcuni, come ad esempio il politicante Don Perpetuo del Rosal e gli indigeni Chon Prieto e Juan Calzoncin. Quest'ultimo tenta invano di infondere le sue idee politiche nei compagni del villaggio. Don Perpetuo apparve anche come personaggio principale e diede il suo nome a un film ispirato al fumetto, intitolato *Calzoncin Inspector.* A Guadalajara fu anche prodotta una commedia basata su *Los Supermachos.*

L.G.

SUPERMAN (Stati Uniti) Personaggio creato da due giovani diciassettenni, lo scrittore Jerry Siegel e il disegnatore Joe Shuster, apparso per la prima volta sul primo numero di *Action Comics,* della National nel Giugno 1938. Quintessenza dell'albo a fumetti, Superman presentava il primo eroe in costume e fu la causa del boom nell'industria fumettistica dal '40 al '45. Ispirato molto da vicino al racconto fantascientifico *Gladiator,* di Philip Wylie del 1930, il concetto del fumetto di Siegel si basava su tre presupposti fondamentali: il visitatore giunto da un altro pianeta, l'essere superumano e la doppia identità. Ma nonostante questi temi fossero familiari, il fumetto fu inizialmente rifiutato dai maggiori distributori del paese. Alla fine, M.C. Gaines lo raccomandò all'editore Harry Donnenfeld, che l'acquistò per 138 dollari e ne fece un albo di 13 pagine. Già nel 1941 la pubblicità parlava di *Superman,* come del « maggior personaggio a fumetti d'avventura del mondo » e appariva su una mezza dozzina d'albi e alla radio. L'origine di Superman è in parte quella « americana »: nato su Krypton, pianeta condannato, egli viene lanciato nello spazio poco prima della fine del pianeta. Giunto sulla Terra, viene adottato da Jonathan e Martha Kent e scopre che la sua eredità kryptoniana gli conferisce grossi poteri Arriva poi a Metropolis sotto le spoglie di un giornalista del *Daily Planet* e dedica la sua vita alla lotta « per la verità e la giustizia, e per l'America ». Come prototipo di tutti i supereroi degli albi a fumetti, Superman ha subìto molte indagini psicologiche. Mentre la maggior parte dei suoi imitatori supereroici erano uomini ormai trasformati in superuomini, Superman era nato super e aveva adottato un alter ego, il pavido Clark Kent.

I critici analizzano costantemente la particolare contrapposizione di Superman, che avrebbe potuto essere re, e Clark Kent che accetta un superiore noioso (Perry White), un abbigliamento poco decoroso, un men che brillante amico (Jimmy Olsen) e la costante ironia dell'essere in competizione con se stesso per la donna che ama (Lois Lane). Nonostante i grandi poteri attribuitigli in origine da Siegel, il tempo rafforzò ulteriormente « l'uomo d'acciaio », che sviluppò la possibilità di volare, di essere invulnerabile e di vedere ai raggi X. I suoi poteri divennero così grandi che fu inventata la kryptonite: introdotta da Bob Maxwell per il *Superman,* radiofonico, e solo più tardi negli albi, la verde kryptonite era costituita da frammenti dell'originario pianeta di Superman, che potevano ucciderlo. Negli anni cinquanta il direttore Mort Weisinger allargò il concetto di kryptonite ad altri colori con effetti diversi, e aggiunse altre sfaccettature al personaggio, e fu Weisinger a modificare notevolmente il tono delle avventure del supereroe. Mentre Siegel vedeva la lotta tra un superuomo e un antagonista ugualmente superdotato, il concetto di Weisinger era quello di una specie di Dio-Superman che combatteva stolti (Mr. Mxyzlptlk), burloni (Toyman) e scienziati pazzi (Lex Luther). Quanto a disegno, l'acerba versione di Shuster cadde nell'oblio dopo che egli abbandonò il personaggio, e per molti anni gli editori dissero che il suo lavoro era troppo da intenditori per essere ristampato. L'interpretazione di Wayne Boring fu quella prevalente, e le sue facce espressive, un po' pietrose, riempirono il fumetto, insieme ai suoi uomini muscolosi.

In anni più recenti però il personaggio passò a Curt Swan e Murphy Anderson e la loro versione è migliore di quanto lo sia mai stata in precedenza. La fama del personaggio ha raggiunto anche altri mezzi.

Nel 1940 iniziò un bellissimo programma radiofonico con la voce di Bud Collyer, seguito da una serie di cartoni animati, da un romanzo di George Lowther nel 1942, da molti racconti a puntate, da una famosa serie televisiva con George Reeves durata quattro anni e dalla commedia *It's a Bird... It's a Plane... It's Superman!* (È un uccello... È un aereo... È Superman!). Un'antologia, *Superman from the 30's to the 70's* (Superman dagli anni trenta ai settanta) fu pubblicata da Crown nel 1971. Per non citare migliaia di giocattoli, giochi, omaggi e il museo, ormai chiuso, a Metropolis, Illinois: « Amazing World of Superman » (Il fantastico mondo di Superman). All'inizio degli anni settanta furono apportati enormi cambiamenti a tutti i titoli della famiglia Superman, quando Julius Schwartz ne assunse la direzione editoriale. Persino Clark Kent lasciò il *Daily Planet,* per un lavoro alla televisione! Ma nessun cambiamento può ormai modificare l'importanza di *Superman* nella moderna mitologia americana.

J.B

« *Superman* », *Wayne Boring.* © *D.C. Comics.*

2. -*Superman* iniziò la sua carriera sui quotidiani nel 1939, dal 16 Gennaio la striscia quotidiana e dal 5 Novembre la pagina domenicale. Distribuito dal McClure Syndicate, il personaggio fu dapprima scritto e disegnato dai suoi creatori Siegel e Shuster, prima di essere rilevato nel 1940 da Wayne Boring. Il fumetto ebbe un notevole successo negli anni quaranta, ma declinò negli anni cinquanta e terminò nel 1967. Le strisce per quotidiani erano decisamente più « adulte » della versione albi. Le trame erano più fitte e la caratterizzazione meglio definita, anche se la base era identica.

In Italia il personaggio è conosciuto anche come *Nembo Kid*. È stato pubblicato da *Audace*, nel 1940, da *Urrà*, nel 1947, dagli *Albi del Falco*, nel 1955-56, da *ABC dei Ragazzi*, nel 1963, da *Superman*, nel 1966-67. E poi, intervallato da pause di diversi mesi, da altri editori ancora, come Williams e Cenisio.

M.H.

SUPERSNIPE (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore Ed Gruskin e dal disegnatore George Marcoux, apparso per la prima volta sul N. 6 di *The Shadow* del Marzo 1942. L'esplosione di supereroi iniziata col *Superman*, di Siegel e Shuster nel 1938 divenne incontrollabile nel 1942, con centinaia di titoli relativi ad altrettanti supereroi, molti dei quali terribilmente noiosi e privi di ispirazione. Ma una società — la Street and Smith, prima editrice di « pulps » e poi diventata editrice di fumetti — vedeva le cose diversamente. Avevano meno testate degli altri e spingevano eroi del tipo di *The Shadow* e *Doc Savage*, come pulps. *Supersnipe* fu invece una piacevolissima serie a fumetti, una vera parodia dell'intera ressa dei supereroi e degli stessi albi. Il protagonista era Koppy McFad, un ragazzo di otto anni che viveva a Yapburg e che si vantava di essere il maggior possessore d'albi a fumetti d'America, o per meglio dire, come suggeriva la copertina « li leggeva, li respirava e se li portava a letto ». Nonostante il fatto che egli avesse in realtà solo la piccola raccolta del materiale della Street and Smith, alla fine assunse l'alter ego Supersnipe, per combattere il crimine: vero, immaginario e sognato ad occhi aperti. Come costume, Koppy aveva una maglietta, la cappa blu di suo padre e un domino. Non ebbe mai superpoteri, fuorché al momento in cui un amico lo vestì con un costume da coniglio volante. Il fumetto fu un successo immediato, e dopo una apparizione come acessorio in *The Shadow* e in molte altre testate Street and Smith, nell'Ottobre 1942 iniziava l'albo *Supersnipe*. Mentre il racconto procedeva, Koppy ebbe un gruppo di assistenti, tra i suoi amici c'erano Herlock Dolmes, un ragazzo che sognava soprabiti a quadri e il cappello del famoso investigatore Sherlock Holmes e riteneva di essere il più giovane e spietato nemico del crimine al mondo, Ulysses Q. Wacky, un ragazzo inventore, Wilfred Berlad, soprannominato Trouble, che viveva una piacevole vita e una ragazza dichiaratasi « guerrigliera », di nome Roxy Adams. Insieme, Supersnipe e il suo gruppo combattevano i criminali a Yapburn e del mondo. Gruskin scrisse molti racconti in maniera apparentemente semplice, ma i suoi personaggi non persero mai la loro personalità, la logica infantile e il loro piacevole umorismo. Erano ragazzi che si divertivano, cosa rara o addirittura assente nei fumetti. George Marcoux, inventore del personaggio, illustrò le storie con gusto, dimostrando di conoscere la sensibilità infantile. La sua copertina probabilmente più famosa apparve nel Giugno 1943 e mostrava un Koppy a 4 zampe e una statuetta metallica di Hitler, mentre riflesso nello specchio, un enorme Supersnipe minacciava il vero Hitler con un bastone gigantesco. *Supersnipe*, ebbe vita più lunga di molti di quei supereroi che prendeva in giro, terminando col n. 49 dell'Agosto 1949. E sebbene il personaggio sinora non sia mai stato ripreso, esso è diventato una specie di leggenda nel mondo del fumetto.

J.B.

SUSKE EN WISKE (Belgio) Serie creata da Willy Vandersteen, apparsa per la prima volta all'inizio del 1945, come *Rikki en Wiske*, ma stampata solo alla fine del '45, quando terminò la guerra, sul quotidiano *De Nieuwe Gids*, divenuto poi *De Nieuwe Standaard* e infine *De Standaard*. Rikki e Wiske, due fratellini, dovevano molto a *Totor* e a *Tintin* di Hergé, del quale l'autore era un appassionato: il primo episodio coinvolgeva i fratellini e la loro zia Sidonie in un rapimento, ed incontrò subito il consenso dei lettori. Ciononostante, Vandersteen tolse Rikki dal racconto perché, essendo molto più vecchio di Wiske si comportava un po' troppo come Tintin e introdusse invece nel secondo racconto l'orfanello Suske, coetaneo di Wiske. Da allora la serie è diventata *Suske en Wiske*, e presentò pure regolarmente il professor Barabas, un candido e smemorato inventore. Nel 31° episodio fu aggiunto un altro importante personaggio, Lambik, che da stagnino fu promosso investigatore e completamente integrato nella vita avventurosa di Suske e Wiske. Lambik rappresenta l'elemento belga del fumetto, a parte le sue eccentricità e la tendenza ad alzare il gomito, egli ha il proverbiale cuor d'oro. Le avventure di Suske e Wiske hanno per scenario il mondo intero e sono disegnate in uno stile di umorismo realista, come quelle di Tintin. In seguito al successo del fumetto, furono fatte varie ristampe in albi a partire dal 1948. *Suske en Wiske* è stato stampato anche in molti altri paesi europei, facendo diventare fenomeno internazionale i suoi racconti morali e umoristici.

W.F.

SVIRČIC, ZDENKO (1924-   ) Disegnatore e artista accademico jugoslavo, nato a Spalato il 26 Novembre 1924. Suo zio era un famoso fotografo che riprese nei vari musei le opere di celebri artisti jugoslavi. Su queste riproduzioni, Svirčić ebbe la possibilità di studiare l'arte e di tentare di far qualcosa per suo conto. Fino all'età di 14 anni fu molto impegnato a dipingere e a disegnare fumetti, poi decise di dedicarsi alla scultura. La seconda guerra mondiale lo costrinse ad abbandonare il suo hobby, ma dopo la guerra tornò a studiare, laureandosi all'Accademia di Arti Plastiche di Zagabria. Sposatosi, dovette pensare al sostentamento della famiglia, si mise quindi a disegnare pagine a fumetti ispirati al famoso romanzo *Salambo*, che offerse alla casa editrice Vjesnik di Zagabria. Ma trovò invece un altro lavoro presso lo stesso editore, e nel 1954 veniva pubblicato il suo primo fumetto, su una sceneggiatura del famoso Marcel Čukli. A quell'epoca, Svirčić era un ammiratore del *Gordon*, di Raymond e del *Tarzan* e *Prince Valiant*, di Foster. Occupatissimo a disegnare fumetti e a fare illustrazioni per diversi giornali, non gli rimase più tempo da dedicare alla scultura. Molti autori jugoslavi disegnavano sia fumetti realistici che umoristici, tradizione che è tuttora viva. Svirčić invece ha sempre fatto soltanto il fumetto realistico. I suoi fumetti più popolari sono stati *Gusari na Atlantiku* (I pirati dell'Atlantico) e *U ledenoj pustinji* (Nel deserto di ghiaccio). Svirčić abbandonò i fumetti nel 1967 per l'esiguità delle retribuzioni e la situazione in genere poco soddisfacente del fumetto in Jugoslavia. Attualmente fa illustrazioni e copertine per diverse pubblicazioni.

E R.

SVITATI, GLI
vedi Hayseeds, the

SWEENEY AND SON (Stati Uniti) Serie creata da Al Posen, apparsa per la prima volta come tavola domenicale il 1° Ottobre 1933, sul *Chicago Tribune*, che contemporaneamente pubblicava il primo episodio del famoso *A Strain On the Family*, di Gaar Williams, di argomento analogo. *Sweenney and Son* racconta infatti i rapporti tra padre e figlio, talora in disaccordo tra loro ma più spesso solidali nel combattere il regime matriarcale istaurato in casa dalla rispettiva moglie e madre. Sia graficamente che nel testo, il fumetto di Posen, era un lavoro leggero mai al di sopra del disegno e delle battute comuni in

altri fumetti del genere che in quegli anni venivano pubblicati e che correvano sul binario della banalità. In Sweeney e Son, si poteva tuttavia trovare qualche motivo per sorridere delle vicende dei protagonisti che in fondo erano le stesse dei lettori. Il disegno era reso in modo piacevole con movimenti danzanti che ricordavano il precedente fumetto di Posen, *Them Days Is Gone Forever*, che tanto era piaciuto al pubblico.
Sweeney and Son, non ebbe mai un albo proprio, tuttavia comparve in serie come *Popular Comics*, *Super comics*, ed altri del *New Tribune*, degli anni '30 e '40. Il fumetto vide la sua fine alla fine degli anni '50.

B.B.

SWINNERTON, JAMES GUILFORD (1875-1974) Disegnatore e soggettista americano, nato a Eureka in California il 13 Novembre 1875, figlio del giudice J.W. Swinnerton, fondatore dell'Humboldt Star, un settimanale della California del Nord. Cresciuto a Stockton in California, col suo talento di disegnatore di fumetti Jimmy andò a San Francisco a 16 anni e fu assunto da W. Randolph Hearst per il suo primo quotidiano, il *San Francisco Examiner*, nel 1892, dove furono presentate delle caricature di orsacchiotti ricavate dall'emblema del sigillo e della bandiera della California, in piccole vignette settimanali disegnate sulla pagina domenicale per ragazzi dell'*Examiner*, e che furono un immediato successo. Anche se riprodotti in modo microscopico, il disegno era spiritoso e accattivante, mentre le buffonate degli orsacchiotti a scuola o al campeggio e così via, appassionavano grandi e piccoli ai quali erano destinate. L'aggiunta di bambini, nelle vignette portò alla modifica del titolo in: *Little Bears and Tykes*. Ma Hearst, che aveva imparato come un personaggio popolare faceva vendere moltissimo se ripetuto, voleva dal suo giovane impiegato, più fumetti, e nel 1896 Swinnerton — che firmava « Swin » — divenne il disegnatore politico dell'*Examiner*, facendo grandi illustrazioni che spesso riempivano la prima pagina e le pagine interne. A 21 anni, Swinnerton era già famoso e ben pagato, e tale successo lo accompagnò per il resto della sua vita. Ben in vista sulla scena di San Francisco, già il 28 Agosto 1895 era membro del Bohemian Club, sulla cui famosa « list of Fifty » restò per sempre. Swinnerton si sentì impegnato a trasferirsi a New York quando il suo capo lo invitò ad unirsi al personale del *New York Journal*, alla fine del secolo, dove, dopo alcuni saltuari episodi, abbandonò The Little Bears e iniziò a lavorare su due nuovi personaggi, tutti nel nuovo stile di fumetti che Hearst e i suoi disegnatori avevano sviluppato a New York. Il primo ad essere pubblicato, con un certo numero di didascalie, fu il primo fumetto sul tema Arca di Noè, che coinvolgeva la barca e i suoi animali in scappatelle squisitamente disegnate e poteva chiamarsi *Mount Ararat*, secondo il termine più usato nelle didascalie. (Più tardi Swinnerton riprese questo tema in una pagina domenicale che temporaneamente sostituì il suo *Jimmy* nel 1918, intitolata *The Good Old Days*, « I buoni vecchi tempi »). Il secondo, sviluppato più tardi, presentava un'arancia umanizzata e dei felini a strisce nere che Swinnerton chiamava linci, ma che il pubblico chiamò tigri. Una serie che poi divenne il fumetto intitolato *Mr. Jack*, era un felino come gli altri suoi compagni, era scapolo, ma perdeva continuamente le ragazze che inseguiva. Entrambi i fumetti erano ben stabilizzati quando Swinnerton presentò il suo più noto e duraturo fumetto, *Jimmy* (più tardi *Little Jimmy*), all'inizio del 1904. Swinnerton che era un disegnatore molto prolifico e di grande inventiva, dal 1900 in poi preparò molti fumetti fantasiosi ma brevi. *Mont Ararat*, scomparso nel 1906, preparò il terreno ad altri, come *Bad Mans*, *Anatole*, *Poor Jones*, *Professor Knix*, *the Great Scientist*, *Sweet Little Katy*, *Sam and His Laugh*, *Mr. Batch*, e una o due strane strisce quotidiane, *Clarissa's Chances* e *Mr. Nutt* (firmate Guilford), tutti tra il 1900 e il 1920 circa. Dopo il 1920 il suo interesse creativo si orientò totalmente sul tema del deserto americano, un argomento che lo aveva interessato dopo un viaggio, compiuto in Arizona nel 1920 per curarsi da un principio di tubercolosi. Per questo, nello stesso anno si trasferì a Los Angeles, da dove poteva raggiungere facilmente e frequentemente il deserto. Sfruttando come soggetti gli indiani Navajo e la vita selvaggia del deserto. Swinnerton cominciò a disegnare il famoso *Canyon Kiddies* (Ragazzi del Canyon), per *Good Housekeeping*, all'inizio degli anni venti. Contemporaneamente dipingeva paesaggi, diventando uno dei pittori ad olio del sudovest fra i più famosi del paese. Inoltre scrisse molti articoli di viaggio per quotidiani e periodici, fu revisore dei libri del suo settore e illustrò molti volumi, da *The Little Boy Who Lived on the Hill* (Il ragazzino che viveva sulla collina), di Annie Laurie nel 1895, al proprio *Hosteen Crotchety*, nel 1965. Dipinse sino al 1965, e si interessò d'arte sino alla sua morte, che avvenne alla rispettabile età di 98 anni, il 5 Settembre 1974 all'ospedale di Palm Springs.

B.B.

SYLVESTER (Stati Uniti) Personaggio creato per la Warner Bross, che lo ha prodotto come cartone animato riscuotendo enorme successo.
Silvestro, è il classico indipendente, egoista e furbo gatto da cortile, che dà la caccia ma sempre inutilmente al canarino di casa che si diverte a metterlo in cattiva luce presso la comune padrona. Da ogni storia nasce un'esilarante situazione densa di trovate e di gags, che hanno fatto ridere gli spettatori di tutto il mondo.
In Italia la Editrice Cenisio, negli anni '60, ha trasportato il personaggio in fumetto dedicandogli un albo con testata propria, e anche se come tutti i personaggi dell'animazione, in versione fumettistica ha perso molto del suo fascino, è risultato ugulmente gradevole e simpatico. A metà degli anni '60 è stata prodotta una striscia autoconclusiva tutt'ora in vita.
Tra i realizzatori principali dello staff Warner Bross, spiccano Robert McKimpson, Charles Jones e Fritz Freleng.

M.G.P.

« *Sylvester* ». © *Warner Bros.*

TAD
vedi Dorgan, Thomas Aloysius

TAGISAN NG MGA AGIMAT (Filippine) Fumetto creato da Virgilio Redondo, apparso per la prima volta su *Redondo Komix* il 5 Maggio 1964 e pubblicato su 31 numeri per un totale di oltre 150 pagine. *Tagisan Ng Mga Agimat* (L'affilarsi dei talismani) trattava le ambizioni di tre uomini — Mando, Lauro e Crispin — che potevano ottenere poteri soprannaturali con metodi diversi. Mando vinse il suo talismano saltando nell'occhio di un ciclone, Lauro guadagnò il suo seguendo una formula tradizionale prescritta: alla mezzanotte precisa doveva tagliare la punta del cuore di un frutto particolare, situato nella parte più profonda della foresta; ma per raggiungere il suo scopo dovette combattere contro forze divine del bosco. Per ultimo, Crispin ebbe il suo talismano uccidendo e seppellendo un gatto nero e adempiendo alcuni riti superstiziosi. Ciascuno dei tre veniva coinvolto in una serie d'avventure con streghe, cavernicoli, banditi e imbroglioni. Il punto focale del racconto è la rivalità fra i tre, che usano i loro poteri (soprattutto la velocità, la forza e l'invisibilità), per combattersi fra loro in varie situazioni. Ma il potere acquisito da ciascuno di loro li porta a desiderare ancora di più. Quando uno di essi tenta di raggiungere uno scopo malvagio, un altro di essi tenta in qualche modo di fermarlo. Il racconto termina quando i tre si scontrano frontalmente, provocando tutt'attorno rovina e distruzione. I grandi poteri di cui essi dispongono si annullano allora fra loro, ed essi tornano ad essere persone normali. Il racconto, oltre ad essere un'interessante e divertente storia avventurosa, offre al lettore una visuale unica sulle credenze e superstizioni locali. Lo stile di vita e le abitudini degli indigeni sono dipinti con profonda conoscenza di usi e costumi locali. Virgilio Redondo, maggiormente noto come scrittore, ha tuttavia disegnato in maniera eccellente il fumetto, tanto per l'edizione filippina che per quella americana. Redondo ha scritto racconti, illustrati dai migliori disegnatori filippini, ma ne ha scritti anche per gli albi a fumetti americani. Egli è considerato uno dei maggiori esponenti del fumetto filippino. Come disegnatore è molto imitato nel suo paese, ma la sua influenza va ben oltre la tecnica artistica, ché egli ha anche scoperto e istruito una nuova generazione di disegnatori.

« Tagisan Ng Mga Agimat », Virgilio Redondo. © Redondo Komiks.

O.J.

TAILSPIN TOMMY (Stati Uniti) Personaggio scritto da Glen Chaffin e disegnato da Hal Forrest, apparso per la prima volta nell'Aprile 1928, distribuito dal Bel Syndicate. Avviatosi lentamente, il nuovo fumetto raggiunse però i quotidiani da costa a costa tanto che l'anno seguente il distributore ne fece preparare anche la versione domenicale, a partire dall'Ottobre. « Tailspin » Tommy era il classico pilota avventuroso, infantile e ardente, pronto a intraprendere per scommessa qualunque pazzo volo, più saggio di lui, il giovane amico Skeeter diede al fumetto

« *Tailspin Tommy* », *Hal Forrest.* © *Bell Syndicate.*

il rilievo maggiore. Altra ottima aviatrice era Betty Lou Barnes, una brunetta intraprendente e audace, innamorata di Tommy. I tre amici erano i fondatori di una compagnia aerea chiamata « Three-Point Airlines » (Aviolinee tre punti). Quanto alla trama si trattava d'avventure aviatorie. Il disegno era orribile, i dialoghi erano sempre troppo verbosi e comunque specializzati nel gergo aviatorio, eppure nelle acrobazie aeree di Tommy c'era sempre autenticità sufficiente per farlo diventare uno dei fumetti d'aviazione più popolari dell'inizio degli anni trenta (a metà degli anni trenta era stato rilevato da Hal Forrest, senza particolari miglioramenti nel testo). *Tailspin Tommy* doveva infatti il suo successo anche alla didattica. La prima domenicale iniziò con una vignetta singola intitolata « Progress of Flight » (Progressi del volo) che raccontava, con qualche dettaglio, i primi sforzi di alcuni oscuri pionieri come Charles Spencer e Alphonse Penaud, assieme ad altre figure più note, come i fratelli Wright e Bleriot. Ma nel 1935, quando i lettori dimostrarono la loro stanchezza, *The Progress of Flight* fu sostituito da *The Four Aces* (I quattro assi), che raccontava le avventure postbelliche di un quartetto d'eroi della prima guerra mondiale. Alla fine degli anni trenta Tailspin Tommy era ormai vacillante, e anche se nel 1940, Forrest cercò di cambiare distributore per correre ai ripari, in realtà ciò non servì a molto, ché dopo due anni il personaggio fu spazzato via dai cieli. Il fatto è che ormai i lettori erano diventati più esigenti, e d'altra parte il coinvolgimento degli Stati Uniti nella seconda guerra mondiale rendeva anacronistiche le acrobazie dei fumetti. Tailspin Tommy fu abbondantemente ristampato in albi e in « Big Little Books ». Nel 1934 fu il primo fumetto avventuroso tradotto in un film a puntate, prodotto dalla Universal, interpretato da Maurice Murphy e Noah Berry Jr., e diretto da Lew Landers, e riportò un tale successo da permettere un seguito l'anno successivo, interpretato però da Clarke Williams e diretto da Ray Taylor. Nel 1939 la Monogram produsse altre 4 serie, con John Trent nel ruolo di Tommy, Marjorie Reynolds in quello di Betty Lou e Milburn Stone in quello di Skeeter.

Uscito alla fine degli anni venti ed estinto alla fine dei quaranta, *Tailspin Tommy* simbolizza meglio di ogni altro fumetto il fascino dell'aviazione prevalente negli anni della depressione. Meno valido, e forse anche meno sottile di altri suoi colleghi, Hal Forrest non riuscì ad adattarsi al mutare dei tempi, né il suo fumetto riuscì a sopravvivere allo spirito che lo aveva fatto nascere.

M H

TALIAFERRO, CHARLES ALFRED (1905-1969) Disegnatore americano nato a Montrose, Colorado, il 29 Agosto 1905. Trasferitasi la sua famiglia a Glendale, in California, « Al » vi si diplomò in disegno trovando lavoro poi come disegnatore per una società d'illuminazione. Intanto nelle ore libere egli continuava i suoi studi artistici per corrispondenza, e frequentando seminari all'istituto d'arte della California. Il 5 Gennaio 1931 fu assunto come assistente dagli studi d'animazione Disney. Uno dei primi lavori di Taliaferro presso Disney, fu l'inchiostrazione di alcuni dei primi fumetti di Mickey Mouse, per i quotidiani, dei quali Floyd Gottfredson faceva le matite. Dall'Aprile 1932, per un periodo di sette anni, fece matite e chine per la tavola domenicale *Silly Symphonies* (Sinfonie sciocche), il fumetto che adattava in forma fumettistica certi cortometraggi disneyani, presentando talvolta anche Paperino. Quando costui ebbe il proprio fumetto, Taliaferro fu scelto come illustratore. La striscia di *Donald Duck* (Paperino), per i quotidiani iniziò il 7 Febbraio 1939, e il 10 Dicembre successivo cominciava pure la domenicale, svincolata dalle *Silly Symphonies*, che a quell'epoca Taliaferro aveva abbandonato a Bob Grant. Per la maggior parte della sua durata, il fumetto fu completamente disegnato da Taliaferro, su testi di Bob Karp, ma non ebbe mai quella continuità che caratterizzò invece per lungo tempo *Mickey Mouse*. Tuttavia Donald Duck divenne il personaggio più popolare e distribuito tra tutti quelli disneyani, raggiungendo 322 quotidiani, oltre il doppio della distribuzione di Mickey Mouse. Insieme alla versione per albi fatta da Carl Barks, quella di Taliaferro divenne la versione tipo, soprattutto dopo che gli studios Disney ne interruppero la produzione sotto forma di disegni animati. Nel 1965 Taliaferro lasciò le chine ad altri disegnatori, pur continuando però a controllare assiduamente il lavoro per assicurarne la qualità. Durante i suoi 38 anni di carriera, il nome di Taliaferro apparve una sola volta, precisamente nel 1951, quando fece i disegni di un libro intitolato *Donald Duck and the Hidden Gold* (Paperino e l'oro nascosto). Taliaferrro è morto il 3 Febbraio 1969.

M.E.

TANKS, L'UOMO D'ACCIAIO (Italia) Personaggio creato sia per i testi che per i disegni da Carlo Cossio, apparso per la prima volta nel Novembre 1945, edito dalle Edizioni Tomasina, nella serie « Forza e Coraggio ».

Tanks è in realtà il giovane ingegnere Jack Hilton, dalla mascella quadrata, vestito nella singolare foggia cosacca,

Al Taliaferro, « Donald Duck » (Paperino). © *Walt Disney Productions.*

« Tanks, l'Uomo d'Acciaio », *Carlo Cossio*. *© Cossio.*

che per caso diventa soggetto di esperimento del bizzarro scienziato Salvor, per cui acquisisce una forza senza limiti e l'invulnerabilità. Da questa premessa si scatena una lunga serie di avventure, Tanks si trova infatti coinvolto nelle beghe intercorrenti tra le due sette dell'Octopus rosso e dell'Aquila nera, e nell'amore per la bella Maruska, amore che tra l'altro lo porterà anche alla follia. Nel lungo racconto emergono anche altri personaggi, come il tenebroso Soluc, l'amazzone Franca, la spia Gemma, altro amore di Tanks, la setta dei Demoni gialli, il superbimbo Guizzo. La dinamica girandola di avventure ha lo scopo di far atterrare su Marte gli aderenti alle diverse sette, che però vedono tutte fallire il loro scopo. Come si vede si trattò di un racconto fantascientifico, con una caratterizzazione del personaggio, nettamente provinciale, dovuta probabilmente al lato ironico dell'autore. In effetti Cossio che è stato uno dei disegnatori italiani più prolifici, si esprime secondo canoni realistici, ma in tono caricaturale e con divertente ironia. Se ad esempio Tanks deve combattere con leoni o tigri, li farà roteare nell'aria afferrandoli per la coda, e ugualmente gli sarà facile afferrare un cannone, se solo qualcuno osa puntarglielo contro. Anche il dialogo è tenuto sullo stesso piano di consapevole provincialismo L'esclamazione ricorrente di Tanks è « per tutti i cavoli cappucci di mio nonno! ». Ma non c'è un solo momento in cui egli si astenga da un irrefrenabile logorrea di tono umoristico, con la quale egli commenta il proprio improbabile agire.
Disegnato con una certa fretta anche se in modo simpatico, ha ottenuto un discreto successo tra i fumetti di tono minore del periodo post bellico, prodotti in Italia.

G.Br.

TANKU TANKURŌ (Giappone) Personaggio creato da Gajō, apparso per la prima volta sul numero di Settembre 1934, del mensile per bambini *Yōnen Kurabu*. Tanku Tankuro è una specie di superuomo, chiuso in una sfera d'acciaio con otto fori, dentro i quali in caso di pericolo poteva ritrarre braccia e gambe come una tartaruga. Inoltre poteva tirar fuori dalla sua « conchiglia » i più svariati oggetti, come una pistola, una mitragliatrice, una spada o una moneta. Poteva inoltre tramutarsi in carro armato (il suo nome deriva infatti dal vocabolo inglese tank, che ha questo significato), in aereo o in sottomarino. Poteva inoltre liberare il suo alter ego, Mame Tankus (Piccolo Tanku), per combattere fuori dalla conchiglia. Nel corso delle sue imprese, Tanku incontrò una quantità di sfidanti· Bozu, il mostro rapato; Tenguyama, il gigantesco lottatore; Tsugjigri, il capo dei briganti. Uno dei suoi più formidabili nemici era Kurokubato, dal nero elmetto, contro la cui armata Tanku, insieme alla sua scimmia Kiku e i suoi alleati, dovette combattere una battaglia titanica, nella quale essi usarono come armi palle di cannone legate a grappolo, un fucile spara-cicloni ed altre strane invenzioni. *Tanku Tankurō*, che è considerato il più vecchio fumetto giapponese di supereroi, apparve l'ultima volta nel Dicembre 1936 su *Yōnen Kurabu*.

M.H.

TARDI, JACQUES (1946-) Disegnatore e autore francese, nato a Valence nel 1946. Ha seguito regolari corsi di disegno atti a sviluppare la sua naturale tendenza in materia sino alla frequenza a Parigi, presso l'Ecole des Arts Decoratifs, ultima tappa dei suoi studi, durante i

quali si è anche orientato verso la pittura. Ma Tardi, suggestionato dall'opera di Edgar P. Jacobs, uno dei più prestigiosi maestri del fumetto belga, ed in particolare dal suo *Blake et Mortimer*, abbandona gradualmente la pittura, per entrare nell'ambito di quell'espressione che gli si rivela profondamente congeniale. Debutta nel 1970 sul settimanale *Pilote*, e continua a collaborarvi negli anni seguenti creando i suoi personaggi più importanti e le storie più notevoli. Ha poi collaborato anche a *Charlie* e a *Metal Hurlant*. Su *Pilote*, col racconto *Adieu Brindavoine*, ha proposto una storia datata attorno al 1914, in una visuale mitico-ironica e avventurosa dei primi anni del secolo. Questo suo gusto personale per quell'epoca esplose in un eccezionale pièce del 1973, *La veritable histoire du soldat inconnu*, (Ed Futuropolis), racconto crudo ma romantico della delirante visione onirica di un soldato colpito a morte, negli ultimi istanti di vita, un lavoro in cui Tardi si rivela, pur così giovane, un maestro del bianco e nero, dimostrando un'intelligente assimilazione di Fellini e Bergman, René Clair e Jacques Bécquer. Nel 1976, egli propone un suo nuovo personaggio, Adele Blancsec, una giovane e avventurosa scrittrice di romanzi d'appendice che viene sistematicamente coinvolta in avventure del tutto simile a quelle che va scrivendo. Con questo personaggio, Tardi ha messo a punto un meccanismo estremamente fluido per rispolverare il vecchio romanzo d'appendice, visto però attraverso la smaliziata ottica degli anni settanta. Questo personaggio, che già al suo primo apparire ha riscosso un successo di critica senza precedenti, è probabilmente destinato a diventare in futuro un personaggio di vasta popolarità. Se quello dei primi decenni del secolo è il mondo più amato da Tardi, egli disegna però anche nel campo della fantasia per *Metal Hurlant*, e per *Pilote*, ha fatto *Rumeurs sur le rourge*, una specie di leggenda moderna di forte impatto sociale, ha prodotto il volume *Le demon des glaces*, in cui fa affettuosamente il verso a Verne, con effetti tecnici strepitosi, imitando le incisioni ottocentesche. Per questa sua versatilità ha già ottenuto nel 1974 il premio Phenix e nel 1975 il premio per il miglior disegnatore francese al festival Internazionale di Angouleme.

G.Br.

TARÓ (Germania) Personaggio creato da Fritz Raab, per i testi e disegnato da F.W. Richter-Johnsen, apparso per la prima volta su *Sternchen* — supplemento per ragazzi di *Stern* — il 13 Giugno 1959. Quando i direttori del giornale chiesero a Raab, che aveva già scritto per *Sternchen*, di scrivere una storia avventurosa realistica, egli, volendo combinare una storia d'indiani con l'ambientazione contemporanea, pensò d'ambientarla nell'America Latina, fra gli indigeni. Alla decisione arrivò anche dopo aver parlato con l'etnologo svizzero Franz Caspar, per discutere delle sue esperienze fatte trascorrendo sei mesi con una tribù del Mato Grosso. Per *Taró* Raab fece grandi ricerche geografiche ed etnografiche: lo stesso nome del protagonista fu selezionato accuratamente fra una lista di 50, allo scopo di sceglierne uno contemporaneamente esotico e facile da leggere. Taró, racconta le avventure di un moderno acculturato indigeno sudamericano che lavora per l'Agenzia Brasiliana di Protezione degli Indiani. Accanto all'avventura pura, Taró si occupa occasionalmente anche di politica: nel corso di un episodio egli si imbatte anche in un'organizzazione fascista. I disegni di Richter-Johnsen oltre a renderlo un fumetto veramente piacevole, si integrano alla perfezione coi testi di Raab, costituendo un esempio di fumetto straordinariamente moderno. Il curioso è che gli autori si sono incontrati solo quattro volte nei nove anni di vita del fumetto. Fino al 3 Marzo 1968, quando fu sospeso, visse otto avventure, la prima delle quali, « L'amuleto », era di 129 puntate e durò due anni e mezzo. Quando per motivi tecnici e finanziari *Sternchen*, si ridusse a sole due pagine su *Stern*, il formato di Taró, ne risentì parecchio. Alla fine, i direttori decisero di smettere uno dei due fumetti, e poiché *Jimmy das Gummipferd*, era stato inserito in *Sternchen* fin dall'inizio, fu eliminato Taró. Diciassette giorni dopo la sua fine, i giornali parlavano delle atrocità commesse dall'Agenzia Brasiliana di Protezione degli Indiani, cosa che sarebbe stata inconciliabile con le attività idealizzate dal fumetto, la cui fine fu pertanto una fortuna. Uno dei racconti, intitolato « Piranyas », fu inciso su disco. È un segno del successo di un buon fumetto, uno dei classici del moderno fumetto tedesco.

W.F.

TARQUINIO, SERGIO (1925-) Disegnatore italiano, nato il 13 Ottobre 1925. Conseguito il diploma di perito industriale, ha poi frequentato la Scuola Superiore di Arti Applicate di Milano.
Il suo debutto nel mondo dei fumetti avvenne nel 1946, su un settimanale per bambine edito dalla D.E.A. sul quale disegnò *Luna d'argento*, un delicato western su testi di Cesare Solini, nel 1947, Tarquinio collaborò attivamente all'illustrazione di *Blek & Gionni*, personaggi originariamente creati da D'Amy. Nel 1948, seguendo l'esempio di altri disegnatori italiani, Tarquinio prende la via per il Sud America, che stava vivendo un momento importante nel mondo fumettistico, specie in Argentina. Lavorando insieme a Pratt, Faustinelli, Pavone, Ongaro ed altri, crea per il settimanale *Misterix*, un personaggio originale *Alan Blood*, un esperto d'armi, che con il suo successo contribuisce a portare le tirature del settimanale dalle 70-80.000 copie iniziali alle 220.000 verso la fine degli anni '50. Un record rimasto ineguagliato ancor oggi. Con i fratelli Litteri, pensa di fondare una scuola di fumetti ma il progetto non può essere portato a realizzazione anche per la vita allegramente bohémienne da loro vissuta in Argentina. Nel 1952, anche per motivi climatici, Tarquinio ritorna in Italia, dove per il settimanale *Ardito*, fa *Marussia*, una storia ambientata in Russia, nella quale il disegno risulta eccezionalmente gradevole, ma il miglior lavoro di quel periodo è senz'altro quello legato all'illustrazione a fumetti di alcuni numeri dei *Classici illustrati*, editi da Casarotti. Memorabile un suo *Ettore Fieramosca*, e ancor più *Le Mille e una notte* (1952-1953), in cui egli mette in luce un disegno a colori suggestivo e tecnicamente smaliziato. Nel frattempo, Tarquinio collabora anche con le editrici inglesi Fleetway e Amalgamated Press, e in Italia con il *Vittorioso*, fino al 1958. Nel 1959 passa infine stabilmente all'editore Bonelli, per il quale crea il personaggio del *Giudice Bean*, che ha riscontrato un certo successo di pubblico ma che non ha avuto vita lunga. Nel 1965, ha disegnato cinque episodi di Superman e tre di Batman, per la Mondadori, ma a parte questa breve parentesi egli rimane parte integrante del valido staff messo assieme da Bonelli, per il quale dal 1964, partecipa alla realizzazione della *Storia del West*. Il disegno di Tarquinio è minuzioso, calligrafico, tecnicamente sicuro e richiama talvolta i disegnatori della scuola inglese. Nelle sue tavole ha un ruolo notevole la presenza della natura, alla quale Tarquinio è sempre stato attento e sensibile. Egli è anche pittore, ed ha ordinato negli anni recenti alcune personali, l'ultima delle quali ha avuto luogo a Milano nel 1973, con vivo apprezzamento di critica e di pubblico.

G.Br.

TARZAN (Stati Uniti) Personaggio che, come striscia quotidiana, ha avuto una storia lunga e complessa. Nel 1928 Joseph H. Neebe dell'agenzia pubblicitaria Campbell-Ewald aveva acquistato i diritti per la riduzione a fu-

« Tarzan », in tre significative versioni grafiche, di Harold Foster, di Burne Hogarth, di Russ Manning. © ERB Inc.

metti della creazione di E.R. Burroughs. Abbandonato dall'illustratore di *Tarzan*, Allen St. John, aveva chiesto al collega grafico Harold Foster di disegnare 60 strisce quotidiane per illustrare il suo riassunto di *Tarzan of the Apes* (Tarzan delle scimmie). Il Metropolitan Newspaper Service ne assunse la distribuzione, vendendo il personaggio in prova a pochi giornali. Il primo episodio apparve dal 7 Gennaio al 16 Marzo 1929. La versione fu entusiasticamente accolta dai pochi lettori che la videro, per cui fu deciso di continuare. Il secondo episodio, *The Return of Tarzan* (Il ritorno di Tarzan), iniziò il 17 Giugno 1929, disegnato da Rex Maxon, che aveva sostituito Foster, ed il successo continuò. Nel 1930 l'United Feature assorbì la Metropolitan e decise immediatamente di lanciarne una pagina domenicale, in aggiunta alla giornaliera, che apparve il 15 Marzo 1931, disegnata da Maxon, che si rivelò però inadeguato al lavoro, pertanto il distributore richiamò Foster, che rilevò le domenicali dal 27 Settembre 1931. Mentre Maxon continuava a illustrare i racconti di Burroughs nella forma a didascalie sotto le immagini, Foster sviluppò brillantemente la tecnica delle pagine domenicali, col testo inserito all'interno della vignetta, dove acquistava maggiore immediatezza. Lo stile di Foster divenne sempre più preciso e potente, raggiungendo una dimensione grafica classica, che diede a Tarzan la sua più nobile e serena incarnazione. Il fumetto di Foster divenne poi quello avventuroso maggiormente imitato. Nel 1937 creò *Prince Valiant*, e *Tarzan*, passò allora a Burne Hogarth, la cui prima pagina firmata apparve il 9 Maggio. Imitando inizialmente il suo predecessore, Hogarth sviluppò in seguito un proprio stile personale, che lo rese uno dei disegnatori più celebrati. Nel nuovo lavoro, egli trasfuse tutte le sue conoscenze artistiche, mescolando forma e contenuto in una manifestazione visuale unitaria, *Tarzan*, divenne un vasto panorama di immagini grandiose, rimaste nella mente del lettore per molto tempo dopo che Hogarth aveva abbandonato il personaggio. Hogarth disegnò le tavole domenicali fino al 1950, con un'interruzione dal 1945 al 1947, periodo nel quale il fumetto fu disegnato da Rubimor (Ruben Moreira). Nel frattempo le giornaliere erano rimaste in mano a Rex Maxon fino al 1947, eccettuato il periodo 1937-38, quendo fu sostituito da William Juhre. Gli successero poi: Hogarth, da Agosto a Dicembre del 1947; Dan Barry, dal 1947 al 1949; John Lehti, 1949; Paul Reinman, dal 1949 al 1950; Cardy (Nicholas Viskardy), alla fine del 1950; Bob Lubbers, dal 1950 al 1953 e John Celardo, dal 1953 al 1967. Nel 1967 la striscia giornaliera fu rilevata da Russ Manning, che aveva già disegnato la versione in albi del « re della giungla ». E l'anno successivo egli rilevava anche la tavola domenicale, succedendo a Bob Lubbers (1950-54) e John Celardo (1954-68). Manning riuscì a restituire a Tarzan, il suo primitivo splendore. Purtroppo il fumetto fu interrotto nel 1973, quando venivano distribuite vecchie ristampe, mentre la pagina domenicale appare in pochissimi giornali. Le prime strisce di Tarzan, in particolare quelle di Foster e Hogarth, sono state ristampate in tascabili e volumi rilegati.
Nel 1972, Watson-Guptill ha pubblicato una nuova versione di *Tarzan of the Apes* disegnata da Hogarth.
In Italia, *Tarzan* è apparso su *I romanzi di Cappa e Spada* (1934-35), *Audace* (1935-39), *Pinocchio* (1937-38), *Jumbo* (1938), *Paperino* (1940), *Robinson* (1945-47), *Urrà* (1947), *Il Pupazzetto* (1945), *L'Illustrazione dei Ragazzi* (1945), *Albi del Duchino* (1950-51), *Intrepido* (1952), *Albi dell'Intrepido* (1951-69), *Il Giorno dei Ragazzi* (1956), *Albi Terrore* (dal 1969).

M.H.

2. - Quando la United Feature cercò di trasferire *Tarzan*, al crescente mercato degli albi a fumetti, cominciò a ristam-

pare nei suoi albi la versione a strisce. Ristampe di Tarzan di Hal Foster, apparvero così su *Tip Top*, dal n. 1 dell'Aprile 1936 al n. 62 del Giugno 1941; e su *Single Series* n. 20 del 1940. I fumetti di Maxon furono ristampati su *Comics on Parade*, dal n. 1 dell'Aprile 1938 al n. 29 dell'Agosto 1940. La seconda serie della testata *Sparkler*, riportava ristampe di Hogarth dal n. 1 al n. 86 e dal n. 90 al n. 92 (Luglio 1941 - Marzo 1950), mentre dal n. 171 del Novembre 1951 al n. 188 del Settembre 1954 di *Tip Top*, figuravano ristampe di materiale disegnato da Bob Lubbers.
3. - Oltre che nelle ristampe dell'United Feature, *Tarzan*, apparve in volumi pubblicati dal Dell, il primo dei quali fu *Black and White* (Bianco e nero) n. 5 del 1938, dove c'erano ristampe di materiale disegnato da Foster, ma altri due volumi Dell — *Color Comics* n. 134 del 1946 e n. 161 del 1947 — riportavano materiale originale. Dell, ristampò anche le storie a testo con didascalie in *Famous Feature*, n. 1 del 1938 e in *Crackajack Funnies* dal n. 15 del Settembre 1939 al n. 36 del Giugno 1941. Tarzan cominciò finalmente ad apparire in un proprio albo con materiale originale nel Gennaio 1948, ma lo scrittore Gaylord Dubois cercò di mescolare il materiale di Burroughs con la versione cinematografica popolare. Il risultato fu un ibrido insoddisfacente, con un figlio di Tarzan erroneamente chiamato « Boy », con una Jane bruna, Tarzan che viveva su un albero e copertine con le immagini di Lex Barker o Gordon Scott. Tuttavia il disegno di Jesse Mace Marsh era eccellente. Le sue inquadrature erano solo angolari, i suoi bozzetti puliti ed espressivi, e l'atmosfera della giungla era riprodotta come dai migliori illustratori del fumetto. Marsh continuò a disegnarlo sporadicamente fino al 1960, ma i suoi sostituti erano scadenti e l'albo cominciò a declinare rapidamente, tanto che nel 1964 era uno dei titoli più poveri del mercato. Tuttavia, alla fine di quello stesso anno, Charlton iniziò la pubblicazione di *Jungle Tales of Tarzan* (Racconti di Tarzan della giungla), storie basate su materiale di Burroughs di dominio pubblico. Pur essendo durata solo quattro numeri, la testata spinse la Gold Key (nuovo nome assunto dall'editore), a promuoverla. Il disegno fu assunto nel Novembre 1965 da Manning, che divenne il miglior disegnatore dell'ultimo periodo. Alla fine Manning ereditò la striscia quotidiana nel 1967, e abbandonò l'albo. Dopo alcuni ispirati lavori di Doug Wildey, il personaggio fu rilevato da Paul Norris e Mike Royer, e l'albo cadde nella mediocrità. Alla fine, la Gold Key perse i diritti e fu la National ad iniziare la pubblicazione dell'albo nell'Aprile del 1972, che fu affidato a Joe Kubert come disegnatore, scrittore e direttore. Basandosi sugli adattamenti di Burroughs e sulla iniziale trasposizione di Foster, Kubert fece nuovamente un buon albo. Valido illustratore egli pure, dell'ambiente della giungla (aveva disegnato *Tor* vent'anni prima), Kubert passerà probabilmente fra i grandi disegnatori di *Tarzan*. Nel corso degli anni, il fumetto comparve anche in altri albi, spesso su *March of Comics*, del Dell ed in vari « annuals » e « numeri unici » della Gold Key.

J.B.

TEDDY TAIL (Gran Bretagna) Personaggio creato da Charles Folkard, apparso per la prima volta sul *Daily Mail*, il 3 Aprile 1915, come « il tipo che farà ridere i vostri bambini ». Il lunedì successivo appariva non solo come prima striscia giornaliera inglese, ma anche come la migliore per molti anni, con nove grandi vignette ognuna con didascalie di 5 linee. Aveva come sottotitolo « diario del topo di casa vostra », e cominciò presto a marciare presentando fin dalla prima vignetta il Dr. Beetle, primo di molti personaggi regolari. Nel Settembre 1915 Teddy, aveva già un primo libro, *The Adventures of Teddy Tail of the Daily Mail* (Le avventure di T. T. del Daily Mail), pubblicato da Adam e Charles Black: era una ristampa delle strisce quotidiane, con l'aggiunta di una colorazione rossa. Seguirono molte altre raccolte fino al 1934. Il fumetto fu in seguito rilevato dal fratello di Folkard, Harry, un disegnatore di talento notevolmente inferiore. Il Teddy di Harry Folkard, decorava la medaglia originale della Teddy Tail League. Harry ne disegnava anche l'intera pagina d'avventure per *Boys and Girls Daily Mail*, un supplemento a colori del quotidiano, a partire dall'8 Aprile 1933. A quell'epoca Teddy, era diventato casalingo, e invece che viaggi nella fantasia aveva avventure coi suoi amici Piggy, Douglas il papero, Kittypuss il gatto, sotto il controllo della vedova Mrs. Whisker, un grosso topo. Una nuova svolta nella storia si ebbe quando il disegnatore di *Tiger Tim*, Herbert Foxwell fu preso da *Rainbow*, per ridisegnare il fumetto. La sua prima pagina di Teddy, apparve domenica 4 Novembre 1933: un successo immediato; Il fumetto passò a tre edizioni la settimana e quindi a un formato pagina intera il 14 Settembre 1935. A Natale iniziò un *Teddy Tail Annual*, pubblicato dal 1933 al 1941. Le ultime due edizioni furono disegnate da J. Michman e Ern Shaw. Dal 1940 *Teddy*, fu interrotto per tutta la durata della guerra, ma fu ripreso nel 1946. Questa volta il disegnatore era Spot (Arthur Potts) e lo stile era migliore. Erano presenti tutti i vecchi amici, compreso il Dr. Beetle. Venne ripreso *Teddy Tail Annual*, che durò dal 1948 al 1955, e furono preparate anche alcune ristampe a due colori (rosso/nero), con titoli come *Teddy Tail and The Magic Drink* ed altri, tutti del 1950-51. Dopo la morte di Potts, il fumetto fu rilevato da Edgard Spenceley, seguito da Bill St. John Glenn, con Roland Davies per l'*Annual*. Il fumetto fu abbandonato il 25 Ottobre 1960, dopo circa 46 anni.

D.G.

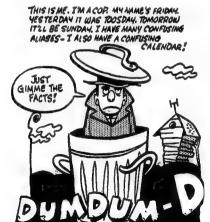
TED TOWERS (Stati Uniti) Personaggio di complicate origini. La premessa è che il King Features, che seguiva la politica di avere almeno due personaggi per ogni categoria di fumetti, aveva sentito, nel 1934, l'esigenza di affiancare un altro fumetto al successo di *Jungle Jim*. Fu quindi interpellato il noto esploratore e cacciatore Frank Buck, che aveva scritto un romanzo di successo intitolato *Bring'em Back Alive* (Catturarli vivi), perché ne scrivesse uno per i fumetti. Comparve così l'11 Novembre 1934, un nuovo personaggio domenicale dal titolo *« Bring'em Back Alive » Frank Buck presents Ted Towers, Animal Master* (Frank Buck autore di « Bring'em Back Alive » presenta Ted Towers, domatore d'animali), fortunatamente, ridotto poco dopo in *Ted Towers*. Il primo disegnatore fu Glen Cravath, che vi lavorò fino al Febbraio 1936; poi, nel breve giro di quattro mesi, non meno di tre disegnatori tentarono di sostituirlo: prima un disegnatore anonimo, poi Joe King (probabilmente uno pseudonimo), poi ancora Paul Frehm. Alla fine, il personaggio fu affidato a Ed Stevenson, che lo portò avanti dal Giugno 1936 fino alla fine, avvenuta nel Maggio 1939. Per qualche mese, nel 1935, Ted Towers ebbe anche una striscia abbinata, dal titolo *Animal Land* (Terra di animali), su una specie di giovane Mowgli che si univa agli animali della giungla. Ted Towers era un cacciatore che catturava animali selvaggi per gli zoo americani. Aiutato dal suo fedele aiutante indù Alì e dalla sua amica Catherine, egli vagava nella giungla indiana alla caccia di qualche raro esemplare. Ma tigri ed elefanti non erano gli unici pericoli che egli doveva affrontare, giocché si imbatteva immancabilmente in contrabbandieri di diamanti, cacciatori d'avorio e perfino in un malvagio maharajah che aveva messo gli occhi su Catherine. Le sceneggiature di *Ted Towers* erano spesso puerili (si pensa che Buck non ne abbia scritto neanche

una) ma il disegno era di solito adeguato e le scene della giungla convincenti. Oggi, il fumetto rispecchia un gusto dell'epoca che meriterebbe d'essere approfondito e studiato.

M.H.

TELESTRIP (Gran Bretagna) Serie sceneggiata e disegnata da Denis Gifford, apparsa per la prima volta il 28 Maggio 1956 sul *London Evening News*. Lanciata come « il più pazzo fumetto in commercio », essa trattava una serie di satire sugli spettacoli televisivi, inclusi i « caroselli », ricorrendo talora anche a giochi di parole su titoli e personaggi. Ma fu sospesa prima ancora della scadenza del contratto di sei mesi, a causa dei troppi guai che *Telestrip*, procurava al direttore del quotidiano, per la pungente satira esercitata dal suo autore. Il quale, fra l'altro, affrontò con questa la sua prima e ultima esperienza nelle strisce giornaliere. Chiaramente ispirato dalla rivista *Mad*, egli continuò la sua tecnica satirica su *Rex*, intitolandola *Teletoons*, e realizzando fra gli altri negli anni sessanta e settanta *Davy Crackpot*, *Star Wrek* e *Mumbleman* in *Marvelman*.

D.G.

TENPEI TENMA (Giappone) Personaggio creato da Taku Horie, apparso per la prima volta nel Giugno 1957 sul mensile *Shōnen Gahō*. Tenpei Tenma è un « rovin », (specie di samurai errante reso famoso dai films di Kurozawa), dell'epoca Edo, maestro di spada, frusta e pistola, nonché insuperabile stregone. Con l'aiuto del suo stallone bianco Tsukikage (Chiaro di luna), combatte innumerevoli malvagi, come Sasori-dojin e Kaitō Ryūkitai, capi di una banda di misteriosi ladri e il signore della guerra Akugarō, oltre ad altri. Le storie sono molto divertenti e fantasiose. Come un James Bond primitivo, quando Tenma è in pericolo non esita a ricorrere a qualunque mezzo,

« Telestrip », Denis Gifford. © Denis Gifford.

« The Terrors of the Tiny Tads » Gustave Verbeck

facendo lavorare la frusta o ricorrendo a una cortina fumogena per coprirsi la fuga. I suoi avversari non sono tuttavia da meno: Kaitō Ryūkitai usa come nascondiglio un ponte mobile, i sassi balzano fuori dal muro contro i nemici, e così via. *Tenpei Tenma* è stata la prima creazione popolare di Horie, fu particolarmente apprezzata per le scene di battaglie, con schiere di combattenti l'un contro l'altro armati, come in *Prince Valiant*. Il fumetto è comparso l'ultima volta nel Marzo 1961, ma prima ne erano stati ricavati degli episodi televisivi che durarono due anni.

H.K.

TERRE GEMELLE
vedi Twin Earths

TERRORS OF THE TINY TADS, THE (Stati Uniti) Serie creata da Gustave Verbeck (o Verbeek), apparsa per la prima volta il 15 Ottobre 1950 sul *New York Herald*, esattamente lo stesso giorno in cui iniziava anche *Little Nemo in Slumberland*. Meno noto di quest'ultimo ma tuttavia interessante, *The Terrors of the Tiny Tads* (I terrori dei bambini) racconta di fanciulli dispersi in un fantastico mondo di mostri e creature bizzarre, tema peraltro ricorrente nella copiosa produzione di Verbeck. Vi si trovano piante ed animali fra i più strani e con altrettanto strani nomi come Cari-bus o Zanzapopotamo. Le storie sono accompagnate da versi e rime che ricordano quelli di Edward Lear. Dopo il 1910, le apparizioni di Tiny Tads, si fecero sempre più rade, fino a scomparire del tutto tra il '15 e il '16.

M.H.

TERRY AND THE PIRATES (Stati Uniti) Personaggio creato da Milton Caniff, per il Tribune-News Syndicate, apparso per la prima volta in versione quotidiana il 22 Ottobre 1934 e come pagina domenicale il 9 Dicembre. Il fumetto si svolgeva in Cina, e all'inizio ricalcava lo schema di un alto e bell'avventuriero (Pat Ryan) e del suo giovane compagno (Terry), che Caniff aveva già sfruttato in *Dickie Dare*; ai due si sarebbe presto unito il buffo cinesino Connie. Ma la trama si fece via via più interessante e le situazioni divennero più autentiche, i dialoghi più significativi ed anche i personaggi maturarono di con-

« Terry and the Pirates », Milton Caniff. © Chicago Tribune - New York News Syndicate.

seguenza. Una colorita galleria di furfanti attraversò la strada di Pat e Terry: l'infame Captain Judas, il perverso Pyzon, il barbaro Generale Klang, il sinistro Barone de Plexus ed altri, mentre sullo sfondo rimaneva fissa la minaccia giapponese. Furono comunque le donne a fare la fortuna del fumetto: la voluttuosa e infida Dragon Lady, la bionda Burma, dal cuore d'oro, la forte Normandie Sandhurst, infatuata di Pat. Anche Terry avrebbe ben presto avuto la sua ragazza, la piccante e capricciosa April Kane. Quando l'America entrò nella seconda guerra mondiale, Terry cambiò aspetto. Avendo superato lo stadio dell'adolescenza, divenne pilota dell'aviazione in Cina, e il suo ufficiale Colonnello Flip Corkin sostituì Pat Ryan come figura paterna.

Terry era finalmente diventato la stella del fumetto che portava il suo nome, e dopo la guerra la situazione non mutò. Il 29 Dicembre 1946, in seguito a una vertenza contrattuale col distributore, Caniff firmò la sua ultima pagina, e George Wunder lo sostituì la settimana successiva. Sotto la sua penna il fumetto si fece pesante e scontato, l'umorismo era scomparso quasi del tutto e i personaggi persero la loro identità. Terry divenne maggiore dell'aviazione statunitense e un forte assertore della guerra fredda. Con sorpresa di tutti, comunque, il *Terry*, di Wunder durò oltre 25 anni, finché le trame povere, la scialba caratterizzazione, il disegno rigido e l'atmosfera politica mutata lo fecero sparire il 25 Febbraio 1973.

Quello che tutti ricordano è il *Terry*, di Caniff: si può dire che nessun altro fumetto — neanche il *Tarzan* di Foster — è stato tanto imitato; le sue tecniche di luci, inquadrature e regia furono assiduamente studiate non solo da disegnatori di fumetti, ma anche da registi cinematografici, per esempio la sequenza iniziale, molte delle scene nonché l'atmosfera di *The General Died at Dawn* (Il generale morì all'alba) di Lewis Milestone sono chiaramente ispirate al fumetto. La popolarità del personaggio aumentò gradualmente raggiungendo il suo culmine negli anni di guerra. Terry, ebbe un proprio albo e fu adattato per la radio. Nel 1940, James W. Horne ne diresse una serie di films e negli anni cinquanta ne fu tratta anche una serie di telefilm.

In Italia, è stato pubblicato su *La risata* (1935-36), *L'Avventuroso* (1938), *Albogiornale* (1939-40), *Robinson* (1945-46), *Albi Costellazione* (1947), *Fulmine* (1945), *Kirk* (1967-69), nei *Supplementi Eureka* dal '71 al '73. Nel 1972 l'Editoriale Corno ha pubblicato *Terry*, di Wunder nella serie *Eureka Pocket*, mentre nel 1971 aveva pubblicato un libro cartonato con introduzione ed esegesi, dedicato al ciclo *Terry e i Pirati*, di Milton Caniff (dal 22 Ottobre 1934 al 13 Dicembre 1935).

M.H.

TETSUJIN 28 GŌ (Giappone) Serie creata da Mitsuteru Yokoyama, apparsa per la prima volta sul numero di Aprile 1958, del mensile *Shōnen*, dove fu pubblicata fino al 1966. Guadagnando rapidamente i favori del pubblico, *Tetsujin 28 gō*, fu per molto tempo in concorrenza con *Tetsuwan-Atom* di Tezuka, che era il favorito tra i fumetti avventurosi. Tetsujin 28 gō (L'uomo d'acciaio n. 28), era un robot creato dai dottori Kaneda e Shikishima. I robot erano stati costruiti su pianificazione dell'Istituto Giapponese delle armi segrete, durante la guerra del Pacifico (come i giapponesi definiscono la seconda guerra mondiale), ma vennero distrutti dai bombardamenti americani. Però Kaneda e Shikishima non rinunciano ai loro progetti e nel 1955 costruirono Tetsujin 28 gō. Il robot non viene però costruito per uso bellico, bensì per aiutare la polizia nella lotta ai criminali. Tetsujin ha un elmo in capo, un motore a razzo sulla schiena e un corpo metallico gigantesco. Shōtarō, figlio di Kaneda, controlla i comandi di Tetsujin, ed insieme i due combattono criminali, altri robot malvagi e mostri. Il loro maggior nemico è il dottor Franken, uno scienziato pazzo creatore di una quantità di mostri e robot, coi quali tenta sempre di sconfiggere Tetsujin. A un certo punto il quadro comandi viene trafugato da una banda di criminali e Tetsujin viene lanciato contro Shōtarō e la polizia, in un'epica battaglia che

« Tetsujin 28 gō », Mitsuteru Yokoyama. © Shōnen.

termina solo quando si riesce a strappare ai banditi il loro « bottino ». *Tetsujin 28 gō*, ha ispirato un programma radiofonico e una serie di cartoni animati televisivi. Il fumetto ha pure dato il via a tutta una serie di altri fumetti con robot giganti come protagonisti, quali ad esempio *La macchina Dai, Robot Gigante, Re Robot* ed altri.

H.K.

TETSUWAN-ATOM (Giappone) Serie creata da Osamu Tezuka, apparsa per la prima volta nell'Aprile 1951 sulla rivista mensile a fumetti *Shōnen* col titolo *Atom-Taishi* (Ambasciatore Atomo), chiamato in seguito *Tetsuwan-Atom* (Potente Atomo). Divenne ben presto il fumetto per ragazzi più popolare di tutti i tempi, nonché una delle migliori strisce di fantascienza. Atom è un robot creato dal dottor Tenma come surrogato di suo figlio morto in un incidente stradale. All'inizio egli lo ama come un figlio, ma poi comincia gradualmente a odiarlo perché essendo un robot non può crescere e maturare. Venduto a un circo, Atom viene adottato dal gentile e comprensivo dottor Ochanomizu, che lo finalizza a suo scopo: da quel momento, combatterà contro tutta una serie di nemici, il robot Atlas dal cuore nero, l'uomo di ghiaccio, i soldati Hot-Dog e Satan, il mostruoso robot gigantesco. Fin dall'inizio Atom, è stato popolarissimo in Giappone. Pur essendo un robot egli aveva sentimenti umani, poteva ridere, piangere o infuriarsi. Ma ciò che lo ha fatto tanto amare era la sua amicizia verso l'umanità, che egli proteggeva da ogni tipo di oscura minaccia. *Tetsujin-Atom* è stato il fumetto più longevo fra tutti quelli giapponesi, durato dall'Aprile del 1951 al Marzo del 1968. È anche una delle migliori e più famose creazioni del dopoguerra giapponese, e ha ispirato una serie di cartoni animati — a partire dal Gennaio 1963 — che sono stati proiettati in oltre venti paesi.

H.K.

TEXAS SLIM AND DIRTY DALTON (Stati Uniti) Fumetto creato da Ferd Johnson, apparso la prima volta sul *Chicago Tribune*, il 30 Agosto 1925, col titolo *Texas Slim*. Lanciato in mezzo a un gruppo di pagine domenicali del *Tribune*, già famose (*The Gumps, Gasoline Alley, Moon Mullins*, ecc.), in un periodo in cui molti giornali domenicali avevano solo quattro pagine, a *Texas Slim*, non fu dato negli anni venti molto spazio, eccetto a Chicago e in pochi altri luoghi, dove si potevano leggere le stravaganze dei due cowboy di Johnson, considerati il western più buffo prima di *Lucky Luke*. Johnson, che era aiutante di Frank Willard per *Moon Mullins*, ebbe dello spazio domenicale sul *Tribune*, perché aveva tempo per disegnare il fumetto, ma purtroppo non gli fu mai data alcuna priorità. Texas Slim e il suo baffuto amico, lo spregevole Dirty Dalton, venivano mandati dal loro principale Mr. Akers, un allevatore texano, nella sua casa di Chicago, dove nei primi tempi del fumetto Texas Slim, corteggiava Jessie Akers. Abbandonato dal *Tribune*, all'inizio del 1928, *Texas Slim* uscì poi sotto forma di battute umoristiche domenicali in cima alla pagina di Johnson, *Lovey Dovey* un nuovo fumetto riguardante una tipica coppia di sposi, e apparso per pochi mesi nel 1932 sul *Tribune*. Dimenticato nuovamente per 5 anni. rifece la sua apparizione finale più lunga e riuscita sotto forma di fumetto inserito in un formato mezzo tabloid, sezione domenicale *Comic Book*, pubblicata dal *Tribune*, insieme al suo regolare supplemento a fumetti il 31 Marzo 1940. Il *Tribune Comic Book*, usò molte pagine del fumetto degli anni venti insieme a due pagine di materiale nuovo. Fu lì che fu usato per la prima volta il 18 Agosto 1940 il titolo *Texas Slim and Dirty Dalton*. Inoltre per la prima volta Johnson inserì la continuazione da una settimana all'altra, sviluppando un'eccellente suspense comico narrativo, focalizzato inizialmente sulle sinistre attività di un anziano abitatore di spelonca chiamato Joaquin Murrieta, passando poi ad altri soggetti umoristici di fantasia. Gli anni quaranta furono sicuramente quelli culminanti di Texas Slim, ed era chiaro che esso piaceva al pubblico: quando il *Tribune*, chiuse per mancanza di carta il suo *Comic Book*, nell'Aprile del 1943, *Texas Slim and Dirty Dalton* continuò per molti anni come mezza pagina domenicale, scomparsa solo quando Johnson rilevò completamente *Moon Mullins*, alla morte di Frank Willard, avvenuta nel 1958.

B B

TEX WILLER (Italia) Personaggio creato da Gian Luigi Bonelli, che ne affidò i disegni a Aurelio Galeppini (Galep), apparso per la prima volta nel Settembre del 1948. Rompendo con la consuetudine dei western all'italiana, vecchia oramai di molti anni, Bonelli propose con il suo

« Tetsuwan-Atom », Osamu Tezuka © Shōnen.

« *Tex Willer* », *Gian Luigi Bonelli e Aurelio Galeppini.* © *Cepim.*

Tex Willer, una nuova linea, più spregiudicata e moderna. Tex è un fuorilegge ma non secondo le scontate tradizioni criminali; è stato suo malgrado coinvolto in situazioni cui ha posto fine usando la pistola. Nel corso delle sue avventure è giocoforza perseguitato da svariati sceriffi che però gli riservano anche rispetto per la sua personalità. È temuto dai suoi nemici che inutilmente tentano di annientarlo. Sin dalla sua prima avventura contro Coffin, un sadico bandito, oppure contro la « Mano Rossa » un'associazione delittuosa composta da cinque insospettabili membri, autori di delitti d'ogni sorta, Tex si dimostra dinamico e incisivo, sorretto da un'ottima sceneggiatura, da storie intense e da un disegno ancor acerbo ma immediato e preciso nei particolari. Ben presto Tex diventa un ranger del Texas, e diviene amico di Kit Carson, completamente diverso dalla immagine oleografica che tutti conoscono, il quale diverrà il quasi inseparabile compagno d'avventure di Tex. Nel corso di queste, incontrerà il più pericoloso e famoso dei suoi nemici, Mefisto magoprestigiatore che morendo genera un figlio destinato ad essere la spina nel fianco di Tex. Sposatosi con la figlia di un capo indiano, Luna Sorgente, verrà chiamato « Aquila nera » per il costume di tale colore che indosserà nel corso delle sue gesta contro criminali e politici corrotti, che godono protezioni tali per cui la legge è impotente nelle sue funzioni. Dal suo matrimonio nasce un figlio, Kit, che egli alleva con amore spartano e che inizia alle arti delle armi, della difesa personale e di tutto quanto serve per la sopravvivenza nel far-west. Al suo fianco apparirà più tardi anche un indiano di nome Tiger Jack, destinato a diventare la sua ideale spalla.
Tex Willer detiene un invidiabile primato, è presente sul mercato italiano da trent'anni ininterrotti. Apparso in formato di striscia è ora pubblicato come libro. È stato più volte ristampato e ha saputo conquistarsi la preferenza di diverse generazioni. Mentre le storie sono sempre scritte dall'autore, per i disegni si sono alternati numerosi professionisti quali: Mario Uggeri, Francesco Gamba, Virgilio Muzzi, Erio Nicolò, Guglielmo Letteri, Giovanni Ticci e Ferdinando Fusco. Nel 1973, Mondadori l'ha inserito nella sua collana di tascabili Oscar e nel corso del 1975 gli ha dedicato un grosso volume cartonato a colori dal titolo *Il mio nome è Tex.*

L.S.

TEZUKA, OSAMU (1926-) Disegnatore e soggettista giapponese, nato a Osaka il 3 Novembre 1926, Tezuka creò il suo primo fumetto, *Māchan no Nikkichō* (Il diario di Machan), nel 1946 per la rivista per bambini *Mainichi Shogakusei Shinbun*, quando era ancora studente all'università di Osaka. Nel 1947 produsse il suo primo albo di grande successo, *Shin Takarajima* (Nuova Isola del Tesoro), seguito da molti altri successi: *Mondo perduto*, 1948, fantascienza; *Metropolis*, 1949, tantascienza; *Jungle Tatei*, 1950, fumetto d'animali; *Atom Taishi* (poi *Tetsuwan-Atom*), 1951, la sua creazione più famosa; *Ribon no Kishi*, 1953, fumetto per ragazze; *Majin Garon*, 1959, fantascienza; *O-Man, Captain Ken, Big X, W-3*, dal 1959 al 1965, tutti di fantascienza. Poi ci furono *Vampire*, 1966, racconto dell'orrore; *Hinotori*, 1967; *Dororo*, 1967, fumetto storico; *Budda*, 1972, biografia a fumetti; *Black Jack*, 1973, fumetto medico; e molti altri. Nel 1961 Tezuka fondò la Mushi Productions, che diede un certo numero di primati al settore dell'animazione giapponese: la prima serie di cartoni animati televisivi (*Tetsuwan-Atom*, 1963), la prima serie TV a colori (*Jungle Tatei*, 1965). Tezuka adattò anche *Ribon no Kishi*, per la televisione nel 1967 e produsse un gran numero di cartoni animati dal 1969 in poi. Osamu Tezuka è l'autore maggiormente responsabile dell'introduzione di tecniche cinematiche nel fumetto giapponese. Prima della guerra, i fumetti giapponesi erano piatti e legati: Tezuka vi apportò un senso di spazio e di profondità, un ritmo pulsante e delle trame eccitanti. I suoi fumetti sono fantasiosi, freschi e di proporzioni epiche, soprattutto quelli di fantascienza. Ha creato centinaia di personaggi popolari di fantascienza, dell'orrore, fantastici, western, animali e così via, mostrando la sua versatilità e il suo valore artistico. Fortemente influenzato da Walt Disney — soprattutto per quanto riguarda i cartoni animati — e dai vecchi films, Tezuka ha a sua volta influenzato un grandissimo numero di disegnatori giapponesi, fra i più famosi dei quali vanno annoverati Reiji Matsumoto, Shōtarō Ishimori, Fujio Fujiko, Hideko Mizuno, Shinji Nagashima ed altri. I lavori di Tezuka sono stati più volte ristampati, facendogli ottenere il titolo di « re del fumetto giapponese ». Si può dire senza esagerazione che la carriera di Tezuka costituisce l'archivio della storia del disegno, nel fumetto giapponese dopo la seconda guerra mondiale.

H.K.

THEIR ONLY CHILD
vedi Newlyweds, The

THEY'LL DO IT EVERY TIME (Stati Uniti) Serie di vignette umoristiche della pagina sportiva, create da Jimmy Hatlo, apparse la prima volta sulla pagina quotidiana dei fumetti del *San Francisco Call*, di Hearst il 5 Febbraio 1929. Erano usate come riempitivo e non distribuite e depositate, in quanto disegnate da Hatlo come dipendente del *Call*. L'idea di fare un commento satirico alle cattive abitudini della gente, ebbe tuttavia successo fra i lettori del *Call*, che cominciarono a mandargli dei suggerimenti. Quando egli ne teneva conto — la prima volta fu il 14 Settembre 1929 — il suggeritore ringraziava « coi ringraziamenti di E.C. Thomas ». Questi ringraziamenti divennero poi i famosi « ringraziamenti di Hatlo a... », ai quali milioni di lettori aspiravano, soprattutto poiché spesso il disegno originale veniva donato al suggeritore. I direttori del giornale, vedendo aumentare la popolarità della vignetta, la portarono ad un formato maggiore nella pagina sportiva del *Call*, e il 4 Maggio 1936 *They'll do it Every Time* fu distribuito a tutta la nazione dal King Features. Negli anni trenta, Hatlo cominciò a sviluppare i personaggi ricorrenti in una famiglia di nome Tremblechins, con l'accento posto sulla loro unica figlia, Iodine. Questi per-

sonaggi furono poi trasportati in un fumetto domenicale a mezza pagina intitolato *Little Iodine*, pubblicato il 4 Luglio 1943. Più tardi una seconda mezza pagina, una raccolta di vignette umoristiche settimanali con lo stesso titolo della vignetta quotidiana, fu distribuita dal King Features (8 Maggio 1949). Un noto sottopersonaggio di *They'll do it Every Time*, con popolarità e titolo indipendenti, fu *Hatlo's Inferno*, che trattava gli augurabili tormenti futuri di vari tipi antipatici. Un gran numero di queste vignette giornaliere e domenicali furono raccolte in libri dalla fine degli anni trenta in poi, e molti furono in formato tascabile. Alla morte di Halto, i fumetti quotidiani e domenicali furono portati avanti da **Bob Dunn**, con l'aiuto di Al Scaduto e Hy Eisman.

B.B.

THIMBLE THEATER (Stati Uniti) Serie creata da Elzie Crisler Segar, apparsa per la prima volta sul *New York Journal* il 19 Dicembre 1919. Hearst, che aveva notato con interesse il lavoro del suo nuovo dipendente Segar, lo aveva portato a Manhattan perché lavorasse a una striscia giornaliera della sua catena nazionale. Nasceva così *Thimble Theatre* (Teatro d'imbroglioni), come « scommessa » di Hearst nel mantenere il formato e il contenuto del popolare *Midget Movies*, di Ed Wheelan, che Hearst aveva perso perché passati a un altro distributore. Il responso dei lettori al nuovo fumetto fu favorevole, e Segar sviluppò il gioco fra i suoi numerosi personaggi, che comprendevano fra gli altri un bruto di nome Willy Wormwood, il comicissimo Harold Ham Gravy, la sua ragazza Olive Oyl, piuttosto bruttina e il suo irrascibile fratello Castor

« Thimble Theater » (Popeye) E.C. Segar. © King Features Syndicate.

Oyl, Il 18 Aprile 1925, *Thimble Theater* apparve anche a colori sulla prima pagina dell'edizione del sabato del *Journal*, come tavola domenicale. Da allora, il *T.T.* quotidiano passava in un'area di avventura fantastica a puntate, con successo sempre maggiore, tanto che alla fine degli anni venti la continuità invadeva anche le domenicali, iniziando una delle più lunghe avventure domenicali della storia del fumetto, col viaggio nel deserto durato dal 1928 al 1930. Il 17 Gennaio 1929 l'aggiunta del leggendario Popeye al fumetto, ne fece uno dei maggiori successi fumettistici degli anni trenta. Popeye faceva razzia di lettori ovunque: mai nei fumetti s'era visto qualcosa di simile al combattivo e onnipotente marinaio guercio. Poi Segar creò Wellington Wimpy, il pigrone che pure deliziava il pubblico. Seguì una nutrita raffica di personaggi memorabili: Jeep, Toar, Sea Hag, Alice l'ostruzionista, Swee'pea e molti altri. Il successo era ormai assicurato e in breve Popeye e compagni furono in vendita ovunque sotto forma di svariatissimi oggetti. Una dozzina d'albi basati su *Thimble Theater*, andarono a ruba appena pubblicati. Max Fleischer della Paramount Studios scelse Popeye, come personaggio sul quale basare la sua carriera di animatore, e ciò lo portò al massimo successo mondiale (i films di Popeye iniziarono nel 1932 e vengono tuttora fatti da altri animatori con continuo successo). La fama di Popeye come mangiatore di spinaci fece aumentare la vendita di quest'ortaggio durante la depressione, ciò che valse a Segar la soddisfazione di un'enorme statua di Popeye a Crystal City, Texas. Nel pieno di questo successo, Segar morì il 13 Ottobre 1938. Ma l'impressione prodotta dai suoi principali personaggi sulla fantasia del pubblico in meno di dieci anni di narrativa brillante e di commedia ispirata erano tali, che essi poterono continuare per un'altra generazione anche fra le mani inadeguate di imitatori come Tom Sims, Bela Zaboly e Bud Sagendorf. Solo ai giorni nostri Popeye è ormai scomparso dalla maggior parte delle pagine a fumetti, dal teatro, dallo schermo e dagli albi. Ma il genio fondamentale di Segar rimane tanto implicito nel suo lavoro originario, che esso è totalmente privo di età.

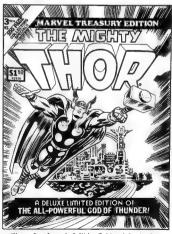
B.B.

THOMAS, ROY (1940-) Scrittore, soggettista e direttore americano, nato a Missouri il 22 Novembre 1940. Oltre ad essere uno dei migliori scrittori/direttori del secolo, Thomas è il più celebre appassionato di albi a fumetti che sia diventato anche un professionista del ramo. Insieme al Dr. Jerry Bails, — un professore dello stato del Wayne, che si dice sia stato l'iniziatore dei movimenti fumettòfili — Thomas fondò nel 1961 *Alter Ego*. Era la prima « fanzine » (rivista per appassionati), dedicata solo ai fumetti dei supereroi, che era stata preceduta solo da alcune « fanzines » E.C., peraltro di breve durata, e che è ancora considerata una delle migliori mai realizzate. In essa, Thomas cominciò a raccontare la carriera dei più famosi personaggi degli albi a fumetti. Nel 1964 la sua conoscenza del settore lo portò al suo primo lavoro: scrisse diverse storie di supereroi per il Charlton Publishing Company. Nel 1965 abbandonò Missouri e la carriera di insegnante per andare a New York, dove cominciò a lavorare per il National Comics di Julius Schwartz, uno di coloro che Thomas aveva considerato fra i grandi del settore. Ma alla National rimase solo due settimane, passando subito alla Marvel Comics di Stan Lee e al concetto del « supereroe con problemi ». Dopo brevi lavori, passò infatti ai supereroi, lavorandovi su larga scala e rivelando un grande talento. Il suo maggior successo lo ebbe come sceneggiatore di *The Avengers* (I vendicatori), una coalizione sempre mutevole di eroi della Marvel. La maggior parte di questo suo lavoro era al di sopra

Roy Thomas.

della media. Thomas era particolarmente congeniale ai supereroi, tanto che il critico Gary Brown affermò che Thomas capiva la psiche del supereroe meglio di qualunque altro scrittore. D'altra parte, egli era regolarmente attaccato per la stereotipata definizione dei suoi personaggi femminili: Paty, un critico che divenne in seguito disegnatore per la Marvel, affermò che Thomas « non sa come opera il cuore femminile, e fa spesso errori madornali ». Intanto anche la carriera di direttore di Thomas faceva progressi. Poco dopo la sua assunzione fu nominato condirettore della Marvel, rivelandosi un ottimo acquisto. E quando nel 1972, Stan Lee divenne Direttore Generale, Thomas fu nominato Direttore Editoriale, carica del resto simbolica, in quanto agli effetti pratici Thomas faceva il grosso del lavoro già da molti anni. Su Thomas come direttore la stampa amatoriale diceva che avesse poco peso nelle decisioni del gruppo. E quantunque egli si infuriasse contro chiunque affermasse ciò, tuttavia ammise che le sue improvvise dimissioni nel 1974 erano in gran parte dovute all'impossibilità di prendere decisioni ad alto livello. Rimase alla Marvel come scrittore/direttore, ma non più come Direttore Editoriale. Negli anni più recenti, i migliori testi di Thomas sono stati per *Conan* e i suoi derivati. Adattando i testi originali di Howard, e più tardi di altre fonti del tipo « spada e stregoneria », praticamente da solo, Thomas fece assurgere i fumetti del filone barbarico al livello di potenza nell'industria degli albi. Il suo talento come direttore e scrittore gli ha meritato molti ammiratori ed alcuni premi.

J.B.

THOR (Stati Uniti) Personaggio originariamente concepito da Stan Lee, scritto da Larry Lieber e disegnato da Jack Kirby, apparso per la prima volta su *Journey Into Mystery* (Viaggio nel mistero), n. 83 dell'Agosto 1962. *Thor* era liberamente adattato dall'antica mitologia norvegese. Debole e fragile, il Dr. Don Blake diventava il leggendario dio del tuono pestando un magico bastone da passeggio: la canna si convertiva immediatamente in un martello « uru » e il corpo di Blake si mutava da rachitico a supermuscoloso e pure meteorologico. Alla fine venivano fuori anche molti altri vecchi dèi norvegesi: Odino, dio degli dèi e governatore di Asgard; Heimdall, guardiano dell'arcobaleno; Balder il prode, e più tardi Lady Sif, l'innamorata di Thor. C'era anche un gruppo di norvegesi malvagi, più famoso di tutti Loki, fratellastro di Thor e dio del male. Lee assunse subito il controllo delle sceneggiature, che riguardavano di solito epiche battaglie o invasioni della Terra, con Thor che combatteva da una parte o dall'altra ma col cuore diviso e Asgard sembrava essere sempre assediata da qualche minaccia uscita dalle leggende norvegesi. Molte volte nelle sceneggiature, Lee descrisse la morte stessa, e introdusse anche un'altra delle sue razze, gli Inumani, che apparvero in *Thor*, per molti anni. Nel fumetto *Tales of Asgard*, Kirby, diventato disegnatore definitivo, si scatenò nel disegnare le battaglie epiche, che erano il suo forte, ed ogni divinità era descritta in maniera stravagante. Molti sono del parere, che qui apparve il miglior disegno di Kirby, perché gli fu data non solo la possibilità di disegnare la Terra ma anche il cielo, l'inferno e tante vie di mezzo. Come i suoi *Fantastic Four*, erano in mezzo alle macchine, così *Thor*, divenne l'albo della gente vestita d'armature, delle donne ben dotate e dei mondi superfantastici. Date le monumentali proporzioni della sceneggiatura e del disegno, Thor fu forse uno dei migliori personaggi della Marvel. Ma Kirby, nel 1970, e poi Lee, nel 1971, lasciarono il personaggio nelle mani di Gerry Conway, come scrittore e di Neal Adams, John Buscema ed altri come disegnatori e costoro non riuscirono a impedire che il fumetto diventasse l'ombra di se stesso. Dal 1966 il personaggio è stato pubblicato nella sua testata, che ha sostituito *Journey Into Mystery*. In Italia è apparso nell'Aprile del 1971,

« Thor », Stan Lee e Jack Kirby. © Marvel Comics Group

« Tibor », Hansrudi Wäscher. © Hansrudi Wäscher.

edito dalla Corno nella propria testata, in una serie di albi quattordicinali. Apparve anche nel volume antologico *La Marvels-storia dei Super Eroi*, pubblicato nel 1974 dall'Editoriale Corno e curato da Luciano Secchi.

J.B.

THUNDER AGENTS (Stati Uniti) Personaggi creati da Wallace Wood, Larry Ivie e Leonard Brown, apparsi per la prima volta sul n. 1 dell'albo omonimo pubblicato da Tower nel Novembre del 1965. Questa pubblicazione ed altre della stessa serie non furono mai successi notevoli, soprattutto a causa del prezzo che all'epoca era di 25 cents contro i 12 di quasi tutti gli altri albi. E anche se Tower, offriva il doppio nel numero di pagine, non riuscì mai a raggiungere un gran numero di lettori. La parola T.H.U.N.D.E.R. (= tuono) stava per The Higher United Nations Defense Enforcement Reserves. (Riserva di difesa delle Nazioni Unite), un'agenzia segreta di spionaggio, che usava uomini dotati di costumi e con superpoteri per combattere eventuali dittatori nel mondo. Nel primo numero venivano presentati tre agenti: Dynamo, un lavoratore a tavolino dotato di una cintura che conferiva a chi la portava superforza; NoMan uno scienziato che poteva trasportare la sua mente in una squadra di corpi di androidi e diventare invisibile; e Menthor, dotato di un elmetto che gli permetteva di leggere nel pensiero. Sempre nel primo numero, fu presentata anche la *Thunder Squad*, un gruppo di commandos specialisti. Sia costoro che tutti gli agenti-super avevano un loro fumetto nell'albo *Thunder Agents*, nel finale del quale solitamente si univano. Gli agenti del THUNDER, combattevano varie organizzazioni malvagie, e durante la loro breve esistenza acquisirono e persero svariati agenti. Nel n. 4, Thunder Squad fu sostituita da Lightning, che come gli altri agenti del gruppo ricevette un costume che gli permetteva d'essere superveloce, come Flash. Nel n. 7 fu ucciso Menthor, sostituito in quello successivo da Raven, un agente volante. Ci furono inoltre due derivati: *Dynamo* che ebbe il proprio albo a partire dall'Agosto 1966, uscito solo quattro volte, e due numeri di *NoMan*, dal Novembre 1966. Inoltre la sezione libri della Tower ristampò in diversi tascabili le prime storie di *THUNDER Agents*. Parecchi appassionati di fumetti valutano molto la loro collezione di questo fumetto per l'alto livello dei disegni, dovuti principalmente a Wally Wood. Fra gli altri che hanno scritto e/o disegnato questa serie vi furono Gil Kane, Reed Crandall, Steve Ditko, Mike Sekowsky, Dan Adkins, Steve Skeates, John Giunta, Manny Stallman, Ogden Withney, Len Brown, Larry Ivie, Chic Stone e Paul Reinman. Lo standard si abbassò con gli ultimi numeri, pubblicati irregolarmente perfino con un anno d'intervallo fra due numeri. L'ultimo numero uscito di *THUNDER Agents*, è il 20, pubblicato nel Novembre 1969. In Italia, sono stati pubblicati nel 1966 su *Avventure Americane*.

M.E.

TIBET
vedi Gascard,Gilbert

TIBOR (Germania) Personaggio di origine un po' complicata, che rappresenta l'ingresso della Germania nel settore « eroi della giungla ». È parente di *Tarzan*, anche se alla lontana, mentre ha parentele più strette con l'italiano *Akim*, in quanto si evolve dalla sua saga. *Akim, figlio della giungla*, è arrivato in Germania nel Luglio 1953, nel formato 8 x 20 cm. e fu sostituito nel 1954 da *Herr des Dschungels* (Signore della giungla) scritto da Rasmus Jagelitz e disegnato da Hansrudi Wäscher. Dopo cinque numeri, il personaggio riappariva come *Akim, nuove avventure*, poiché aveva subìto un controllo dall'Ufficio Federale di Supervisione della letteratura dannosa ai giovani, che lo aveva messo nella lista nera, giudicandolo eccessivamente violento. « Le nuove avventure di Akim » disegnate da Wäscher durarono fino al 1959 e le prime storie furono ristampate in albi dal formato più regolare. Nel Settembre 1959, Akim fu sostituito da *Tibor, Sohn des Dschungels*. Questo fumetto in formato piccolo cessò le pubblicazioni dopo 187 numeri nel 1963, ma le ristampe in formato più grande continuarono ad apparire fino all'Aprile 1968 quando l'editrice chiuse. Il personaggio ebbe una lieve ripresa nel 1971. È difficile seguire le varie edizioni di questo particolare eroe della giungla: infatti a complicare ulteriormente le cose ci sono due origini di Tibor, poiché alcuni degli albi di *Tibor* in formato regolare altro non sono che ristampe di *Akim* nelle quali è stato soltanto cambiato il nome. Il *Tibor*, formato piccolo che ha sostituito *Akim* nel 1959, iniziò con un nuovo racconto per fare di Tibor un eroe della giungla originale: invece che essere un individuo cresciuto nella foresta, abbiamo il giovane milionario Gary Swanson, che perde la memoria cadendo nella giungla col suo aereo. Viene istruito sulla vita nella giungla da Kerak, la grande scimmia, che egli aveva liberato da una trappola mortale. Quando

« Tiffany Jones », Jenny Butterworth e Pat Tourret. © Associated Newspapers Ltd.

Swanson-Tibor riconquista finalmente la memoria, apprende che suo cugino Chuck ha speso tutta la sua fortuna e si è poi suicidato, mentre la sua fidanzata ha sposato un altro. Decide allora di rimanere nella giungla, per aiutare e proteggere i suoi amici animali. Come altri albi fatti dal prolifico Hansrudi Wäscher, anche questo ha avuta buon successo nonostante il suo stile semplicistico e legnoso. Il secondo *Tibor*, per diversificarsi da *Tarzan* e *Akim*, tende ad andare all'indietro per ribaltare tutti i suoi elementi originali. Se non avesse voluto essere solo una serie avventurosa avrebbe potuto essere una buona parodia del « genere ».

W.F.

TICCI, GIOVANNI (1940-) Disegnatore italiano, nato a Siena, il 20 Aprile 1940. I primi contatti con il mondo del fumetto li ebbe collaborando con lo studio di Roy D'Ami, e subito dopo con quello di Alberto Giolitti, con il quale ebbe modo di disegnare alcune serie pubblicate negli Stati Uniti dalla Western Publishing, come *Turok son of Stone* (1960) e *Voyage to the Bottom of the Sea* 1963).
Nel 1964, conosce Sergio Bonelli, ed inizia a colloborare alle Edizioni Araldo, prima realizzando in tandem con Franco Bignotti (firma Bignotticci) gli ultimi episodi di *Un ragazzo nel Far West*, per poi passare alla più impegnativa esecuzione grafica di alcuni episodi di *Tex*, che ancora oggi assorbe quasi totalmente la sua attività. Per le edizioni Araldo, ha pubblicato anche alcuni episodi di *Judox*, una serie di fantascienza ospitata nella *Collana Rodeo*. Attualmente vive e lavora in Svizzera.

G.B.

TIFFANY JONES (Gran Bretagna) Personaggio scritto da Jenny Butterworth e disegnato da Pat Tourret, apparso per la prima volta sul *Daily Sketch*, il 16 Novembre 1964. Il mercoledì precedente, il personaggio era stato presentato ai lettori con queste parole: « Età: 19 anni. Aspetto: abbronzato, Cuore: caldo. Una vera ragazza degli anni sessanta. Piacerà agli uomini perché è il tipo di ragazza che ogni uomo sogna d'incontrare. Piacerà alle ragazze perché è il tipo in cui ognuna di loro può identificarsi ». Era stata del resto presentata con una pubblicità senza precedenti per un fumetto, nelle due pagine centrali, e insieme ad essa erano state presentate anche le due autrici, come l'unica coppia femminile di tutta la storia del fumetto. « È impertinente e viva, la ragazza nubile che ogni giovane, a letto, riconoscerebbe subito » scrisse Neville Randall. E Jenny Butterworth commentò: « Essa è la sintesi di tutte le ragazze degli anni sessanta e di ogni tipo di ragazza. Ha qualcosa di Marianne Faithfull, e qualcosa di una modella della quale ho seguito da vicino la carriera. Ha un carattere, ed esercita un richiamo personale ». Concepito da Julian Phipps, un direttore del gruppo Associated Newspapers, *Tiffany Jones* unì Jenny Butterworth, moglie del direttore della pagina a fumetti e scultore Mike Butterworth, e madre di tre figli, laureata all'Università di Londra, con Pat Tourret, una di quattro sorelle disegnatrici, che pure lavorava nel campo dei fumetti e colorava copertine di settimanali per ragazzi. La loro creazione divenne la più famosa del fumetto inglese. Nel Maggio del 1967, col suo acquisto da parte del *Chicago Sun Times*, raggiungeva la sua centesima testata. Del resto, aveva già raggiunto 23 paesi di 5 continenti, con 55 testate negli U.S.A. e in Canada. Quando il *Daily Sketch*, sospese le pubblicazioni, la striscia proseguì sul *Daily Mail*, dove continua ancora oggi. Nel 1973, Peter Walker diresse un film tratto da *Tiffany Jones*, con Anouska Hempel nella parte della protagonista. In Italia, è stata pubblicata per anni sul quotidiano *Il Giorno*, e poi da *Linus Rosa*, nel 1966, da *Eureka* e suoi Supplementi dal 1971 al 1976. Nel 1975 l'Editoriale Corno le ha dedicato una monografia nella collana *Eureka Pocket*.

D.G.

TIGER (Stati Uniti) Personaggio creato da Bud Blake, apparso per la prima volta nel Maggio 1965 per il King Features, un suo ennesimo tentativo di immettere sangue nuovo nel filone per ragazzi. In tale prospettiva *Tiger*, pur non eccezionale per gli standard attuali, ebbe più successo di altri come *Nubbin* o *Dudley D*. Tiger, col berretto sugli occhi, il maglione enorme e il cane idiota Strip, è il classico ragazzetto dei fumetti, come del resto lo è sua sorella Punkinhead, il cui nome ricorda quello di *Reg'lar Fellers*. Anche Hugo, il ghiottone che è il miglior amico di Tiger, è fedele alla tradizione fumettistica. Le due ragazzine Bonnie e Susy sono invece meno definibili, forse perché Blake non ha trovato modelli fumettistici ai quali rifarsi. Nel corso dello svolgimento della storia, Blake ha fatto qualche timido tentativo di critica sociale, ma *Tiger*, è rimasto molto lontano sia dai *Peanuts*, che da *Miss Peach*. Di solito le strisce giornaliere e le tavolette settimanali sono incentrate sulle innocue marachelle dei bambini, sui loro sogni o le loro riflessioni. Non rivoluzionarie né innovatrici, le strisce hanno più che altro il valore di uno sforzo nel rinfrescare un genere un po' vecchio e un po' in disuso. Rilassante, gradevole e non impegnativo, Tiger ha vinto nel 1970 il premio NCS per il fumetto umoristico, ed è la prova di come anche la più scontata formula fumettistica possa funzionare, se impostata con onestà e competenza.

M.H.

« Tiger », Bud Blake. © King Features Syndicate.

« Tiger Tim », H.S. Foxwell. © Rainbow and Fleetway Publications.

TIGER TIM (Gran Bretagna) Personaggio creato da Julius Stafford Baker, apparso per la prima volta sul *Daily Mirror*, il 16 Aprile 1904. L'autore aveva modellato il personaggio e i suoi amici, sullo stile dell'affermato disegnatore americano James Swinnerton, creando così il più vecchio e longevo eroe dei fumetti inglesi. Tim era l'alunno del *Mrs. Hippo's Kindergaten* (L'asilo della signora Hippo) e si presentava su tre vignette oblunghe, che fecero anche storia, essendo la prima striscia quotidiana inglese. Inizialmente era continuativo, ma faceva parte di un gruppo di fumetti autoconclusivi che apparivano nell'angolo dei bambini del *Mirror*, di quell'epoca. Baker fece poi rivivere il suo *Kindergarten*, per *The Playbox*, uno dei primi supplementi inglesi a fumetti. Questa sezione per bambini apparve come aggiunta a colori del periodico mensile *The World and his Wife* (Il mondo e sua moglie) e *Tiger Tim*, ne fu la stella fin dall'inizio, nel Novembre 1904. Quando nel 1910 il giornale chiuse, *Tiger Tim* fu trasferito sempre a colori, su *The Playhour* (più tardi divenuto *Playbox*), un supplemento del mensile, *The New Children's Encyclopedia*, nel Febbraio 1910. Con un altro cambiamento di testata in *My Magazine*, Tim e i suoi amici andarono avanti fino agli anni trenta. Gli originari alunni di Hippo erano Willy Giraffe, Peter Pelican, Billy Bruin, Jumbo Jim, Jacko the Monkey e altri animali senza nome, una volpe, un leopardo, un pappagallo e una capra. Il cast cambiò lentamente (come del resto il nome della giraffa, che divenne Georgie quando passarono tutti sulla prima pagina a colori di *Rainbow*, il 14 Febbraio 1914). Si trovarono tutti in una nuova scuola, « il pensionato della signora Bruin », ed ebbero il sottotitolo « The Bruin Boys ». Arrivò un'ostrica di nome Willie e si portò via l'unica ragazza. A metà del 1914 il nuovo disegnatore Herbert Foxwell aveva sostituito Baker, rifacendo i personaggi con uno stile superbo, tanto che divennero i più famosi tra i fumetti per bambini. Un secondo fumetto settimanale iniziò il 1° Giugno 1919 col titolo *Tiger Tim's Tales*, ed anch'esso divenne presto l'albo a fumetti a colori *Tiger Tim's Weekly* (31 Gennaio 1920). Nel frattempo la buona signora Hippo aveva riaperto la sua scuola: gli alunni erano la sorella di Tiger Tim, Tiger Tilly, e le sorelle di tutti gli altri Bruin Boys, note come le *Bruin Girls*. Il fumetto apparve su un altro settimanale a fumetti a colori, *The Playbox*, una ripresa del vecchio titolo — a partire dal 14 Febbraio 1925. *Tiger Tim*, durò fino a quando il giornale si fuse con *Jack and Jill*, l'11 Giugno 1925, ma Tiger sopravvisse alla fusione di *Rainbow*, con *Tiny Tots*, avvenuta il 23 Aprile 1956. Continuò poi in quel giornaletto fino alla sua chiusura, dopodiché apparve su *Jack and Jill*, dove è vissuto dal 1966 ad oggi. Disegnato attualmente da Peter Woolcock nello stile « cartoni animati », il *Tiger Tim Annual*, pubblicato dal 1922 al 1957, è stato ripreso nel 1973 come *Tiger Tim Fun Book*.

D.G.

TILLIE THE TOILER (Stati Uniti) Personaggio creato da Russ Westover per il King Features Syndicate apparso per la prima volta nel 1921. Come dal titolo, Tillie Jones era una ragazza che lavorava (anche se non troppo), come segretaria e modella in un salone di moda del signor Simpkins, insieme al suo corteggiatore Clarence MacDougall (« Mac») e sotto il controllo di Wally Whipple, suo supervisore e odioso rivale di Mac. Tillie era una bellezza dai capelli scuri e dai grandi occhi, ma con poco cervello. Si cacciava in ogni tipo di guai facendo innamorare stranieri dalle auto veloci e dai sistemi ancor più svelti, per poi essere salvata all'ultimo momento dal suo fedele e saggio Mac. I suoi rapporti con gli altri uomini erano quelli — in linea coi tempi — di un innocente corteggiamento, intesi più che altro a far ingelosire Mac, anche se per un paio di volte Tillie ha sfiorato il matrimonio. Lo stile di *Tillie the Toiler* era schematico e un po' acerbo, nonostante il fatto

« Tillie the Toiler », Russ Westover. © King Features Syndicate.

che, dopo la stabilizzazione del fumetto, Westover si servisse di aiutanti fra i migliori che il mercato offrisse (anche se non firmavano), come il giovane Alex Raymond. Uno dei motivi della popolarità del fumetto non era né il testo né il disegno, bensì la moda: per tenersi aggiornato, Westover si era abbonato a tutte le riviste di moda del mondo occidentale. Quando negli anni cinquanta quest'aspetto del fumetto cominciò a dissolversi, Westover passò Tillie, a Bob Gustafson, che lo abbellì notevolmente ma senza alcun risultato. Tillie sparì dalle pagine dei fumetti nell'Aprile del 1959, non prima di aver sposato il suo Mac. Il distributore ne attribuì la chiusura al ritiro di Westover, ma in realtà il tema era superato e pochi lettori si interessavano ormai alle avventure di Tillie. Nel 1927 fu prodotto il film *Tillie the Toiler,* che aveva Sidney Salkow come regista e Marion Davies con William Tracy nelle parti rispettivamente di Tillie e Mac.

M.H.

TILLIEUX, MAURICE (1922-) Romanziere, sceneggiatore e disegnatore belga, nato a Huy nel 1922. Il suo primo lavoro lo fece per *Spirou,* illustrando la rubrica del « Fureteur ». Ispirandosi a fatti realmente accaduti, egli scrisse poi romanzi *Le Navire que tue ses capitaines* (La nave che uccide i suoi comandanti) e *L'homme qui assassine* (L'uomo che assassina). Nel 1944 cominciò a disegnare venti pagine mensili della serie *Jeep,* per il giornale *Bimbo.* Lavorò anche per la serie *Heroic Albums,* dove creò il personaggio *Felix.* Il 20 Settembre 1956 apparve per la prima volta su *Spirou,* il personaggio *Gil Jourdan,* del quale sono poi comparsi oltre una dozzina d'albi Nelle avventure poliziesche di Jourdan, del suo assistente Libellule e dell'Ispettore Crouton, Tillieux si dimostrò un ottimo sceneggiatore e un buon disegnatore. Attualmente è il miglior sceneggiatore nell'équipe della rivista *Spirou,* e collabora con Roba, nel suo fumetto *La Ribambelle,* con Will, per *Tif et Tondu,* con Francis a *Ford T,* e con altri ancora. Il vocabolario di Tillieux è molto colorito, originale e ricco, e notevole è il suo senso umoristico. Il suo stile grafico mostra i personaggi sullo sfondo di ambienti tipici della Francia atlantica, coi suoi porti, le sue città e così via, presentando avventure in un'atmosfera spesso piovosa e comunque misteriosa, conferendo ai racconti polizieschi una nota mistica. Per conservare l'aria di casa, Tillieux produce *César,* per *Spirou,* dando via libera al suo umorismo sarcastico: César è una brillante caricatura dello scapolo impegolato nei problemi casalinghi. *Marc Lebut,* disegnato da Francis, è pure un'idea di Tillieux: il fumetto racconta di due vicini con caratteri diversi, alle prese con una vecchia Ford modello T, che procura loro comiche avventure. Tillieux è maestro nelle sorprese, nel sarcasmo, nel nonsenso.

E.R

TIM E TOM
vedi Tim Tyler's Luck

TIMID SOUL, THE (Stati Uniti) Serie di vignette quotidiane e settimanali create da H.T. Webster, apparse la prima volta nel Maggio 1924 su vari quotidiani abbonati alla serie di Webster del *New York World.* Caspar Milquetoast, titolare della serie *Timid Soul* (Anima timida), apparve così come serie continuativa di una serie già in corso, con personaggi non regolari e dai titoli come *Life's Darkest Moment* (Il momento più tetro della vita), *How to Torture your Wife (Husband)* (Come torturare vostra moglie — marito —), *The Events Leading Up to Tragedy* (Gli eventi che portano alla tragedia). Il nuovo titolo occasionale, *Timid Soul,* fu la prima serie quotidiana di Webster a presentare un personaggio ricorrente, e i lettori se ne dimostrarono entusiasti. Caspar Milquetoast, col suo baffo bianco e cadente, il pince-nez, le spalle curve e l'aspetto stanco, era un nuovo tipo di personaggio dei fumetti tra i forti e rudi personaggi che generalmente popolavano i fumetti dell'epoca. Alla fine degli anni venti, il fumetto, era diventato popolare, al punto che appariva una volta la settimana nelle vignette quotidiane di Webster, ed apparve inoltre in un grosso volume dal titolo *The Timid Soul,* presentato da Ring Lardner e pubblicato da Simon e Schuster nel 1931. Domenica 3 Maggio 1931 apparve la prima pagina domenicale della serie, in sostituzione della precedente pagina di Webster che risaliva al 1923, e che

« The Timid Soul », H.T. Webster. © New York Tribune.

« Tim Tyler's Luck » (Cino e Franco), Lyman Young. © King Features Syndicate.

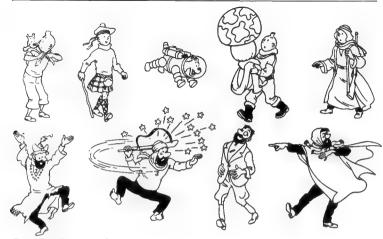
col titolo *The Man in the Brown Derby* (L'uomo col Derby marrone) presentava un eroe molto più aggressivo e irascibile di Caspar. Le vignette quotidiane di *Timid Soul* furono ristampate ovunque e presentate in altre due raccolte di Webster: *Webster Unabridged* (1945) e *The Best of H.T. Webster* (1953). Il disegno preferito sembra essere quello del 1928, che mostra Caspar in attesa sotto la pioggia, col cappello fradicio incollato sul viso, l'acqua che gli scorre intorno alle scarpe, che dice « Bene, aspetto un'altra ora, e se poi non viene andrà a farsi prestare 100 dollari da qualcun altro! ». La pagina domenicale e le vignette in bianco e nero settimanali terminarono alla morte di Webster, nell'Aprile 1953, ma furono subito ristampate con vignette di altri personaggi per molti anni.

B.B.

TIM TYLER'S LUCK (Stati Uniti) Serie creata da Lyman Young per il King Features Syndicate, apparsa per la prima volta come striscia quotidiana il 13 Agosto 1928, seguita dalla tavola domenicale nel Luglio del 1931. Young era cresciuto leggendo le storie di Horatio Alger, ed è stato sotto la sua influenza che ha creato *Tim Tyler's Luck* (La formula di Tim Tyler, in Italia *Cino e Franco*). All'inizio era disegnato in silhouette ed aveva una trama sentimentale sullo sfondo di un'atmosfera vittoriana. Tim era un orfano che amava gli aerei e la vita libera, e ciò lo portò, insieme al suo amico Spud Slavins, in avventure culminate col loro atterraggio in Africa nel 1932. Nel corso dei loro vagabondaggi si imbattono nella « Pattuglia dell'Avorio », un'organizzazione paramilitare avente lo scopo di mantenere l'ordine e la legge in quella parte della giungla. Tim e Spud si uniscono al gruppo e presto l'aviazione è dimenticata: sotto la guida del bel sergente Paul Clark (divenuto poi capitano), e con l'aiuto della loro pantera Fang, Tim e Spud compiono il loro dovere con incredibile spirito. Nel Maggio 1940 i due eroi lasciano la Pattuglia dell'Avorio per tornare negli Stati Uniti, dove si arruolano nella guardia costiera, e durante la guerra fanno del loro meglio per lottare contro vari gruppi di spie e sabotatori. Poco dopo l'armistizio tornano in Africa e alla Pattuglia (che si era rivelata come la maggiore attrazione del fumetto). Tim Tyler è famosa fra gli appassionati del fumetto per il gran numero di disegnatori che vi hanno lavorato senza firmare sotto la direzione di Young. Alex Raymond, disegnò da solo la striscia giornaliera e la pagina domenicale nel 1932 e 1933, seguito poi da altri come Charles Flanders e Burne Hogarth. Dal 1952 la striscia è ufficialmente accreditata a Lyman Young e a suo figlio Bob, mentre la tavola domenicale è firmata da Tom Massey. Comunque sia, *Tim Tyler's Luck*, occupa un posto di tutto rispetto fra i fumetti avventurosi. Il disegno è sempre all'altezza e la trama, molto immaginosa, è alle volte ispirata, ciò che ne spiega l'enorme successo in Europa prima della seconda guerra mondiale. Negli Stati Uniti, il successo fu meno esaltante, ma raggiunse comunque un buon livello. Una serie di albi di Tim Tyler's, fu pubblicata dalla Standard, negli anni quaranta. Nel 1938, Ford Beebe diresse un memorabile film tratto dalla serie, con Frankie Thomas nel ruolo di protagonista. La pagina domenicale è stata sospesa nel 1972. In Italia i personaggi, chiamati anche Tim e Tom, sono stati stampati su *Topolino* (1934-38), *La Risata* (1936), *L'intrepido* (1935-36), *Il Giornale di Cino e Franco* (1935), *Giungla* e *Pisellino* (1941), *L'Avventura* (1944-50), *Contastorie* (1945), *Albi della Freccia* (1952). Una monografia è stata stampata dai Fratelli Spada nel 1967 e dall'Editoriale Corno nella serie *Eureka-Pocket*, nel 1969. Molto materiale è reperibile anche presso gli editori alternativi.

M.H

TINTIN (Belgio) Personaggio creato da Hergé (Georges Rémi), apparso la prima volta nel 1929 su *Le Petit Vingtième*, supplemento settimanale del quotidiano belga *Le Vingtième Siècle*. Risultò un successo fin dall'inizio, ed ognuna delle sue avventure fu poi ristampata in albo a partire dal 1930. Come tutte le creazioni originali, quello di Tintin è un mondo di fantasia coerente con se stesso. L'eroe è un giovanottino che fa il giornalista, nelle convenzioni del genere, questo significa che fa di tutto, dall'investigatore all'astronauta, tutti compiti che Tintin svolge con caratteristica proprietà e con la dovuta umiltà. Egli è sempre affiancato dal fedele foxterrier Milou, già presente fin dalla prima avventura, intitolata *Tintin au Pays del Soviets* (Tintin in Russia). Altri personaggi indimenticabili andarono poi aggiungendosi nel corso degli anni: i due gemelli poliziotti in borghese Dupont e Dupond, ugualmente tonti e vestiti di nero e il genio malvagio Rastapopoulos apparsi nel 1934, nel 1937 l'inguaribile cospiratore Generale Alcazar e nel 1939 l'insopportabile cantante lirica Bianca Castafiore. Capitan Haddock, l'irascibile e scorbutico marinaio, comparve nel 1941, seguito nel 1945 dallo svampito Professor Tornasole, più sordo d'una campana. Questi, e dozzine d'altri, formano una galleria di personaggi sempre rinnovantesi, dentro la quale agisce il protagonista. Fino ad oggi sono comparsi 23 albi delle avventure di Tintin tradotti in una trentina di lingue. *Tintin* è stato adattato allo schermo in due lungometraggi e numerosissimi cartoni animati, ed ha avuto anche una commedia teatrale. Nel 1959 è stato pubblicato in Francia uno studio critico sul personaggio di Hergé. In Italia è stato pubblicato in *Linus Rosa*, nel 1966 e su *Vitt*, nel 1968-69. L'editore Gandus di Genova ha pubblicato otto albi nel 1965-66 ed altri due nel 1977, cartonati.

M.H.

« Tintin », Hergé (Georges Rémi). © Editions Casterman.

TIRAMOLLA (Italia) Personaggio creato da Roberto Renzi, che ne ha scritto i testi e disegnato da Giorgio Rebuffi, apparso per la prima volta nell'Agosto 1952, sul periodico *Cucciolo*. Il successo che riportò il personaggio presso il pubblico più giovane, aumentò sempre più nel tempo; tanto da indurre l'editrice Alpe, a dedicargli un albo tutto suo che comparve nelle edicole nel Luglio 1959. Con il suo assistente Saetta, Tiramolla è coinvolto in una serie di avventure contro i più strampalati nemici, tra i quali emerge per ingegno e astuzia l'ennesimo trasformista dei fumetti, Mister Magic.
Altri artisti, hanno lavorato al personaggio, sia per la stesura dei testi che per la realizzazione dei disegni, artisti come: Umberto Manfrin, Alfredo e Andrea Saio, Tiberio Colantuoni, M.L. Uggetti, Franco Frescura, Attilio Ortolani e Carlo Chendi.

M.G.P.

TODANO BONJI (Giappone) Personaggio creato da Yutaka Asō, apparso per la prima volta sul quotidiano della sera *Asahi*, nel Maggio del 1933. A quell'epoca, la grande depressione aveva raggiunto il suo apice negli Stati Uniti e anche in Giappone c'erano molti disoccupati fra i giovani laureati, ciò che costituiva un grave problema sociale. Todano Bonji era un ragazzo mediocre, che viveva in conformità al suo nome: codardo, superficiale e conformista. Dopo essersi laureato, venne a trovarsi nella condizione del disoccupato. Il racconto proseguiva mentre spediva centinaia di richieste di lavoro, ma sempre senza alcun risultato positivo. Finalmente ricevette una risposta che gli offriva un posto e andava in un night-club per celebrare l'avvenimento, ma, ahimè!, si ubriacava e senza saperlo insultava il presidente della ditta che doveva assumerlo, sicché veniva licenziato ancor prima di cominciare il lavoro. Altre disavventure capitavano poi a Todano in cerca di lavoro. Asō ebbe la capacità di esprimere graficamente i disagi della condizione intellettuale e si guadagnò molte simpatie col suo sfortunato antieroe. *Todano Bonji* non raggiunse mai, comunque, la popolarità di *Nonkina Tousan*, il più famoso lavoro del suo autore, e fu interrotto nel Luglio del 1934.

H.K.

TOFANO, SERGIO (1886-1973) Disegnatore e attore italiano, nato a Roma il 20 Agosto 1886. Figlio di un magistrato, seguì le orme paterne iscrivendosi alla facoltà di Giurisprudenza, frequentando contemporaneamente l'Accademia di recitazione di Santa Cecilia. Laureatosi, optò per la carriera teatrale; verso la quale si sentiva maggiormente inclinato, entrando a far parte nel 1909, della compagnia di Ermete Novelli. La sua attitudine al disegno ebbe conferma con la sua collaborazione al giornale satirico *Il Numero*, dal 1914 al 1923, e disegnando anche delle copertine per *Il Giornalino della Domenica*, diretto da Vampa, l'autore di *Gian Burrasca* Nel 1917, creò per il *Corriere dei Piccoli*, il suo personaggio più famoso, il buffo *Signor Bonaventura*, divenuto in breve tempo il personaggio più popolare del settimanale per ragazzi. La fama di Bonaventura, che riceveva sempre un premio di un milione alla conclusioine delle sue avventure fu portata dallo stesso autore alla ribalta teatrale in due fiabe scritte da lui: *La regina in berlina con Bonaventura staffetta del re*, e *L'isola dei pappagalli con Bonaventura prigioniero degli antropofaghi*.
Il disegno di Tofano era molto stilizzato per l'epoca, la sua grafica moderna e sempre provvista di buon gusto e sensibilità acuta, doti che lo hanno sempre distinto nella sua attività di disegnatore e di attore. Tofano è morto il 28 Ottobre 1973 lasciando un sentito rimpianto.

M.G.P.

TOM AND JERRY (Stati Uniti) Personaggi creati per i cartoni animati dal produttore Fred Quimby e dai registi

William Hanna e Joseph Barbera nel 1939. Il primo cortometraggio di Tom and Jerry, intitolato *Puss Gets the Boot*, ebbe molto successo e fu l'inizio di una serie comprendente oltre cento films nei successivi 25 anni, prodotti tutti dalla MGM. I fumetti erano caratterizzati da una quasi completa indipendenza, su battute da farsa visiva, spesso molto violente, mentre il furbo Jerry eludeva il gatto Tom. Nel 1942 Tom e Jerry, insieme ad altri fumetti MGM furono aggiunti all'albo intitolato *Our Gang* (La nostra banda), del Dell Western Publishing Co. In questa rivista il formato dei fumetti fu ingrandito e modificato, divenne una serie d'albi di gran successo per più di 30 anni. Il fumetto principale di *Our Gang*, era una serie disegnata da Walt Kelly, ispirata alla commedia per ragazzi « Our Gang » di Hal Roach. Ma la popolarità di *Tom e Jerry*, eclissò ben presto il personaggio principale, e dal n. 40 essi avevano dei particolari richiami in copertina. Quando nel 1948 un numero unico del Dell Color Comic (n. 193) che li presentava andò a ruba, Tom e Jerry sostituirono totalmente *Our Gang*, a partire dal n. 60 del 1949. Negli albi a fumetti, il topo Jerry aveva per compagno un topolino grigio in fasce di nome Tuffy. Essi vivono in un pertugio d'una casa chiaramente difesa contro i topi da Tom. Alcuni racconti narrano i continui sforzi di Tom per allontanare gli indesiderati ospiti; altri, i costanti progetti di Tom per diventare ricco, progetti che regolarmente falliscono. I migliori racconti erano in genere quelli illustrati da Harvey Eisenberg, anche se molti altri disegnatori vi lavorarono nel corso degli anni. Oltre che nell'albo proprio, i personaggi apparvero in alcuni « specials » di Dell e Gold Key, pubblicati dalla Western, compresi fumetti quali *Tom and Jerry Summer Fun* (Divertimenti estivi di Tom e Jerry), *Tom and Jerry Winter Carnival* (Carnevale invernale di T. e J.), *Golden Comics Digest* e un fumetto promozionale gratuito intitolato *March of Comics*. Molti degli « specials » contengono anche fumetti di altri personaggi MGM, come *Barney Bear, Droopy, Wuff the Prairie Dog* e *Spike and Tyke*. Nel 1961, l'albo *Tom and Jerry* sospese per un anno le pubblicazioni, riprendendo nel 1962 e continuando fino al 1974, quando cessò le pubblicazioni col n. 291. In Italia, i personaggi sono apparsi negli *Albi d'Oro*, Mondadori, dal 1950 e nella serie Tom e Jerry, dal 1959.

M.E.

« Tom e Jerry », Hanna e Barbera. © MGM.

TOMMY WACK
vedi Wack

TOM POES (Olanda) Personaggio creato da Marten Toonder nel 1938, apparso per la prima volta su giornali stranieri, fino a quando apparve anche sul quotidiano olandese *De Telegraaf* il 16 Marzo 1941. Questa prima serie della striscia continuò fino al 20 Novembre 1944, dopo di che Toonder sospese la produzione sino al termine della seconda guerra mondiale. Il 10 Marzo 1947, il fumetto fu ripreso dal quotidiano *N.R.C.* Per qualche tempo la striscia fu anche inserita in *Volkskrant*, e a partire dalla storia n. 109 anche in quotidiani come *Het Vaderland, Tijd-Maasbode* ed altri. Ci sono state oltre 150 storie pubblicate nella versione striscia quotidiana, cioè con vignette e didascalie sottostanti. La versione settimanale con nuvolette cominciò su *Ons Vrije Nederland*, nel 1945. Sia storie nuove che ristampate sono apparse da allora in un certo numero di periodici, compreso *Wereldkroniek, Avro-Bode, De Kleine Zondagsvriend* e *Revue*. Dal 1955 la versione settimanale di *Tom Poes*, è stata una provvidenziale aggiunta al *Donald Duck*, olandese. Tom Poes comparve anche nel proprio albo, *Tom Poes Weekblad*, dal Novembre 1947 al Giugno 1951. Questo periodico per bambini comprendeva vari personaggi, oltre a indovinelli e giochi. Molte delle storie sono state pubblicate anche in volumi, altre furono create espressamente per i libri o in occasione di campagne pubblicitarie. Tom Poes iniziò la sua carriera come delizioso gattino. Nei decenni successivi divenne via via affusolato passando da un'avventura all'altra. L'introduzione, nella terza storia, dell'orso Herr Olivier B. Bommel, gli diede un compagno e un antagonista. Presto la sua popolarità offuscò quella di Tom Poes. I racconti scritti inizialmente per un pubblico infantile, cominciarono a cambiare quando il fumetto nel dopoguerra si rivolse ai quotidiani. Quantunque situazione e narrazione fossero ancora rivolte ai bambini, l'umorismo del fumetto si era sempre più sofisticato e le figure erano satiriche. Negli anni cinquanta le storie si fecero decisamente intellettuali, con un sottofondo satirico in tutto il fumetto. Il livello fu ancora più alto negli anni sessanta e settanta, ed oggi può essere considerato del tutto per adulti. Nel corso degli anni, Tom Poes è cresciuto insieme ai suoi lettori, questo spiega in parte il suo successo olandese. Probabilmente però anche le sue qualità letterarie e artistiche intrinseche, hanno contribuito a farne un successo internazionale. Centinaia di quotidiani e settimanali ristampano le avventure di Herr Bommel e Tom Poes. Alcuni racconti sono stati tradotti anche in cartoni animati per la TV e per gli intermezzi cinematografici.

W.F.

TONY FALCO (Italia) Personaggio creato da Andrea Lavezzolo, che ne ha scritto le storie e disegnato con grande impegno da Andrea Bresciani, apparso per la prima volta l'11 Dicembre 1948, nel N. 1 della *Collana Mezzaluna*.
Tony Falco ha per protagonista un ingegnere, che in seguito ad alterne vicende viene a trovarsi in un'Africa dall'atmosfera fiabesca, in compagnia di un ergastolano re-

« *Tony Falco* », *Andrea Lavezzolo e Andrea Bresciani.* *© Editoriale per Ragazzi.*

dento, di nome Babirussa e di un gigantesco negro chiamato Mohamed el Chelifa. In questa terra misteriosa e affascinante, Tony e i suoi compagni vivono avventure fantastiche, ora nel deserto ed ora in misteriose città nascoste, oppure fra un popolo ancor più misterioso, geloso custode di antichi segreti egizi. Nato dalla fantasia dell'autore che ha saputo scrivere storie dense di colpi di scena e di ampio respiro il fumetto si avvale anche di un disegno accurato nei particolari e, con una punta di garbato erotismo nell'esecuzione della affascinante Haydèe, sempre in compagnia della sua temibile pantera nera, Agar.
Nonostante il dignitoso lavoro sia dei testi che dei disegni, la serie non incontrò molto successo e il 5 Novembre 1949, ne fu decisa la fine.
Nel 1975 l'Anaf, ha dato inizio alla ristampa anastatica del personaggio.

M.G.P.

TOONDER, MARTEN (1912-   ) Scrittore, disegnatore e animatore olandese nato a Rotterdam il 2 Maggio 1912, dove ha frequentato le scuole superiori e l'Accademia d'Arte, imparando inoltre le tecniche dei fumetti e dei cartoni animati da Dante Quinterno, un ex dipendente di Disney. Fece il suo debutto come disegnatore di fumetti con *Tobias*, nel 1931, cui seguì *Bram Ibrahim*, nel 1932. Dal 1934 il suo fumetto *Uk en Puk*, apparve sul settimanale *Unicum.* Nel 1938 iniziò *Tom Poes*, un fumetto che presentava un gattino divenuto poi più stilizzato, fu pubblicato in Cecoslovacchia e in Argentina, prima di comparire nel 1941 anche su un giornale olandese. Durante gli anni, il genio creativo di Toonder, ha creato altri fumetti come *Japie Makreel*, nel 1940, *Kappie*, nel 1946, *Panda*, nel 1946, *Koning Hollewijn*, nel 1954 e molti altri. Contemporaneamente produceva fumetti anche per la pubblicità. All'inizio, Toonder era assistito da sua moglie Phiny Dick, dal fratello, Jan Gerhard Toonder, da Piet Gertenaar e da Wim Lensen, ma il numero di assistenti andò aumentando col numero di fumetti creati. Il che significa che circa l'80% dei disegnatori e sceneggiatori olandesi hanno prima o poi lavorato per Marten Toonder e i suoi Studios, creati nel Giugno del 1942, prima per produrre cartoni animati, ma poi per qualunque altra cosa inerente ai fumetti. All'inizio, gran parte del lavoro era fatta da dipendenti degli studios ma poi si affidarono sempre più ad esterni. La maggior parte dei fumetti e dei cartoni animati furono dei successi finanziari. I fumetti, in particolare, vengono pubblicati in 15 paesi. Marten Toonder non è solo un brillante disegnatore, ma anche un eccellente soggettista, che ha aggiunto alla lingua olandese colorite espressioni. Lo stile di Toonder ha notevolmente influenzato i disegnatori olandesi, sia nel lavoro da essi direttamente svolto presso i suoi studios, sia come stimolo indiretto nel cercare di emularlo.

W.F.

TOONERVILLE FOLKS (Stati Uniti) Vignetta quotidiana creata da Fontaine Fox e distribuita dal Wheeler Syndicate, apparsa per la prima volta all'inizio del 1915, come satira legata alla vita rurale. Da quelle prime vignette emersero personaggi divenuti in seguito famosi, come il terribile Mr. Bang, la potente Katrinka, Zia Eppie Hogg e così via, mentre altri personaggi sviluppati all'epoca furono poi abbandonati. I primi titoli occasionali delle vignette quotidiane non hanno riferimenti con Toonerville, e nemmeno ne hanno il dialogo o le nuvolette. Nella serie *Toonerville Folks* (Gente di Toonerville), il famoso Toonerville Trolley, con nome, guidatore, antenna e tutto, non apparve nella vignetta fino al 1916, mentre altri personaggi ricorrenti non furono legati, quanto a residenza, al guidatore del trolley se non più tardi. La prima unificazione dei personaggi di Fox in un'unica comunità avvenne col lancio della pagina domenicale *Toonerville Folks*, distribuita dal Bell Syndicate nel 1920: a quell'epoca alcuni giornali davano alla vignetta lo stesso titolo, mentre altri continuavano a usare titoli diversi sullo sfondo di un unico titolo, *Life*. Praticamente, tutti gli inimitabili personaggi di Fox furono seguiti sia sulle vignette quotidiane che sulle tavole domenicali da milioni di lettori come se si trattasse di gente reale, erano tanto popolari che Fox poteva tenerli fuori dal fumetto per settimane e poi reinserirli senza usare il loro nome, con l'assoluta certezza che i lettori li avrebbero subito riconosciuti. Ad ogni modo, la più famosa e ammirata creazione di Fox, fu un tram col suo guidatore, che non ebbe mai un nome. Questo basso trolley angolare con quattro ruote, con la stufa interna e la ciminiera, era la delizia dei lettori degli anni venti e trenta, giocattoli a sua immagine furono venduti ovunque, e ne fu tratto perfino un film dal vivo di tipo didattico. Varie località rivaleggiarono nell'attribuirsi l'origine del « Toonerville trolley », e per decenni ogni autobus era chiamato il « toonerville ». Fox diede poche informazioni sulla linea e sulle fermate, pur avendo nominato occasionalmente il suo fondatore, Capitan o Colonnello Silas Tooner, da cui il nome della città. Ma ciò che accadeva sulla linea fu umoristicamente documentato in dettaglio per 40 anni, compreso il triste periodo della seconda guerra mondiale, quando il trolley fu sostituito da un bus, sempre azzardosamente guidato dal solito pilota. Alla fine degli anni venti, un altro personaggio di Fox, *Mickey McGuire*, fu presentato in una serie di brevi films interpretati da Mickey Rooney (che da quello del personaggio prese il proprio nome). Molte raccolte di fumetti di Toonerville furono pubblicate alla fine degli anni dieci e all'inizio dei venti. Una recente raccolta intitolata *Toonerville Folks* è stata edita da Scribner nel 1973. Fox stesso chiuse la vignetta quotidiana e il fumetto domenicale nel 1955, per ritirarsi a Greenwich, Connecticut, dove morì nel 1964.

B.B.

TOOTS AND CASPER (Stati Uniti) Personaggi creati da Jimmy Murphy, apparsi per la prima volta sul *New York American*, come striscia giornaliera l'8 Luglio 1918 e come tavola domenicale il 2 Gennaio 1922. Distribuito dal King Features, *Toots and Casper* iniziò come battuta umoristica su una coppia della classe media che viveva in una grande città. I due non ebbero mai un cognome, e riflettevano le abitudini del dopoguerra e gli umoristici conflitti derivanti dai vestiti azzardati di Toots (« Ha la gonna a spacco e le calze da uomo! ») e dall'interesse di

Casper verso le baby-sitters assunte per il figlioletto Buttercup. La tavola domenicale continuava le battute giornaliere, e per qualche tempo non fu altro che un riempitivo di second'ordine per i quotidiani di Hearst. Però, a metà degli anni venti, Murphy passò alla storia continua, sul tipo dei *Gumps*, completa di uno zio ricco e scapolo chiamato Everett J. Chuckle che, dopo aver fatto soldi all'estero, torna e si sposa, mandando all'aria le speranze della coppia di ereditare. Una figura secondaria delle prime vignette era un enorme cane giallo di nome Spareribs, compagno di Buttercup, che più tardi scomparve. Mentre inizialmente la pagina era metà o intera a seconda delle esigenze pubblicitarie, in seguito essa divenne sempre più spesso intera, quando la trama si fu stabilizzata e di conseguenza l'interesse dei lettori aumentò. Il 10 Gennaio 1926 venne aggiunta anche una striscia singola di vignette alla pagina domenicale, col titolo *Hotsy-Totsy*. Il 25 Aprile 1926 fu presentata la seconda tavola domenicale permanente, un terzo di pagina intitolata *It's Papa who Pays* (E papà che paga), e focalizzata su una coppia di mezza età chiamata semplicemente Mama e Papa, con quattro figli. Era materiale riempitivo di routine, ridotto in seguito per inserire la popolarissima serie di ritagli dei personaggi di Murphy, all'inizio degli anni trenta. Letto avidamente negli anni trenta, *Toots and Casper*, fu ridotto nel formato ed ebbe difficoltà nella trama durante la seconda guerra mondiale, riducendo così l'interesse del pubblico. Quando il 12 Novembre 1951, la striscia quotidiana fu interrotta, seguita dall'interruzione della domenicale il 30 Dicembre 1956, la distribuzione del fumetto si era ridotta notevolmente. Disegnato piacevolmente e scritto in maniera accurata, *Toots and Casper* fu, insieme a *The Gumps*, giornaliero, il migliore fra i fumetti umoristici tipo « soap-opera ».

B.B.

TÖPFFER, RODOLPHE (1799-1846) Scrittore e disegnatore svizzero, nato a Ginevra nel 1799. Figlio del noto pittore Wolfgang Adam Töpffer, egli intendeva seguire la carriera paterna, ma dovette rinunciare alle sue ambizioni a causa di una vista debole. Dopo aver studiato a Parigi, insegnò in molte scuole ginevrine, e fu professore titolare all'Academie de Belles Lettres di Ginevra. Töpffer si rese famoso come scrittore di fantasiosi e divertenti opere quali *La bibliothèque de mon oncle* (La biblioteca di mio zio, 1832) e *Le presbytère* (Il presbiterio, 1839-46), entrambi sui ricordi della sua infanzia e adolescenza; e *Voyages en zigzag* (Viaggi a zigzag, 1845), una descrizione, illustrata da lui stesso, dei suoi viaggi sulle montagne svizzere. I suoi racconti brevi, raccolti in un'antologia intitolata *Nouvelles Genevoises* (Novelle ginevrine, 1841), gli procurarono larghi consensi. Ma i suoi lavori più noti e ricordati sono una mezza dozzina di storie illustrate, piene di spirito e di mordente, da lui scritte nel corso dei suoi ultimi anni di vita. Queste storie (molto ammirate da Goethe), anticipavano di mezzo secolo i fumetti moderni e furono incluse in un'antologia postuma, in una serie di volumi pubblicati nel 1846-47 col titolo *Histoires en Estampes* (Storie in acqueforti). Rodolphe Töpffer, che con Wilhelm Busch e Christophe è considerato uno dei maggiori precursori del fumetto, si è spento a Ginevra nel 1846.

Rodolphe Töpffed, « M. Crépin ».

M.H

TOPOLINO
vedi Mickey Mouse

TOPPI, SERGIO (1932-) Disegnatore italiano, nato a Milano l'11 Ottobre 1932. Sin da bambino ha dimostrato un'innata propensione al disegno e sebbene non abbia seguito un regolare corso di studi in materia è in tale senso che ha dato inizio alla sua attività professionale, agli inizi degli anni '50, in qualità di illustratore, in una riedizione dell'Enciclopedia dei Ragazzi della Mondadori. Dopo tale inizio, ha lavorato a lungo nel campo dell'animazione presso gli studi Pagot, e nel settore della pubblicità, affinando notevolmente attraverso tali esperienze, la sua tecnica. Nel 1960, ha iniziato a collaborare al *Corriere dei Piccoli* prima come illustratore e poi come disegnatore, col racconto *Pietro Micca*, (1966), estende nel frattempo la sua collaborazione anche al *Corriere dei Ragazzi*, specialmente per la serie *Fumetto verità*, e *I grandi nel giallo*. Dal 1974, dopo aver fatto delle illustrazioni per libri delle Edizioni Messaggero, di Padova, ha iniziato a disegnare fumetti per il *Messaggero dei Ragazzi*, sempre dello stesso editore producendo un lavoro graficamente valido e in un certo qual modo innovatore sia nelle sequenze delle vignette che nella struttura delle stesse. Successivamente sempre portando avanti la sua tecnica ha collaborato ad altre testate come: *Giornalino, Linus, Alteralter* e ha preso parte alla realizzazione della collana *Un uomo un'avventura*, della Cepim. Toppi ha sempre continuato la sua attività di illustratore, facendo copertine di libri per la Cepim e per riviste, particolarmente pregevoli quelle per il *Sergente Kirk*, e quelle eseguite per un libro sui samurai, edito dalla Quadrogno. Toppi sa infatti trattare il colore da vero maestro, con toni elettrici e modernissimi con ardite soluzioni tecniche a temi tradizionali. La sua maestria però egli l'ha saputa indubbiamente dimostrare nel campo del fumetto. Le sue tavole hanno un taglio inconfondibile, rispecchiando la sua continua ricerca del realismo, ottenuto per mezzo di una nitida stilizzazione del tratto grafico che pur tradizionale nel suo insieme è inconfondibilmente plastico e dinamico, aggressivo e graffiante, tanto incisivo da sembrare modellato da un pennino spuntato. Le sue pagine, svincolate dalla sequenza convenzionalmente uniforme dei quadretti, sono animate da un movimento interno che ne accentua il contenuto narrativo, ottenuto attraverso l'inconsueto rapporto del bianco e nero e delle dimensioni fra le immagini.
Come riconoscimento della sua attività, Toppi si è meritato al Salone dei Comics, di Lucca, nel 1975, lo *Yellow Kid*, quale miglior disegnatore dell'anno.

G.Br.

TORCIA UMANA
vedi Human Torch, the

TORELLI, TRISTANO (1911-) Editore, autore e sceneggiatore italiano, nato a Roma il 5 Febbraio 1911. Figlio del giornalista Guglielmo Torelli, che editò a Napoli, *Monsignor Perrelli*, uno dei primi settimanali umoristici italiani all'inizio del secolo. Trasferitosi con la famiglia a Milano, quando aveva diciassette anni, il futuro editore abbandonò gli studi classici per seguire le orme paterne, ma con risultati economici poco redditizi. Intraprese allora le più disparate attività commerciali con alterna fortuna. Alla fine del secondo conflitto mondiale, intraprese un'attività editoriale pubblicando periodici a fumetti per ragazzi, il primo dei quali fu *Ravengart*, disegnato da Mario Uggeri, cui seguì *Ridolini*, di Paolo Piffarerio, *Carnera*, *Meazza*, a cui seguirono molti altri. Fu nel 1948, quando furoreggiavano gli albi formato « carnet de cheques » presentati da Mondadori, che Torelli editò proprio in questo formato *Il Piccolo Sceriffo*, disegnato da Camillo Zuffi, inizialmente a cadenza decadale e poi settimanale. Il giornaletto incontrò anche il favore delle famiglie per il suo contenuto moraleggiante, il successo commerciale fu altrettanto strepitoso, tanto da raggiungere le 200.000 copie. Fu ripreso anche all'estero: Francia, Spagna, Brasile e Messico. Quasi contemporaneamente uscirono *Sciuscià* e *Nat del Santa Cruz*, con disegni di Franco Paludetti e Ferdinando Tacconi, che ebbero vita relativamente breve. Nel contempo, Torelli sfornò numerose altre pubblicazioni come *El Bravo*, disegnato da Franco Bignotti, *Bambù*, *Rada*, di Franco Donatelli, *Pecos Bill*, *Collana Grandi Avventure*, e altre.
I personaggi e le storie di tutti i periodici editi da Tristano Torelli furono da lui ideati e le storie sceneggiate di suo pugno, attività questa che continua tuttora in collaborazione con altri editori con inesauribile fantasia, mentre come editore ha cessato di pubblicare dal 1972, ritirandosi a vivere sulla costa monegasca.

G.B.

TORRES, ELPIDIO (1925-1973) Disegnatore e soggettista filippino, nato a San Juan del Monte, Quezon City, il 2 Settembre 1925, da una famiglia di artisti: suo padre era scultore, il fratello Jess, pittore e il fratello minore Menny, disegnatore di fumetti. Anche quattro dei suoi otto figli disegnano. Nonostante l'influenza artistica della famiglia, Elpidio non cominciò a disegnare prima dei 20 anni. Frequentò il corso di Belle Arti all'Università delle Filippine, dove incontrò Larry Alcala, che fin da bambino faceva fumetti. Nel 1946, Torres debuttò su *Bulaklak*, della quale divenne direttore artistico nel giro di un anno, insieme all'altra rivista *Philippine Movieland Magazine*. Dopo aver lavorato per molti anni a queste pubblicazioni, ci fu un lungo sciopero che indusse Torres a passare alle Ace Publications, dove fu accoppiato a Mars Ravelo, da molti considerato il maggior scrittore in lingua tagalog. La loro prima collaborazione fu *Roberta*, per *Pilipino Komiks*, che incontrò successo, e i due continuarono a lavorare in tandem su molte serie d'albi popolari, fra cui *Booma*, una fantasia della giungla; *Dyesebel*, un drammatico racconto su una bella sirena nei suoi rapporti con la gente; *Bondying*, un racconto umoristico su un uomo maturo che attribuisce il suo comportamento infantile alla sua crescita insolita; *Gog*, una commedia dell'orrore su di un essere mostruoso; e *Dobol Trobol*, che trattava di due gemelli. Molti di questi fumetti furono anche tradotti in cartone animato. Nella seconda parte della sua carriera, Torres scrisse molte delle sceneggiature dei propri racconti, facendo *Robina*, una serie della giungla per *Redondo Komix*, della Craf Publications; *Planeta X*, un racconto di fantascienza pieno di esseri strani e soprannaturali, fatto per la PSG Publications; e *Planer Eye*, per la Ares Publications, un fumetto molto insolito in quanto mescolava una trama di tipo surreale con un approccio tipo « pulp ».

Alex Toth, « Thunderjet ». © E.C. Comics.

Torres è stato uno dei disegnatori filippini più popolari. Il suo lavoro ha influenzato molti giovani disegnatori, in particolare Abe Ocampo, che ora lavora per la statunitense National Periodicals. Di tutti i disegnatori di fumetti filippini, Torres è colui che meglio riflette lo stile classico adottato da Fernando Amorsolo, il maestro del disegno filippino. Mentre molti dei suoi colleghi preferiscono conformarsi alla produzione fumettistica statunitense, Torres preferì creare e disegnare nello spirito del suo paese. Le sue scene pastorali riproducono liricamente il « barrio » (campagna) e il suo modo sensuale di disegnare la tipica « provinciana » (campagnola) illustra il suo forte attaccamento ai concetti tradizionali di romanticismo e cavalleria che mancano nei fumetti moderni. Torres si è spento nel 1973.

O.J.

TOTH, ALEXANDER (1928-) Disegnatore americano, nato a New York City il 25 Giugno 1928. Dopo le scuole, nel 1944, Toth cominciò a lavorare saltuariamente per Eastman Color / Famous Funnies Company, e allorché questa società sospese molti titoli nel 1946, Toth si trovò senza lavoro. Completò allora gli studi e nel 1947 trovò un lavoro sicuro presso Shelton Mayer, allora direttore di Superman-DC (poi National), cominciando con *Dr. Mid-Nite* e *Atom*, per arrivare a *Green Lantern*. Ad ognuno di questi personaggi apportò uno stile grafico potente, influenzato da vari illustratori, Noel Sickles in particolare. Il suo lavoro gli meritò un considerevole rispetto nell'ambiente, tanto che il suo stile fu frequentemente imitato in altri albi della National, anche dopo la sua partenza. Nel 1950, si trasferì in California, a far l'assistente di Warren Tufts per *Casey Ruggles*, una striscia quotidiana del United Feature Syndicate. Nel 1952, lasciò la DC per andare al Standard Comics per due anni. Frattanto lavorava anche a fumetti del crimine del Lev Gleason Publications e a fumetti di guerra del E.C. Nel 1954, Toth andò sotto le armi, dove lavorò per il servizio della base e creò il proprio *Jon Fury in Japan*. Terminato il servizio militare nel 1956, si unì alla Western Publishing Co. (Dell) lavorando alla versione fumettistica di films e shows televisivi come *The Land Unknown* (Terra sconosciuta), *The FBI Story* (Storia dell'FBI), *Zorro* ed altri. Nel 1960, divenne direttore artistico della serie televisiva

Space Angel, e in seguito fece del lavoro saltuario per albi del mistero e romantici della National. Nel 1964, fu assunto dagli studios Hanna-Barbera, per preparare materiale per gli spettacoli animati del sabato mattina, insieme a Joe Barbera disegnò programmi imperniati sui supereroi, come *Space Ghost, The Mighty Mighter* e *The Herculoids*. Il fatto di disegnare modelli per cartoni animati non lo tenne lontano dai fumetti. Negli anni sessanta lavorò per la National, facendo tra l'altro *Hot Wheels* (Ruote calde) e *The Witching Hour* (L'ora stregata). Disegnò per la Warren e anche per riviste a fumetti in bianco e nero come *Big Daddy Roth* e *Drag Cartoons*. Negli ultimi anni, Toth rese via via più semplice il suo stile, accentuando la stilizzazione del segno e l'enfasi nella composizinoe della vignetta. Per il suo senso dell'abbozzo e la continuità della storia è considerato fra i più validi del settore.

M.E.

TOTO
vedi Dennis the Menace

Rinaldo Traini

TRAINI RINALDO (1931 -) Giornalista, critico ed editore amatoriale italiano, nato a Milano il 7 Marzo 1931. Di fumetti, dice di essersi interessato fin dall'età di quattro anni, ma il suo esordio ufficiale data dal 1966 come co-curatore del volume *Il cavernicolo UUP* e dal 1968 come coautore del volume *I fumetti* (Radar ed.). In precedenza, comunque, Traini aveva già partecipato attivamente come collaboratore al Salone Internazionale dei Comics di Lucca, fin dal suo « numero zero » svoltosi a Bordighera nel Febbraio 1965. In quegli anni, nei quali il fumetto usciva faticosamente dalla scarsa considerazione in cui era stato fino allora tenuto, Traini è stato uno dei pochi operatori che hanno contribuito al suo « affrancamento dal ghetto », dirigendo l'Archivio internazionale della Stampa a fumetti dell'Istituto di Pedagogia dell'Università di Roma e il Centro Studi Iconografici / Immagine. Ha poi dato un impulso determinante al Salone dei Comics di Lucca, del quale ha assunto la direzione nel 1969, portandolo al suo ruolo odierno di punto di riferimento per lo studio del fumetto e occasione d'incontro internazionale fra tutti coloro che operano nel settore, dotandolo di premi di prestigio e reggendone abilmente il timone anche in mezzo alle frequenti tempeste. Come giornalista, Traini ha curato l'edizione di oltre trenta volumi dedicati ai comics, in particolare impostando (in collaborazione) per l'editore Sugar la collana di libri antologico-critici, *L'olimpo del fumetto*, subentrando a Pier Carpi, la prima a presentare organicamente a prezzo popolare una larga scelta commentata di personaggi classici del fumetto antico e moderno. Dirige inoltre fin dalla sua fondazione la rivista COMICS, una fra le prime nel mondo a dedicarsi alla critica e all'informazione sul cartooning. Negli anni più recenti Traini ha anche messo in evidenza un côté commerciale: è infatti agente esclusivo per l'Italia dell'editore e produttore francese Dargaud, e di molti oggetti di sfruttamento commerciale relativi a celebri personaggi dei fumetti di tutto il mondo. Infine, sfruttando la propria conoscenza dei fumetti Traini ha pure fondato una casa editrice alternativa che dirige, e che ha ormai al suo attivo decine di titoli, articolati in varie collane — di differente formato, ma di notevole livello tecnico — tutte volte alla valorizzazione dei classici del fumetto (soprattutto avventuroso) noti e meno noti, i più interessanti fra i quali sono *Terry e i pirati, Steve Canyon, Captain Easy, Brick Bradford.*

G. Br.

TRIPJE EN LIEZEBERTHA (Olanda) Serie creata da Henk Backer, è apparsa per la prima volta sul *Rotterdamsch Nieuwsblad* dal 1923 al 1963, quando Backer si è ritirato. Il 1° Aprile 1921, Backer aveva iniziato *Yoebje en Achmed* — considerato da molti esperti il primo del genere in Olanda — pure sul *Rotterdamsch Nieuwsblad*, il quotidiano al quale Backer era passato in quanto licenziato da *De Telegraaf*, che s'era messo a stampare fumetti inglesi. Come *Voorwaarts* (Avanti), giornale del partito Socialista Democratico che aveva pubblicato nel 1922 il secondo fumetto di Backer, *Hansje Teddybeer en Mimie Poezekat* (L'orso Giovannino e la gattina Mimì), anche il *Rotterdamsch Nieuwsblad*, non ebbe mai a pentirsi dell'assunzione del giovane disegnatore. Soltanto un anno dopo l'inizio di *Tripje en Liezebertha*, fu pubblicato il loro primo albo, e la gente dovette far la coda per averne una copia. Per la loro crescente popolarità, i due personaggi furono pure sfruttati commercialmente in prodotti di vario genere. L'entusiastico successo può attribuirsi a due motivi: per un verso i racconti offrivano lo spunto per un'innocente fuga nel regno della fantasia, che piaceva a piccoli e grandi, e per l'altro il disegno era squisitamente semplice, anche se superbamente mosso. Leggere il fumetto era come veder prendere vita le marionette, mentre vivevano le loro meravigliose avventure nel mondo della fantasia. Il fumetto di Backer, è la prova che i primi fumetti europei erano rivolti per lo più ai bambini, nella tradizione dei « Bilderbogen » del 19° secolo; e inoltre dimostra che un fumetto per bambini può piacere anche ai grandi, permettendo loro di tornare per un momento ai loro sogni infantili.

W.F.

TROIS MOUSQUETAIRES DU MAQUIS, LES (Francia) Serie creata dal prolifico Marijac (Jacques Dumas), apparsa per la prima volta sul giornale della resistenza francese *Le corbeau déchaîné*, come distensivo umoristico nell'estrema tensione della resistenza e come satira volta a sfidare le forze d'occupazione e i collaborazionisti francesi. Dopo la liberazione della Francia, *Les Trois Mousquetaires du Maquis* (I tre moschettieri della Macchia), fu presentato sulla prima pagina di *Coq Hardi*, un giornale illustrato diretto da Marijac, dall'Ottobre del 1944. I meccanismi della situazione erano assai semplici: tre combattenti della resistenza, ispirati alla vita reale e conosciuti come « l'avvocato », « pennello » e « la torpedine » intraprendono un'ostinata guerra privata contro le forze d'occupazione tedesche. L'azione, che sulla carta può sembrare drammatica e sanguinaria, è più che altro umoristica. Una situazione tipica mostra uno dei tre moschettieri che viene assunto come cuoco in un albergo che funge da quartier

generale tedesco e fa fuori tutti nascondendo una bomba in una torta da compleanno. In un'altra occasione uno dei tre, travestito da contadinella, porta un'intera compagnia tedesca in un granaio minato. Quanto a spirito, i « moschettieri » sono parenti prossimi di un altro famoso terzetto, i *Pieds Nickélés*, che emulano in astuzia, sfrontatezza e tortuosità di pensiero. Il fumetto era disegnato nel solito stile umoristico di Marijac ma, in questo caso particolare, il suo lavoro è meno importante dell'allegra assurdità delle situazioni. All'inizio del 1949, i Mousquetaires, subirono una trasformazione radicale: i sentimenti antigermanici sparirono, ed i tre amici rivolsero le loro energie alla lotta contro criminali, truffatori e profittatori borsaneristi. Ma questi si rivelarono nemici meno divertenti degli aborriti tedeschi e il 23 Novembre 1950 la serie fu definitivamente sospesa. Non è stato un fumetto eccezionale, ché i disegni sono brutti e la continuità si sorregge alla meno peggio, tuttavia fece subito presa sullo spirito francese del periodo bellico, né del resto il fumetto cercava di fare eccessiva presa su fatti reali o immaginari della resistenza. Marijac fu uno dei primi combattenti underground, e non esitò a dipingere insieme ai meriti anche i difetti della resistenza. Quando 25 anni più tardi alcuni episodi di *Les Trois Mousquetaires du Maquis*, furono ristampati in albo dalle Editions Albatros, ricevettero una calda accoglienza, non solo da parte dei vecchi lettori di *Coq·Hardi*, ma anche da molti giovani, curiosi di conoscere un'epoca e un atteggiamento psicologico che dovevano sembrare loro lontanissimi.

M.H.

TRUDEAU, GARRY (1948-) Soggettista e disegnatore americano, nato a New York City nel 1948 e laureato alla Yale University e alla Yale School of Art and Architecture. Secondo una biografia diffusa dal distributore, Trudeau ha di quando in quando partecipato a scavi archeologici relativi a un piccolo ma importante villaggio medioevale, ha fondato e diretto insieme ad altri una rivista trilingue per il corpo diplomatico di Washington D.C., ha disegnato manifesti murali luminosi per la sala da ping-pong del sindaco Lindsay, a Gracie Mansion, ha fatto il ricercatore fotografico per *Time-Life*, ha lavorato per il *NewYorkMagazine* e scritto e disegnato una serie di rubriche sulle Conventions del 1972, per il *Miami Herald*. Lo stesso Trudeau è anche innamorato di un'altra deprecabile citazione del suo direttore, questa: « Garry Trudeau è pure un giovane profondo, impegnato e assai creativo, che vuol far soldi alla svelta ». Comunque, non è facile fare considerazioni obiettive sulla posizione di Trudeau. La creazione per cui egli è più noto è *Doonesbury*, pubblicato col titolo *Bull Tales* sulle pagine dello *Yale Record*, quando era ancora studente. Nel 1969 il fumetto passò al *Yale Daily News*, dove ebbe larga fama. L'Universal Press Syndicate diede al fumetto il nuovo titolo e iniziò a distribuirlo nazionalmente l'anno successivo. Da allora, la fama di Trudeau si è allargata, il suo lavoro è spesso citato e analizzato dai giornali, tanto che una volta il *Washington Post*, lo proclamò « il disegnatore di fumetti più giovane e di maggior successo fra quelli della nouvelle vague ». Il fumetto appare su più di 400 giornali del paese e il libro fatto da Trudeau in collaborazione con Nicholas von Hoffman *The Fireside Watergate*, pubblicato nel 1974 da Sheed and Ward, è diventato un best-seller. Garry Trudeau rimane fondamentalmente timido e riservato, tuttavia il suo interesse per i fumetti è genuino — una volta egli ha scritto una fantasiosa e piacevole storia del fumetto sul *New York Magazine*, — né vi sono dubbi sul fatto che è più interessato « alla gloria » che al denaro. Per quanto riguarda il suo disegno, occorre notare che il suo stile, consistente in linee ridotte alla loro espressione più semplice, si adatta ottimamente agli scopi del fumetto. L'analogia fra Trudeau e Feiffer è abbastanza ovvia, ma solo in superficie, ché contrariamente ad altri disegnatori, come Capp o lo stesso Feiffer, Trudeau manca di convinzione. Quando egli riuscirà ad esprimere un punto di vista deciso (sia esso politico, morale, estetico o d'altro tipo) dovrebbe assurgere al livello dei migliori autori di fumetti. Nel 1975 egli ha ricevuto il Premio Pulitzer per i fumetti.

M.H.

TSUGE, YOSHIHARU (1937-) Disegnatore giapponese, nato a Oshima, Tokyo, il 31 Ottobre 1937. Egli abbandonò la scuola dopo la quinta elementare per fare i più svariati lavori. Il suo debutto nel fumetto avvenne nel 1953. Nella sua copiosa produzione figurano alcuni lavori di particolare rilievo: *Koroshiya* (Un assassino), del 1958, *Fukuwajutsushi* (la fantastica storia di un ventriloquo), del 1960, *Nazo* (un fumetto mistico), del 1961, *Mishiranu Hitobito* (Gli stranieri), del 1964, *Nezumi* (I topi), del 1965 e *Sanshouo* (La salamandra), del 1967. Nei suoi primi fumetti, Tsuge rivela l'influsso di maestri come Osamu Tezuka e Sanpei Shirato. Egli fece fumetti di tutti i generi, dal mistero all'orrore al brivido e così via, ma erano soltanto intrattenimenti e Tsuge non era soddisfatto di una tale produzione commerciale. Nel 1966 creò il breve racconto *Numa*, che effettivamente sciocco i lettori: in esso, Tsuge rivoluzionava il concetto di fumetto, passando dall'intrattenimento ad un'espressione autonoma che ricorreva a tecniche psicodrammatiche. Questo fumetto e il seguente, esso pure molto profondo, sconcertarono la maggior parte dei lettori, ma provocò l'entusiasmo di un piccolo gruppo di appassionati del fumetto. La successiva produzione di Yoshiharu Tsuge, pur piccola quantitativamente, è molto valida per lo stile e i concetti, e può essere considerata una pietra miliare nella storia del fumetto giapponese. Anche il fratello minore Tadao Tsuge è disegnatore di fumetti.

H.K.

TSUKIOKA, YOSHITOSHI (1839-1892) Disegnatore giapponese, nato a Tokyo il 17 Marzo 1839, da una potente famiglia di samurai. Nel 1850 egli divenne alunno del famoso maestro Kuniyoshi Utagawa e nel 1853, fece il suo debutto illustrando un famoso racconto di Heike. Nel 1866, Tsukioka e il suo rivale Yoshiiku Ochiai crearono la serie *Eimei Nijūhasshūku* (La sadica raccolta sanguinaria), e lo stesso anno lavorò a un'altra serie ukiyo-e, *Kaidai Hyakusensō* (La raccolta di disegni della morte). Nel 1872, iniziò poi *Ikkai Zuihitsu* (La raccolta di disegni mostruosi), ma dopo aver finito poche acqueforti ebbe un esaurimento nervoso che lo obbligò a sospendere temporaneamente il lavoro. Nel 1873, ristabilito, riprese il lavoro usando lo pseudonimo Taiso che in giapponese significa « grande revival »), producendo negli anni successivi molti importanti lavori: *Ii Tairō Sōnanzu* (Il primo ministro Ii incontra il Disastro), nel 1874; la sua serie della *Seinan Sensō* (La guerra del Sud-Ovest giapponese), nel 1877, che fu un successo commerciale e lo rese famoso; *Dainihon Meishō Kagami* (una serie di disegni giapponesi tradizionali), del 1878, che fu un altro grande successo. Nel 1885 iniziò il suo lavoro *Tsuki Hyakusha* (Raccolta di capolavori Tsuki), che lese le sue facoltà mentali. Ricoverato nel 1891 in un istituto per malattie mentali, vi morì il 9 Giugno 1892. Yoshitoshi Tsukioka fu il maggior disegnatore ukiyo-e e l'ultimo grande dell'era Meiji. Il suo stile fu influenzato da quello del suo maestro Kuniyoshi Utagawa, ma anche da quello degli acquafortisti europei.

Era molto bravo nel raffigurare mostri, creature grottesche e fantastiche. A sua volta egli influenzò un certo numero di disegnatori ukiyo-e, che divennero poi i migliori in quell'arte (Kiyokata Kaburaki, Shinsui Ito). Negli ultimi giorni dell'era Meiji (verso la fine del 19° secolo) non c'erano disegnatori di fumetti nel vero senso della parola (il primo disegnatore di fumetti fu Rakuten Kitazawa), ma Tsukioka e i suoi colleghi Gyōsai Kawanabe, Kiyochika Kobayashi e Yoshiiky Ochiai giocarono un ruolo importante nella preistoria del fumetto giapponese fino a quando Kitazawa non gli diede definitivamente forma.

H K.

TUFTS, WARREN (1925-) Soggettista e disegnatore americano, nato a Fresno, California, il 12 Dicembre 1925. Dopo aver iniziato un corso di disegno, litigò con l'insegnante alla fine del primo anno e il suo posto fu assegnato a un altro. All'età di 12 anni, poco dopo esser diventato boy-scout, Tufts prese parte a un programma radio sui boy-scouts e più tardi preparò un proprio dramma del mistero, per il quale scriveva il soggetto e interpretava vari ruoli. Nel 1943, dopo aver conseguito il diploma delle superiori, si arruolò in marina, dove dapprima disegnò fumetti avventurosi, poi fu brevemente coinvolto in azioni belliche e infine lavorò come scrittore, disegnatore e poi direttore del giornale dell'aeroporto navale. Congedato, Tufts tornò alla radio, per abbandonare poi improvvisamente nel 1948 il settore, dedicandosi per tre mesi al fumetto *Casey Ruggles*, che in seguito a forti raccomandazioni fu distribuito dal *San Francisco Chronicle*. Cinque anni più tardi, grazie a un crescendo di dissapori con l'United Feature Syndicate a proposito di *Ruggles*, nacque il nuovo fumetto satirico di Tufts *The Lone Spaceman* (Il solitario dello spazio), volle distribuirlo da solo, con l'aiuto del padre e del fratello che gli facevano da venditori. Spaceman fu venduto a una trentina di giornali, ma sei mesi dopo fu interrotto. Venne poi *Lance*, concepito come pagina intera settimanale, con un trattamento di colori non ancora usato in America, nella produzione corrente. Il padre e il fratello fecero ancora da venditori, e il fumetto fu piazzato nel 60% delle città da essi contattate, il personaggio si conquistò molte copertine e dei compensi extra, arrivando a un centinaio circa di clienti. Affidato poi a due distributori, che a loro volta, ebbero problemi interni e abbandonarono il fumetto, Tufts, rimase senza distributore e fu superimpegnato. Dalla sospensione di *Lance* avvenuta nel 1960, Tufts si è impegnato in varie attività, come collaboratore esterno: films e cartoni animati, come attore, scrittore e regista; progettò e sviluppò serie televisive, disegni di titoli; produzione di albi; disegni e testi di personaggi per riviste.

E.R.

TUMBLEWEEDS (Stati Uniti) Personaggio creato da Tom K. Ryan, per il Register and Tribune Syndicate, apparso per la prima volta nel 1965. Questo umoristico fumetto western anti-tradizionale si svolge nel villaggio di Grimy Gulch, agli estremi confini della civiltà, dove vive il tonto e lentissimo Tumbleweeds, il più inetto cowboy che il West abbia mai visto, montato sul suo altrettanto anemico e codardo cavallo che risponde all'altisonante nome di Epic. Tumbleweeds vivrebbe felice nel suo pacioso abbrutimento, se la zitella del villaggio Hildegard Hamhocker non avesse deciso di dedicargli ogni sua premura: i suoi innumerevoli inseguimenti e le non meno ostinate fughe di Tumbleweeds sono fra gli episodi meglio riusciti del fumetto. Fra gli altri abitanti di Grimy Gulch ci sono:

« Tumbleweeds » (Colt), Tom K.Ryan. © United Feature Syndicate.

Sopwell, l'ubriacone del paese; l'irascibile giudice Frump; il suo socio, il giocatore Ace e Claude Clay il becchino. La sonnolenza del villaggio è ridestata solo dalle scorrerie di Snake Eye, il fuorilegge locale inseguito e impegnato in epici (ma non pericolosi), scontri con lo sceriffo e dal suo vice, Knuckles. C'è pure una vicina tribù di indiani ostili (?!), la cui incapacità e debolezza è seconda solo a quella del loro avversario, il colonnello Fluster, comandante della guarnigione di Fort Ridiculous. *Tumbleweeds* è un buon esempio di fumetto umoristico attuale, svelto, intelligente e irriverente. Ne sono state pubblicate in formato tascabile molte raccolte, ed attualmente è distribuito dal King Features Syndicate. In Italia, in occasione del suo debutto in *Eureka*, avvenuto sul n. 4, il direttore Luciano Secchi lo battezzò *Colt*: sulla rivista appare ancora oggi. È apparso anche in *Okay*, nel 1968. L'Editoriale Corno gli ha dedicato alcune raccolte: *45 colpi di Colt*, nel 1969, primo numero della serie « Comics-box » e *Il Colt più scalcinato del West*, n. 11 della serie « Eureka Pocket » oltre a *Colt 192* (n. 37). Anche la collana *Oscar* Mondadori ha presentato un'antologia del personaggio. Sempre presso l'Editoriale Corno sono apparsi anche due volumi cartonati della serie « Comics Cartoons »: *Manuale per accalappiare un marito*, incentrato sulle prodezze di Hildegard e *Voi li impiombate, io li sotterro*, dedicato al cupo becchino Claude Clay.

M.H.

TURNER, LESLIE (1899-) Disegnatore americano nato nel Texas nel Dicembre del 1899, « nell'ultima settimana del 19° secolo », come ama dire egli stesso. Disegnatore fin da fanciullo, studente per quattro anni alla Southern Methodist University, Turner lasciò la famiglia per girare l'America in autostop, riuscendo a inserire fra un viaggio e l'altro un corso intensivo di sei settimane presso la Chicago Academy of Fine Arts. Dopo essere tornato a Dallas per sposarsi, Turner iniziò la libera professione, vendendo un gran numero di vignette al vecchio *Judge Magazine*. Nei tardi anni venti si trasferì poi a New York, vendendo diverse storie a periodici quali *Redbook, Ladies' Home Journal, Saturday Evening Post* ed altri. Se ne andò quindi nel Colorado, dividendo il suo tempo fra il disegno e l'allevamento delle pecore. Dopo essere stato a lungo un ammiratore di Roy Crane, egli incontrò il creatore di *Wash Tubbs*, nel 1937 e cominciò a lavorare per lui, quando Crane, ritenendo che il suo lavoro si stesse infiacchendo, decise di intraprendere un lungo viaggio in Europa allo scopo di disintossicarsi da una troppo

Leslie Turner, « Captain Easy ». © Nea Service.

intensa attività al tavolo da disegno. Crane fu molto soddisfatto del lavoro di Turner e collaborò stabilmente con lui, fino a quando decise di abbandonare definitivamente il suo personaggio per dedicarsi a un'altra sua creatura, *Buz Sawyer*. Turner continuò allora a disegnare la striscia giornaliera di *Tubbs*, pubblicando il suo primo episodio a partire dal 1° Giugno 1943. La tavola domenicale, abbandonata ad oscuri disegnatori, passò pure a Turner dal 26 Ottobre 1952, che la disegnò fino al 31 Gennaio 1960, quando fu affidata a Mel Graff (Turner la riprese brevemente da Febbraio a Marzo del 1961). Graff la portò avanti dignitosamente, ma senza l'estro di Crane e Turner. Nel frattempo la striscia giornaliera aveva semplificato il suo nome in *Captain Easy* (e giustamente, visto che ormai Tubbs si era sposato assumendo un ruolo secondario), già dalla fine degli anni quaranta. Verso la fine degli anni sessanta Turner, stanco della routine giornaliera, decise di andare in pensione: la sua ultima striscia apparve il 17 Gennaio 1970. Egli è stato uno dei più grandi maestri del fumetto, le sue storie, piene di umoristica suspense, sono fra le migliori del genere e si possono accostare a quelle di Frank Willard, Billy De Beck, Cliff Sterrett o dello stesso Roy Crane.

B.B.

TURNER, MORRIE (1923-) Disegnatore americano nato a Oakland, California, l'11 Dicembre 1923. Imparò a disegnare fin dalle elementari, e arrivò a laurearsi giusto in tempo per essere coinvolto nella seconda guerra mondiale. Al suo ritorno alla vita civile, Turner venne assunto dalla polizia di Oakland come impiegato, mentre contemporaneamente disegnava per varie riviste. Nel 1964 lasciò la polizia per dedicarsi totalmente ai fumetti. Con l'aiuto e l'incoraggiamento del suo amico Charles Schulz e dell'attore comico Dick Gregory, creò *Wee Pals*, un fumetto per bambini su un'allegra banda costituita da ragazzi di varie razze e provenienze. Il fumetto inizialmente distribuito, nel 1965, dal Lew Little Syndicate, è stato poi assunto dal Register and Tribune Syndicate. Morrie Turner ha uno stile gradevole e morbido senza eccessive sorprese, il suo disegno è chiaro e con un senso della composizione esemplarmente semplice. Pure semplici sono i suoi dialoghi, che emanano un calore e una simpatia genuini Fin dall'inizio del fumetto, Turner ha ottenuto molti riconoscimenti umanitari, fra i quali il Brotherhood Award of the B'nai Brith Anti-Defamation League. Morrie Turner non è, come molti credono, il primo disegnatore negro, poiché Simms lo ha preceduto di vent'anni coi suoi *Cuties*: tuttavia è certamente il primo disegnatore negro che ha avuto successo con un fumetto incentrato su personaggi negri. I suoi sforzi hanno spianato la strada ad altri disegnatori di colore, come Brumsic Brandon con *Luther*, nel 1968, Ted Shearer con *Quincy*, nel 1970 ed altri.

M.H.

TUTHILL, HARRY J. (1886-1957) Autore americano nato nei bassifondi di Chicago nel 1886. Dotato, creativo e personalmente reticente, Tuthill doveva raggiungere la fama nazionale col cinico ma divertente fumetto di ambiente domestico *The Bungle Family*. Egli non arrivò naturalmente alla tecnica artistica che sviluppò col passare del tempo. Fondamentalmente cantastorie e creatore di personaggi, egli si accontentò di approfondire il disegno quel tanto che bastasse a mettere in immagini le sue idee. All'età di 8 anni vendeva giornali sui marciapiedi di Chicago, e fin da giovane vendeva per le strade cornici, farina, sapone, bottoni, o qualunque altra cosa potesse essere stipata in un paio di valige. Poi si mise i viaggio con un circo, approdando a 19 anni a St. Louis (Missouri), dove lavorò in un negozio di pittura, leggendo romanzi e cercando di perfezionare il suo stile durante il tempo libero. Poi passò a fare il gelataio e quindi il lattaio, finché nel 1910 arrivò al *St. Louis Post-Dispatch*, dove lavorò come grafico, mantenendosi col suo stipendio, alla frequenza di una scuola serale di disegno. Passò quindi al *St. Louis Star*, continuando i fumetti politici iniziati sul *Post-Dispatch*. Deciso ad affrontare la grande città, verso la fine della prima guerra mondiale andò a New York, dove fu assunto all'*Evening Mail*, per iniziare un gruppo di strisce giornaliere con diversi titoli e soggetti, da pubblicarsi a giorni alterni. Una di esse, intitolata *Sweet Home* presentava personaggi e situazioni analoghe a quelle sulle quali avrebbe in seguito costruito il suo famoso fumetto sui Bungle. Quando nel Gennaio 1925 l'editore Frank Munsey vendette l'*Evening Mail* al *New York Telegram*, Tuthill decise di ampliare la distribuzione e lanciò il fumetto come quotidiano e domenicale tramite il McNaught Syndicate. Qui per la prima volta esordì finalmente il suo talento effettivo e si guadagnò un meritato numero di lettori. Nel giro di pochi anni guadagnava già una media di 150 mila dollari l'anno, possedeva una vasta proprietà ad Ozarks, una casa a Portland Place, St. Louis, e un castello a Ferguson, Missouri, dove lavorava, chiuso in uno studio buio, circondato da scaffali ricolmi di libri, fra i quali erano le riviste di fantascienza alle quali si ispirava e dalle quali sono ricavate molte delle scene di *Bungle Family*. Stanco di doversi adeguare alle richieste dei distributori, chiuse il fumetto, del quale possedeva i diritti, nel 1942. Lo riprese otto mesi più tardi per aiutare lo sforzo bellico, ma distribuendolo e scrivendolo a modo suo. Nel 1945, alla fine della guerra, stanco anche di questo, Tuthill pose fine alla sua attività, passando il resto della sua vita nel Missouri. È morto a St. Louis il 25 Gennaio 1957. È annoverato fra i sei maggiori talenti che i fumetti abbiano mai avuto.

B.B.

TWIN EARTH (Stati Uniti) Fumetto creato per i testi da O. Lebeck e per i disegni da Al McWilliams, apparso per la prima volta nel 1953.

Twin Earth è un fumetto nato con pretese fantascientifiche che sono andate perdendosi nel corso delle avventure. Punch, un ragazzino terrestre a bordo di un disco volante atterra su Tellus, un mondo in tutto simile al nostro in quanto fa parte del nostro sistema solare, anche se alla terra nascosto data la sua traiettoria. Su questo mondo un po' più avanzato del nostro sotto il profilo tecnologico, vige il matriarcato. Punch diventa amico del principino Torro, ed assieme vivono le più diverse avventure, a dimostrazione che tutti i mondi alla fin fine si assomigliano. Serie in cui prevale la fantasia sopra le conoscenze scientifiche e che si avvale di un disegno gradevole anche se non eccezionale.

B.P.

UDERZO, ALBERT (1927-) Disegnatore francese nato in Italia, nel 1927 ma emigrato in Francia coi suoi genitori quand'era ancora bambino. Crebbe nel sud-est della Francia, dove frequentò le scuole dimostrando fin dall'infanzia una grande abilità nel disegno. Nel 1945 si trasferì a Parigi e l'anno seguente fu uno dei primi disegnatori del nuovo settimanale a fumetti *O.K.* Fra le sue creazioni ci sono *Arys Buck*, la storia di un invincibile Gallo precursore di *Astérix, Prince Rollin* e *Belloy l'Invulnérable (1948)*. Dopo la chiusura di *O.K.* all'inizio degli anni cinquanta, Uderzo fece il disegnatore pubblicitario, senza però rinunciare all'idea di creare un personaggio a fumetti di successo.
Nel 1955 tentò di far rivivere *Belloy*, ma senza successo, prima sul quotidiano belga *La Libre Belgique* e poi sull'effimera rivista *Pistolin*. Nel 1956 creò *Tom et Nelly*, per il settimanale *Risquetout*, e nel 1957 si unì per la prima volta a René Goscinny per produrre *Benjamin et Benjamine*, un fumetto per ragazzi imperniato su due fratellini, per *Top Magazine*. Nessuno dei due fumetti incontrò molto successo. Il tandem Goscinny-Uderzo si dimostrò più fortunato con *Oumpah Pah le Peau-Rouge* (Umpa Pa il pellerossa). Nel 1959, Goscinny ed altri fondarono il settimanale a fumetti *Pilote*. Uderzo iniziò a collaborarvi fin dal primo numero, disegnando due personaggi: un fumetto d'aviazione intitolato *Michel Tanguy*, scritto da Michel Charlier e *Astérix*, su testi di Goscinny. *Astérix* ebbe un successo straordinario, e nel 1966, Uderzo dovette abbandonare *Tanguy*, per dedicarsi completamente all'irriducibile piccolo Gallo. Frattanto egli aveva tentato per la terza volta di far rivivere *Belloy* su *Pilote*, con sceneggiature di Charlier. Il fumetto durò dal 1962 al 1964 (nel 1968-69 Uderzo tentò ancora una volta con *Belloy*, sul periodico femminile *L'Echo de la Mode*).
Contrariamente a Goscinny, altezzoso e affamato di pubblicità, Uderzo non sembra essersi montato la testa per il successo di *Astérix*, egli evita le interviste e si dedica a ciò che ama più di ogni altra cosa, cioè il disegno.

M.H.

UGGERI, MARIO (1924-) Disegnatore, illustratore e pittore italiano, nato a Codogno (Milano) il 17 Febbraio

« Ulysse », Jacques Lob e Georges Pichard. © Lob e Pichard.

1924. Attratto da ogni espressione artistica, diventa attore della filodrammatica del suo paese e cura la scenografia delle opere messe in scena. Richiamato alle armi, durante la seconda guerra mondiale, viene fatto prigioniero e deportato in diversi campi di concentramento tristemente famosi come Auschwitz, Dakau e Stettino. Rimpatriato alla fine del conflitto, ha il primo contatto con il mondo del fumetto disegnando *Ravengart*, per Tristano Torelli, poi sul quotidiano del pomeriggio *Milano-Sera*, disegna *Le avventure del Partigiano Pesce*. Nel 1949, ha la grande occasione, la Casa editrice Universo gli affida la realizzazione di *Rocky Ryder*, scritto da Luigi Grecchi, a cui dedicherà la sua opera sino al 1963. Nel 1959 inizia la sua collaborazione col *Corriere dei Piccoli*, dove fece *I Nemici Fratelli*, una storia scritta da Mino Milano, *Kenneth Lee*, (1961), *La Figlia di Pur* (1963), *Buana del Fiume* (1963), *Bonanza* (1964), *Capitan Coviello, Luca e Paglia* (1965), *Smith & Wesson* (1974). Quando Walter Molino, lasciò la Domenica del Corriere, ad Uggeri venne affidata la realizzazione della copertina. Ha pure eseguito illustrazioni a colori per racconti e novelle di diversi settimanali. Uggeri può essere annoverato tra i migliori illustratori italiani del momento ed è pure un buon ritrattista, ramo nel quale ha ottenuto riconoscimenti di critica e di pubblico.

L.S.

ULYSSE (Francia) Personaggio scritto nel 1966, da Jacques Lob e disegnato da Georges Pichard come adattamento dell'*Odissea* di Omero, per il Club Français du Livre, che però rifiutò il loro lavoro giudicandolo poco fedele a quello che è uno dei più antichi racconti che l'uomo conosca. Da quel momento, l'adattamento a fumetti doveva conoscere tante vicissitudini come quelle del leggendario re di Itaca. Il primo episodio apparve su *Linus*, nel Luglio del 1968, dopo otto mesi, le sette puntate successive apparvero sul mensile francese *Charlie*, da Febbraio a Novembre del 1969; gli episodi finali videro la luce dall'Ottobre 1973 al Giugno del 1974 sul periodico francese *Phénix*. La prima libertà che gli autori si erano presi fu quella di focalizzare i canti centrali dell'*Odissea*, quelli che raccontano il pellegrinaggio di Ulisse. Di conseguenza, il fumetto ha inizio con l'imbarco dei guerrieri greci sulle navi che li riporteranno a casa (fra essi c'è lo stesso Omero, come ex corrispondente di guerra sul fronte troiano) e termina con la riconquista del regno e della fedele Penelope da parte di Ulisse, in lotta coi Proci. Inoltre Lob e Pichard fornirono una nuova versione dell'antica leggenda, interpretandola come un racconto fantascientifico: gli dèi sono esseri extraterrestri, tecnicamente più avanzati del genere umano, e combinano tutte le traversie di Ulisse per il loro divertimento. In questo contesto, Lob e Pichard, diedero libero sfogo alla loro fantasia, producendo non solo uno dei fumetti più gradevoli, ma infondendo nuova vita ai vecchi miti Achei, portandoli a un grande successo: così il Ciclope Polifemo non è altro che un androide con un micidiale raggio laser al posto dell'occhio; le sirene sono vergini rapite, alle quali Poseidone ha trapiantato una coda di pesce; e le ombre incontrate da Ulisse e dai suoi compagni, durante il viaggio nel regno dei morti sono soltanto immagini dall'archivio dei films della storia del mondo. I dialoghi di Lob e i suoi testi sono allo stesso tempo fedeli e fantastici, e mescolano espressioni di gergo col linguaggio di Omero. Ma sono le illustrazioni di Pichard che meglio esprimono il senso di meraviglia e di timore dell'uomo attuale nei confronti delle antiche leggende. In un'epoca in cui ogni scrittore di fumetti si vanta di essere un novello Omero, Lob e Pichard dimostrano che non c'è romanziere più autentico del cieco poeta greco.

M.H

« Uncle Scrooge » (Paperone), Carl Barks. © Walt Disney Productions.

UNCLE SCROOGE (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1947 da Carl Barks ed apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine dell'albo americano *Christmas on Bear Mountain* pubblicato in Italia l'anno successivo col titolo di « Il Natale di Paperino sul Monte Orso ». *Uncle Scrooge*, ovvero Paperon de' Paperoni, in questa sua prima apparizione era configurato come un vecchio malandato e brontolone, sgraziato d'aspetto, con le gambe eccessivamente corte, coperte da un *plaid* con i colori del suo clan. L'ispirazione, caratteriale, all'Ebenez Scrooge del « Cantico di Natale » di Charles Dickens fu sin dall'inizio quanto mai evidente e ciò forse contribuì anche al successo del personaggio che da quel momento in avanti com-

parve con sempre maggior frequenza nelle storie del nipote Paperino, rivelandosi, con il passar del tempo, un vecchio astuto e dinamico, una via di mezzo tra l'Arpagone della vecchia classe capitalista, intento solo ad accumulare denaro, e l'imprenditore moderno e spregiudicato.
Sua caratteristica sono gli occhiali a pince-nez, le ghette, il cilindro e quel suo tuffarsi nel denaro come un « pescebaleno » mantenendo però, almeno nella versione originale, una certa dose di ingenuità ed un atteggiamento nei confronti degli altri che rivela il classico cuore d'oro mascherato dalla scorza d'avaraccio. In Italia, realizzato da soggettisti e disegnatori autoctoni, il personaggio è stato modificato soprattutto nella struttura caratteriale, tanto che è conosciuto come un perfido avaro capace di qualsiasi bassezza pur di far denaro. Tra i suoi nemici dichiarati c'è il vecchio Rockerduck, un altro riccastro della città e la sua spina nel fianco è rappresentata dalla banda Bassotti che cerca con ogni mezzo, e talvolta con una punta di ingegno, di forzare la sua casa-cassaforte che si erige sul colle che domina la città. Altra sua nemica giurata è la strega Amelia il cui principale obiettivo è rubargli il suo primo centesimo che lui custodisce come una reliquia convinto che sia il suo portafortuna.
Paperino e i nipoti, Qui, Quo e Qua, svolgono la funzione di suoi collaboratori principi, collaboratori ai quali egli affida missioni più che mai rischiose che non possono rifiutare essendo a lui debitori di parecchi soldi. In America il Dell pubblica regolarmente un bimestrale a lui intitolato. In Italia il personaggio viene pubblicato regolarmente dal 1950 su *Topolino*. Nel 1968 la Mondadori gli ha dedicato un Oscar intitolato *Vita e dollari di Paperon de' Paperoni* e, sulla scia del grande successo ottenuto da questa edizione, nel 1972 ha edito il grande volume cartonato dal titolo *Io Paperone*.

L.S.

UOMO COSA
vedi Man Thing

UOMO MASCHERATO
vedi Phantom, the

UOMO RAGNO, L'
vedi Spiderman

UP FRONT (Stati Uniti) Serie di vignette famose sulla seconda guerra mondiale, creata da Bill Mauldin che la iniziò come serie di fumetti che raccontavano per il *45th Division News*, la vita quotidiana dell'esercito, quand'era recluta nel 1940. Come la serie *Up Front*, che sarebbe seguita, anche questa serie fu acquistata dal *Daily Oklahoman*, che era allora proprietà dello stesso colonnello editore del *45th Division News*. La prima vignetta di Mauldin per il giornale della sua divisione presentava due coscritti, divenuti famosi come Willie e Joe (non datata, questa vignetta apparve a pagina 192 dell'autobiografia di Mauldin intitolata *The Brass Ring*, L'anello di ottone). Una raccolta di questi disegni apparve nel 1941, nel primo libro di Mauldin, allora diciannovenne, intitolato *Star Spangled Banter*. Continuando col lavoro per il *News* e l'*Oklahoman* nel 1942 sino all'inizio del 1943, e sottoponendo altre vignette umoristiche a *Yank*, Mauldin seguitò a sviluppare il contenuto e lo stile dell'ultimo *Up Front*. In seguito alla sua partecipazione allo sbarco in Sicilia. Mauldin cominciò a disegnare fumetti di combattimento veramente validi, sempre per il *45th Division News*, che fu il primo giornale dell'esercito americano pubblicato in Europa nella seconda guerra mondiale. Nell'estate del 1943, una seconda raccolta venne pubblicata a Palermo destinata ai soldati, il suo titolo era *Sicily Sketchbook*. A Natale del '43, quando Mauldin era dislocato a Napoli e il suo fumetto cominciava ad apparire su *Stars and Stripes*, il giornale ufficiale dell'Esercito, fu pubblicata una terza raccolta di fumetti, *Mud, Mules and Mountains*.
Alla fine del 1943 Mauldin venne trasferito e sistemato fra il personale della redazione di *Stars and Stripes*, mentre il suo fumetto aveva destato l'attenzione dell'United Feature Syndicate. Ora il suo lavoro poteva essere pubblicato quotidianamente, e *Up Front*, venne alla ribalta insieme alla crescente enfasi di Willie e Joe, che diventavano più regolari. Un'ultima raccolta europea dei lavori di Mauldin fu pubblicata in Italia nel 1945, da *Stars and Stripes*, col titolo *This Damn Tree Leaks* (Le fessure dell'albero dannato). Il suo primo libro professionale, basato su materiale dell'United Feature, venne stampato da Henry Holt and Co. e intitolato semplicemente *Up Front*. Ma la miglior raccolta di tutto il materiale bellico è il grosso volume *Bill Mauldin's Army* edito da William Sloane nel 1951. La fine della guerra fece cambiare titolo al fumetto, che dall'11 Giugno 1945 divenne *Sweatin' It Out*, nel quale Willie e Joe sono in attesa di congedo. Una volta congedati, il titolo divenne *Willie and Joe* dal 30 Luglio 1945. Quando Mauldin volle allargare la sua prospettiva

« Up Front », Bill Mauldin. © Mauldin.

di commento, il titolo si modificò ancora in *Bill Mauldin's Cartoon*, dal 19 Novembre 1945, titolo col quale apparvero le ultime vignette di Willie e Joe. Poi i due sparirono,

« The Upside Downs », Gustave Verbeck.

finché la guerra di Corea portò Mauldin a resuscitarli brevemente in un altro contesto.

B.B.

UPSIDE DOWNS OF LITTLE LADY LOVEKINS AND OLD MAN MUFFAROO, THE (Stati Uniti) Serie creata da Gustave Verbeck, apparsa per la prima volta nell'Ottobre 1903 e continuata sino al Gennaio 1905 per il supplemento domenicale del *New York Herald*. Il titolo del lavoro, « Gli alti e bassi della signorinetta Lovekins e del vecchio Muffaroo », già in se stesso caratteristico, corrisponde a uno dei più singolari fumetti mai concepiti. Esso forniva infatti ai suoi lettori, si può dire, due strisce al prezzo di una: infatti ciascun episodio non terminava con l'ultima vignetta, ma continuava capovolgendo la pagina, ogni vignetta si poteva guardare tanto in un senso che nell'altro. La trama era molto semplice: Lady Lovekins e il suo consigliere Muffaroo, si avventuravano in uno strano universo, popolato di animali selvaggi, di strani fenomeni e di mostri, dove i pericoli abbondavano in ogni pagina e l'insolito diventava norma. *The Upside Downs* era il frutto di una mente creativa ma bizzarra. La sua innovatrice narrativa non è mai stata emulata, né fa meraviglia il giudizio di un critico che scrisse: « È incomprensibile come Verbeck, riesca a manipolare tutto ciò senza impazzire ». Degli episodi settimanali della serie, 25 furono pubblicati in volume nel 1905 da G.W. Dillingham e altri 20 furono ristampati in un'edizione tascabile nel 1963 da Rajah Press.

M.H.

UTAGAWA, KUNIYOSHI (1797-1861) Disegnatore giapponese Ukiyo-e, nato a Nihonbashi, Tokyo, il 15 Novembre 1797. Nel 1811, egli divenne allievo di Tokuni Utagawa (nessuna parentela) e nel 1815 illustrò il suo primo libro per Gobuji Chūshingura. Durante tutto il periodo Bunsei, dal 1818 al 1829, Utagawa lavorò senza successo, di pubblico, facendo la miseria fino a quando le sue serie Ukiyo-e (termine che indica una tradizione giapponese di stampe, incentrate su un unico tema) *Suikoden Nishikie* (una raccolta di 108 disegni di eroi famosi), lo resero celebre come maestro Musha-e, cioè di immagini guerresche. Da quel momento le cose andarono molto meglio per Utagawa. Le serie si susseguirono: *Tōtō Meisho* nel 1832 o '33 (gruppo di famosi paesaggi) e forse la sua raccolta più celebre. Utagawa raggiunse il suo apice durante i periodi Kouka e Kaei (1844 e 1853) quando creò *Miyamoto Musashino Kujirataiji* (una serie Musha-e) *Sōma no Furudairi* (Il vecchio palazzo imperiale di Soma), *Myoukai Kou Goju Sanbiki* (un gioco di parole su una carrozza che faceva 53 fermate sulla strada di Tokaido), nonché una serie che dipingeva famosi attori e scene di battaglie. Anche i Kyogas — che sono una specie di fumetti — dovuti a Utagawa ebbero all'epoca molto successo. Utagawa studiò ed eccelse nelle tecniche occidentali nonché nell'arte tradizionale Ukiyo-e. Egli mostrò la sua versatilità e la sua inventiva non soltanto nelle sue serie maggiormente note, ma anche nei disegni più semplici e nelle illustrazioni per libri. Tutta la successiva generazione di artisti Ukiyo-e, come Tsukioka, Ochiai, Kawanabe ed altri meno famosi, furono fortemente influenzati dalle innovazioni di Utagawa, che portarono direttamente ai fumetti. Kuniyoshi, morì il 5 Marzo 1961.

H.K.

VALENTINA (Italia) Personaggio creato da Guido Crepax, apparso per la prima volta nel 1965, sul mensile *Linus*. Valentina è una fotoreporter senza complessi, apparsa come comprimaria nelle tavole dedicate a Neutron, uno strano tipo di super eroe, che ha la sua vera identità nel critico d'arte e criminologo Philip Rembrandt. Sbarazzatasi del titolare del fumetto, Valentina, spregiudicata, graziosa, politicamente impegnata su posizioni dell'ultra-sinistra, non esita a mostrare generosamente le sue grazie, mentre fa il bagno, risponde al telefono e così via sino a diventare sempre più legata a concetti onirici, in preda ad una perpetua allucinazione che la vede protagonista in un mondo orgiastico, sado-masochistico, in una delirante progressione erotica, dove però non manca un pizzico d'ironica critica per la società bene milanese. Mentre le storie sono pressoché inesistenti o legate da un debole filo conduttore, il disegno gioca la sua grande parte nella composizione delle tavole.
Guido Crapax grafico di singolare ingegno ha portato un nuovo schema nella composizione delle tavole, una ripresa cinematografica con tagli di acuta sensibilità.
Pubblicato da *Linus*, dal 1965 al 1976, con diversi periodi di intervallo, la Milano Libri, ha ristampato in alcuni volumi le sue avventure, dedicandogli anche un supplemento intero *Valentina Speciale*, nel 1969.

M.G.P.

VALENTINA MELAVERDE (Italia) Personaggio creato da Grazia Nidasio, apparso per la prima volta nel 1968, sulle pagine del *Corriere dei Ragazzi*.
Valentina è una ragazzina dagli occhi verdi e i capelli rossi che vive la sua vita fatta di piccole cose assieme a suo fratello Cesare, un patito di automobili e la sua sorella Stefania, una irriducibile bisbetica. Genuità ed entusiasmo traspirano dalle storie in genere autoconclusive che si sviluppano per tre o quattro pagine per puntata. La Nidasio è una delle poche disegnatrici di fumetti e con il suo personaggio ha saputo creare una simpatica ragazzina dalla faccia pulita con un segno accattivante, sinuoso e moderno. La semplicità e l'attualità dei temi trattati è una delle ragioni del successo riportato dal personaggio indirizzato essenzialmente ai lettori giovanissimi. La

« Valentina », Guido Crepax. © Crepax.

« Valentina Melaverde », Grazia Nidasio. © Corriere dei Ragazzi.

Nidasio, nel 1972 è stata premiata a Lucca, quale miglior disegnatrice italiana dell'anno.

M.G.P.

VALÉRIAN (Francia) Personaggio scritto da Linus (pseudonimo di Pierre Christin, professore di giornalismo all'Università di Bordeaux) e disegnato da Jean-Claude Mèziéres, apparso per la prima volta nel Novembre 1967 sul n. 420 della rivista a fumetti *Pilote*, col titolo *Valérian, Agent Spatio-Temporel* (Valeriano, agente spazio-temporale). L'azione si svolge nel 2720, in un periodo in cui i popoli della Terra hanno esteso i loro poteri all'intera Galassia. Valérian e la sua graziosa assistente Laureline sono degli inviati dell'Impero Terrestre. Il fumetto è una tipica opera spaziale, con razzi sempre in volo, fughe mozzafiato e scene di battaglie. I dialoghi di Linus sono fantasiosi e divertenti e i disegni di Mézières hanno un sottofondo fantastico, soprattutto nell'illustrare costumi e personaggi secondari, senza giungere a sperimentalismi. A parte i due protagonisti, non vi sono altri personaggi di particolare rilievo, ma ciò non nuoce alla solida struttura di questo svelto fumetto. *Valérian* ha avuto successo fin dall'inizio, ed è ristampato in albi dalle edizioni Dargaud.

M.H.

VAMPIRELLA (Stati Uniti) Personaggio scritto da Forrest Ackerman e illustrato da Frank Frazetta (disegni), Trina Robbins (costumi) e Tom Sutton (matite e inchiostri), apparso per la prima volta nel Settembre 1969, nel n. 1 del periodico *Vampirella*: era il risultato delle intenzioni dell'editore Warren, deciso ad aggiungere un terzo personaggio in bianco e nero ai suoi precedenti albi *Creepy* ed *Eerie*. Il nuovo personaggio, ispirato alla *Barbarella*, di Jean-Claude Forest, era una ragazza-vampiro. Il racconto originale di Ackerman spiegava che essa, con le sue trecce nere, era nativa di Drakulon, un pianeta in via di estinzione, sul quale il sangue sostituiva l'acqua come elemento vitale. Vampirella trova rifugio sulla Terra, in cerca di sangue umano per poter sopravvivere, e la maggior parte delle sue avventure si svolge attorno al tema della costante ricerca di plasma o di qualche suo valido sostituto. Frazetta, Robbins e Sutton produssero una bellezza flessuosa, dai capelli corvini, sicuramente notevole, portava un minuscolo costume, un bracciale a forma di serpente, gli stivali neri e l'insegna di un pipistrello sulla zona pubica. Un pipistrello vivo, appollaiato su un dito, le è occasionale compagno. Mentre le sceneggiature di Ackerman erano pesanti e brutali, Archie Goodwin cambiò totalmente atmosfera, dando maggior risalto agli intrighi e all'azione umana più che all'umorismo, sicché la sua Vampirella aveva rimorsi di coscienza ogni volta che per sopravvivere doveva togliere la vita a qualcuno. Goodwin introdusse anche Conrad e Adam Van Helsing, presentandoli come discendenti del *Dracula*, di Bram Stoker. Analogamente al loro antenato, i due Van Helsing erano cacciatori di vampiri, ma Adam si innamorava della sua preda. Dopo Goodwin, i racconti furono curati da John Cochran, T. Casey Brennan e altri. Tom Sutton curò la maggior parte delle prime storie, enfatizzando più l'intreccio che il sex-appeal. Quando fu sostituito da José Gonzales, il fumetto divenne più scopertamente erotico, nel chiaro tentativo di attirare maggiormente l'interesse della clientela maschile della Warren. Illustratore più completo di Sutton, Gonzales era tuttavia meno abile come scrittore e raramente i suoi bei disegni furono sorretti da una buona sceneggiatura.

J.B.

VAN BUREN, RAEBURN (1891-) Disegnatore e soggettista americano nato a Pueblo, Colorado, il 12 Gennaio 1891, figlio di George Lincoln e Luella la Mar Van Buren. Avendo dimostrato una precoce disposizione al disegno, entrò nello staff artistico del *Kansas City Star*, subito dopo aver conseguito il diploma presso la Central

« Vampirella », José Gonzales. © Warren Publications.

Raeburn van Buren, illustrazione.

High School di Kansas City, dove la sua famiglia si era trasferita. Van Buren definì lo *Star* « la migliore scuola per disegno al tratto » dell'epoca, perché il Colonnello Nelson, suo proprietario, aborriva fotografie e disegni a mezza tinta. Dopo quattro anni di apprendistato, Van Buren si trasferì a New York per frequentare i corsi dell'Art Students League, mentre faceva l'illustratore come libero professionista. Il primo scopo fallì dopo poche settimane, poiché le lezioni erano troppo lente e rudimentali per un disegnatore di talento come lui. Ma la libera professione fu più fertile e fruttuosa: egli divenne un collaboratore abituale di *Life* (al quale collaborava da anni), *Puck*, *Judge*, e di pubblicazioni della Street & Smith. *Mith's Magazine*, fu anzi il primo periodico a scala nazionale che utilizzò un'illustrazione di Van Buren, mentre in precedenza aveva usato solo vignette con didascalie. Van Buren, i cui primi lavori già mostravano una maturità artistica rilevante, divenne presto uno dei principali illustratori americani. Ha illustrato 368 racconti per *Saturday Evening Post*, 127 per *Collier's* e numerose altre per *Redbook* (era stata una sua vignetta su *Life* a indurre il direttore di *Redbook* ad affidargli una storia in sei puntate, *River of Romance* di Opie Reid), *Cosmopolitan*, *Green Book*, *The New Yorker*, *Mc Calls*, oltre a illustrazioni per i quotidiani realizzate su commissione del King Features Syndicate e del McClure Syndicate.
Verso la metà degli anni trenta, Al Capp contattò Van Buren per chiedergli di illustrare una sua creazione a fumetti, e Van Buren accettò, anche nella convinzione che presto la radio avrebbe soffocato le riviste. Nasceva così nel 1937 *Abbie an'Slats*, e Van Buren si aggiungeva alla lista sfortunatamente breve, dei grandi illustratori che hanno lavorato per i fumetti. Il suo stile, distinto e personalissimo, ben si sposava alle strutture e alle convenzioni del fumetto. La sua adattabilità a questo tipo d'espressione era in parte dovuta alla professionalità di Van Buren e in parte alla guida di Al Capp, ma fondamentalmente proveniva dal suo grande talento e dal suo sincero amore per *Abbie an' Slats*. I suoi eroi erano belli e impetuosi, le sue eroine attraenti e i suoi personaggi di contorno erano umoristici o minacciosi a vedersi, a seconda delle necessità. Il lungo lavoro di Van Buren come illustratore dava alla striscia un sapore fresco e arioso. benché per le riviste avesse realizzato anche illustrazioni a pastello, era comunque nei lavori al tratto che Van Buren eccelleva, ed era un maestro sia nelle ombreggiature che nei primi piani Oggi, ormai in pensione, si dedica solo alla pittura, dividendo il suo tempo fra le sue case, una a Long Island e una in Florida.

R.M.

VANCE, WILLIAM (1935-   ) Disegnatore belga nato ad Anderlecht presso Bruxelles l'8 Settembre 1935. Dopo tre anni di studio all'Accademia Reale di Belle Arti di Bruxelles, dove si laureò nel 1956, con un primo premio in disegno, Vance iniziò la sua carriera come disegnatore per un'azienda pubblicitaria. Nel 1962 iniziò la sua collaborazione col settimanale a fumetti *Tintin*, per il quale fece delle illustrazioni prima di creare il suo primo fumetto, *Howard Flynn*, una storia d'avventura e di mare scritta da Yves Duval e iniziata nel 1964. L'anno successivo egli disegnò il western *Ray Ringo*, che ebbe però uno scarso successo. Nonostante queste false partenze, William Vance è andato confermandosi uno dei più interessanti disegnatori di fumetti avventurosi, e nel 1967 ha cominciato a lavorare alle due serie per le quali è noto, *Bruno Brazil* e *Bob Morane*. *Bruno Brazil* (scritto da Greg, ossia Michel Regnier, che qui usa lo pseudonimo di Louis Albert), racconta dei « Cayman Commando », un piccolo

« Valérian », J.C. Mézières e Linus (Pierre Christin).
© Editions Dargaud.

gruppo dedicatosi alla lotta contro il crimine in imprese da far rizzare i capelli; *Bob Morane* è l'adattamento a fumetti di una serie di romanzi popolari scritti da Henri Vernes, ed era pubblicato sul settimanale femminile *Femmes d'Aujourd'hui*, prima di passare al settimanale *Pilote*. Lo stile di William Vance è vigoroso e asciutto, e le sue composizioni rendono in energia quel che loro manca in sottigliezza. *Bruno Brazil*, in particolare, è notevolmente migliorato e si può ormai considerare uno dei migliori fumetti del suo genere.

M.H.

VANDERSTEEN, WILLY (1913-) Disegnatore soggettista e produttore belga, nato ad Antwerp, nella parte fiamminga del Belgio, nel 1913 col nome di Willibrord Jan Frans Maria Vandersteen. È cresciuto ad Antwerp, dove divertiva gli amici disegnando sui marciapiedi col gesso, fumetti che la pioggia regolarmente cancellava. Traeva le sue idee da libri e fumetti dell'epoca, come *Kindervriend* (L'amico dei bambini), un albo per ragazzi che conteneva ristampe di fumetti inglesi. Nel 1923 fu colpito da *Totor*, il primo fumetto di Hergé. A quindici anni, mentre ancora andava a scuola, cominciò a frequentare i corsi serali dell'Accademia di Belle Arti di Anversa, continuando fino all'età di 24 anni. Dopo aver iniziato a lavorare per i Grandi Magazzini Innovation, gli capitò sott'occhio su un giornale di moda americano l'articolo « I fumetti nella vostra vita », e ciò lo avviò alla carriera di creatore di fumetti, ma prima di poter realizzare qualcosa si ritrovò nei panni di impiegato ministeriale alla statistica. Ebbe poi l'occasione di conoscere uno dei direttori del settimanale *Bravo*, e cominciò allora a produrre fumetti. Scrisse e disegnò storie come *Sindbad de Zeerover* (S. il pirata) e *Piwo*, a partire dal 1943, passando poi a *Lancelot* e *Tori*. All'inizio del 1945 creò per i quotidiani un'altra serie, che non apparve però prima della fine della guerra: *De Avonturen van Rikki en Wiske* (Le avventure di Rikki e Wiske) pubblicata alla fine del 1945 sul quotidiano *De Nieuwe Standaard*. Nonostante il successo incontrato, ritenendo che Rikki assomigliasse un po' troppo a Tintin, Vandersteen lo sostituì con l'orfanello Suske, sostituzione che eliminava anche la differenza di età fra Rikki e la ragazzina Wiske. *Suske en Wiske* pose le premesse per il successo di Vandersteen, che portò alla costituzione dei Vandersteen studios e alla creazione di *De familie Snoek*, 1946, *Tijl Uilenspiegel*, 1951, *Bessy*, 1951, *Prinske*, 1953, *De rode Ridder*, 1959, *Karl May*, 1961, *Jerom*, 1963, *Biggles*, 1964 e *Safari*, 1969. Lo stile di Vandersteen è largamente influenzato da quello di Hergé, e nel corso degli anni può avere inoltre risentito dell'eccessiva produzione. Questa può imputarsi in parte alle vendite all'estero dei suoi fumetti, *Bessy*, ad esempio, ha avuto più episodi stampati in Germania che non in patria, ed è comprensibile che la realizzazione settimanale di un albo come Bessy, possa portare a un inevitabile impoverimento di trame e disegni. Tutto sommato però i lavori di Vandersteen rappresentano un contributo notevole alla storia del fumetto europeo.

W.F.

« *Vanilla and the Villains* », Darrell McClure. © King Features Syndicate.

VANILLA AND THE VILLAINS (Stati Uniti) Personaggi creati da Darrell McClure, apparsi per la prima volta su diversi quotidiani del gruppo Hearst il 10 Settembre 1928. È l'ultima variazione notevole sul tema dei cattivi da operetta in cappello a cilindro, che sia apparsa nei fumetti. A differenza dei relativamente sobri, quasi lineari melodrammi degli anni venti intitolati *Hairbreadth Harry* e *Minute Movies*, *Vanilla and the Villains*, di McClure era scatenato, una farsa pirotecnica nella tradizione dei fratelli Marx e di *Mad*. Vanilla Graingerfield ci viene presentata su un cavallo bianco, circondata da negri adoranti in una piantagione del vecchio Sud (ma presto scopriremo che l'atteggiamento adorante è indotto a suon di frustate dal patrigno di Vanilla, Bourbon Mash). Un « cattivo », Lambert Leer, tenta di convincere Mash a vendergli negri e piantagione per un sacco pieno d'oro, ma i suoi piani sono sventati da Stonewall, il ragazzo di Vanilla, amante della poesia ma allo stesso tempo eroico e poco dopo anche dai Marines. Il bel disegno di McClure e la sua ottima capacità narrativa gli permettono di tirar fuori un gran divertimento da queste stereotipate sciocchezze, e i suoi disegni di tipi bizzarri come Lambert Leer e i Sinistri Sei, travestiti in un unico cavallo assurdamente lungo e con una scopa per coda, sono le cose più memorabili fra quelle apparse nei fumetti dell'epoca. Disegni e testi si fecero sempre più surreali durante il primo anno, ma il ritmo delle avventure non rimase altrettanto frenetico, è difficile dire se, quando la striscia venne interrotta alla fine del 1929, essa avrebbe potuto proseguire indefinitamente nel suo registro di scatenata follia. Comunque, finché durò *Vanilla and the Villains*, fu una piccola epopea di umorismo delirante e paradossale, una goccia vivace nel panorama delle pagine a fumetti sovraccariche di piatto tran-tran, con ragazzine sentimentali. Essa anticipò la valanga di strisce di vere avventure e di suspense che stava per arrivare.

B.B.

VATER UND SOHN (Germania) Striscia creata da Erich Ohser sotto lo pseudonimo di E.O. Plauen, apparsa per la prima volta nel 1943 sul *Berliner Illustrirte*. Ohser aveva già disegnato fumetti per diversi giornali e illustrato i libri di Erich Kästner, che lo aveva introdotto a Berlino. *Vater und Sohn* appartiene indubbiamente al settore del moderno disegno umoristico tedesco. Milioni di lettori hanno seguito le avventure del padre calvo e baffuto e di suo figlio dalla testa rotonda e dalla chioma scapigliata. I critici contemporanei hanno affermato che il fumetto di Ohser è un prodotto umoristico tipico della natura tedesca, ma questa loro impostazione si è dimostrata inesatta, vista la grande quantità di ristampe del fumetto in tutto il mondo. Il lavoro di Ohser è un perfetto esempio di fumetto « senza parole », a parte il titolo. Tipica, ad esempio, una striscia del 1935 intitolata « Somiglianza » nella quale pa-

« *Vater und Sohn* », E.O. Plauen (Erich Ohser). © Südverlag Constanz.

dre e figlio, in visita allo zoo, vedono emergere dalla superficie dello stagno un baffuto tricheco, al che il padre indispettito, pone termine alla visita. Padre e figlio sono pieni d'amore per gli altri e non nutrono animosità verso alcuno: il loro è un umorismo tranquillo, spesso raffinato, che nel corso degli anni non ha perso il suo fascino. Il fumetto era inteso come un omaggio alla gioventù, e in effetti i bambini lo hanno apprezzato, inviando anche molte lettere entusiaste. E quando Ohser visitò una scuola, fu subito circondato da giovani ammiratori che gli chiesero di salutare suo figlio Christian. Un'introduzione scritta da Kurt Kusenberg, per un libro di *Vater und Sohn*, diceva: « I bambini hanno capito che l'uomo gentile che ama la natura, gli animali, gli scherzi e i trucchetti che essi stessi amano, curava con amore un piccolo angolo del loro paradiso, un paradiso che una volta era stato anche suo ». Per ironia, quest'anima gentile fu portata al suicidio nel Marzo del 1944, dopo essere stato arrestato dalla Gestapo in seguito a « dichiarazioni disfattiste in un rifugio aereo ». Particolare che rende ancora più deprecabile la morte del tranquillo e umoristico creatore di *Vater und Sohn*.

W.F.

VENDICATORI, I
vedi Avengers, the

VERBECK (o VERBEEK), GUSTAVE (1867-1937) Disegnatore e scrittore americano, nato a Nagasaki, Giappone, nel 1867. Suo padre, Guido Verbeck, era nato in quel che ora è il Belgio, ma che allora faceva parte dei Paesi Bassi, era un missionario ed era a capo della Scuola di Tokyo, che doveva diventare in seguito l'Università Imperiale del Giappone. Gustave Verbeck crebbe in quel paese e poi andò a studiare a Parigi, dove lavorò come illustratore e disegnatore per un certo numero di giornali europei. Verso la fine del secolo, Verbeck emigrò negli Stati Uniti, dove un impiegato dell'ufficio emigrazione cambiò il suo nome su tutti i documenti ufficiali in Verbeek: in seguito quindi egli firmò i suoi lavori con ambedue i cognomi, ma anche se i suoi figli si chiamarono ufficialmente Verbeek il nome più accettato e conosciuto negli Stati Uniti rimane Verbeck. Nella sua nuova patria egli ha fatto illustrazioni per McClure, *Harper, American Magazine* e *Saturday Evening Post*. Fu poi assunto dal *New York Herald*, per il quale creò tre serie originali: *The Upside Downs of Little Lovekins and Old Man Muffaroo* (Gli alti e bassi della signorinetta Lovekins e del vecchio Muffaroo), del 1903, la cui tecnica innovatrice non fu mai imitata; lo spaventevole *Terrors of the Tiny Tads* (I terrori dei ragazzini) del 1905; e *The Loony Lyrics of Lulu* (Le folli liriche di Lulu) del 1910, su un bizzarro professore e la sua non meno strana nipote Lulu a caccia di un mostro. Negli anni venti, Verbeck lasciò il settore giornali per dedicarsi alla pittura e alla scultura, molti dei suoi lavori sono ora esposti a New York e altrove. Morì a New York nel 1937. Gustave Verbeck è uno dei primi disegnatori il cui lavoro merita di essere salvato dall'oblio. Le sue creazioni sono piene di un cupo e sardonico umorismo, che risulta stranamente moderno anche se sorretto da un disegno deliziosamente datato.

M.H.

VERBEEK, GUSTAVE
vedi Verbeck Gustave

VEROLA FRANCESCO (1936-) Disegnatore italiano, nato a Lecce il 19 Maggio 1936. Diplomato a Firenze presso il Magistero d'Arte, frequenta un corso del nudo sempre nella stessa città. Nel 1961, è a Roma dove lavora presso una compagnia americana come disegnatore d'arredamento. La sua attività fumettistica ha inizio nel 1966, con la pubblicazione della collana *Demoniak*, della Cofedit e sempre nello stesso anno fa anche *l'Uomo Mascherato* e *Mandrake* per i fratelli Spada. Nel 1968, inizia a collaborare con l'editoriale Corno, facendo *Kriminal* e *Satanik* creati da Bunker, che continua sino al 1975, anno in cui gli viene affidata la realizzazione grafica di *Daniel*, sempre di Bunker. Attualmente vive a Roma e oltre ai fumetti si dedica alla pittura e all'insegnamento di attività artistiche.

M.G.P.

VIC FLINT (Stati Uniti) Personaggio presentato per la prima volta dalla NEA il 6 Gennaio 1946 e iniziato come striscia quotidiana il giorno successivo, disegnato inizialmente da Ralph Lane su testi di Michael O'Malley: in realtà questo era lo pseudonimo sotto il quale si celava addirittura una dozzina di scrittori. Il 31 Luglio 1950, Lane fu sostituito da Dean Miller, che fece del lavoro mediocre, e che fu a sua volta sostituito da Art Sansom, costui, per fortuna della NEA, era versatile col pennello quanto Russ Winterbotham, che scriveva i testi, lo era con la dattilo. L'ultimo a disegnare il fumetto fu, per curiosa ironia John Lane figlio del primo disegnatore. La striscia quotidiana terminò il 7 Gennaio 1956, esattamente dieci anni dopo il suo debutto, ma le tavole domenicali proseguirono. L'8 Agosto 1965 il titolo fu modificato in *The Good Guys*

« *Vic Flint* », *J.H. Bond e John Lane.* © *NEA Service.*

(I bravi ragazzi), coi disegni di John Lane e una nuova angolatura umoristica con accurate sceneggiature di J. Harvey Bond (pseudonimo di Russ Winterbotham). Il personaggio è terminato il 12 Marzo 1967.
Flint e *Good Guys* — ma il primo in particolare — furono normali fumetti « gialli » prodotti dalla NEA in risposta ad esigenze di concorrenza per fumetti del genere prodotti da altri distributori. Ma *Flint* era troppo di routine, troppo stereotipato, troppo mattatore senza spalle, per avere successo e durare. Il personaggio fu acquistato soltanto da giornali della catena Scripps-Howard o da grossi abbonati di altri personaggi della NEA.

R.M.

VIC JORDAN (Stati Uniti) Personaggio disegnato inizialmente da Elmer Wexler e scritto da Payne, pseudonimo sotto il quale si celavano due redattori del nuovo quotidiano newyorkese *PM*, apparso per la prima volta il 1° Dicembre 1941. *Vic Jordan* fu il primo fumetto a strisce quotidiane a trattare l'argomento dei movimenti europei clandestini, di resistenza all'occupazione nazista. Vic era in origine un agente teatrale francese di uno spettacolo fatto chiudere dai tedeschi. Fra gli attori c'era anche una

« *Vic Jordan* », *Paul Norris.* © *Field Newspaper Syndicate.*

ragazza spia degli inglesi, e Vic si trovò coinvolto nella lotta contro i tedeschi. Essi facevano saltare i ponti, deragliare i treni e cadere in imboscate le truppe d'occupazione, in una serie di crudi racconti di sabotaggio, violenza e torture. Molte volte la Gestapo tentava di infiltrarsi nel gruppo clandestino ormai capeggiato da Vic, ma sempre invano. Mentre i mesi passavano e la guerra si inaspriva, il fumetto divenne sempre più realistico, mostrando gli atti di eroismo dei combattenti della resistenza oltre agli orrori dell'occupazione. Nel 1942 Wexler si arruolò nei marines e venne sostituito da Paul Norris, che fu a sua volta arruolato nel 1943. Gli succcedette David Moneypenny, un disegnatore del giornale, e alla fine, Bernard Bailey. Il disegno fu comunque coerente con lo spirito del fumetto, che ha sempre espresso simpatia per i popoli dell'Europa occupata. Il 30 Aprile 1945 *Vic Jordan* cessava le pubblicazioni col seguente epitaffio: « La vittoria dell'Europa si riflette sulle pagine del nostro fumetto. Vic Jordan, il nostro primo fumetto, destinato a mettere in evidenza la lotta contro il fascismo condotta dai partigiani europei, si inchina davanti a una vittoria militare ormai a portata di mano. Come ricorderete, nella pagina domenicale egli è stato ferito, e quindi se ne va, tornando a casa per riposare ».

M.H.

« *Vidocq* », *Hans G. Kresse.* © *Hans G. Kresse.*

VIDOCQ (Olanda) Personaggio creato da Hans G. Kresse, apparso per la prima volta nel 1965 sul n. 32 del settimanale a fumetti *Pep*. Vidocq, primo detective del mondo e fondatore della Sûreté francese, ben si adattava agli altri eroi storici di Kresse — uno dei tre grandi del fumetto olandese — o per meglio dire agli eroi le cui avventure si svolgono in un determinato periodo storico, rendendo quindi necessarie lunghe ricerche se il disegnatore vuol ricreare con attenzione gli ambienti dell'epoca. Un disegnatore minore si sarebbe impantanato in tutte le ricerche necessarie per un fumetto storico come *Vidocq*, o magari sarebbe ricorso ad una specie di realismo freddamente accademico che avrebbe scontentato gran parte del pubblico. Kresse, invece, la prova della cui accuratezza è costituita dalla miriade di dettagli amalgamati nel fumetto, non se ne lascia tuttavia sviare: anzi, egli si concentra sulla storia e sugli effetti drammatici. Come era da aspettarsi, Kresse usa alla perfezione i giochi di luce ed ombra come in *Eric de Noorman*. Ma paragonando *Vidocq* a quest'ultimo,

« Virus », Federico Pedrocchi e Walter Molino. © *Mondadori*

non si può fare a meno di constatare un certo ringiovanimento nel tratto di Kresse e l'uso delle nuvolette che non esistevano nel lavoro precedente, tutto ciò dà al suo lavoro un aspetto diverso. I testi non sono da meno della straordinaria componente grafica. Occorre tener presente che, per poterli adattare al personaggio del poliziotto francese, Kresse ha seminato i suoi racconti di situazioni umoristiche. Il fatto che Vidocq sia un personaggio realmente esistito e ben conosciuto, può aver affrettato l'accettazione del fumetto da parte del pubblico. Anche la serie televisiva omonima non lo ha certo danneggiato. Fin dall'ingresso del fumetto in *Pep*, sono state inoltre fatte anche delle ristampe in albi.

W.F.

VIRUS IL MAGO DELLA FORESTA MORTA (Italia) Personaggio creato da Federico Pedrocchi, disegnato inizialmente da Walter Molino, apparso per la prima volta nel 1939, su *L'Audace*, per passare nello stesso anno su *Topolino*, apparendo sino al 1940, per essere ripreso poi dal 1946 sino al 1947, sempre dallo stesso periodico. Virus è uno scienziato psichicamente compromesso che vuole assoggettare il mondo al suo potere, coadiuvato nell'assurdo intento dal suo servo indiano Tirmud, e ostacolato da un coraggioso e spavaldo giovane di nome Piero e dallo zio di quest'ultimo. Virus trasmette con le onde del pensiero, richiama in vita i morti, riesce a creare barriere elettromagnetiche attorno al suo laboratorio ed a catturare con una cellula fotoelettrica i raggi del sole. Le storie si dipanano in una serie di avventure fantascientifiche di impronta indigena ma con dignità, e riescono a suggestionare il giovane lettore.
Alcune delle sue avventure sono state ristampate nella serie *Albi d'oro*, di Mondadori nel 1946, e il *Sergente Kirk*, l'ha riproposto nel 1969.

M.G.P.

VIRUS PSIK (Italia) Personaggio creato da Max Bunker (Luciano Secchi) apparso per la prima volta nel Dicembre 1968, sulla rivista *Tommy*, su disegni di Giampaolo Chies. Virus è una donna psicanalista, svampita e con concetti della psicanalisi molto personali, concetti che nelle prime storie non esita d'applicare ai clienti che a lei si rivolgono per risolvere i loro angoscianti problemi. Trasportata sulle pagine di *Eureka*, nel 1969, il personaggio dimostra d'aver acquistato una diversa dimensione, che si ravvisa nella satira sociale e politica che riesce a colpire nel segno la società nei suoi aspetti più deleteri e corrotti.
Le sceneggiature di Bunker sono come sempre personalizzate e coerenti riuscendo ad essere l'esatta dimostrazione di una lucida follia che travolge tutta una società neanche più apparentemente sensata, tutto questo è ampiamente convalidato dal disegno di Chies che si adatta alle storie con rara intuizione. Virus Psik è essa stessa alienata ed alienante, tormentata dal complesso d'Elettra, infatti ogni storia finisce con la frase:«Me lo diceva sempre mio papi, serpe mia...».

M.G.P.

VOIGHT, CHARLES A. (1887-1947) Disegnatore e soggettista americano, nato a Brooklyn, New York, nel 1887. Egli fu un illustratore completo e un perfetto ritrattista di bellezze femminili. Ma Voight fu innanzitutto un disegnatore di fumetti, ed è ricordato per la sua lunga serie *Betty*. Il giovane Voight lasciò la scuola a 14 anni e venne assunto dal *New York World*, dove finì per fare il disegnatore delle vignette sportive. Il suo primo lavoro fu *Petey Dink*, che nel corso degli anni sopravvisse sotto varie forme, ma che iniziò sul *Boston Traveler*, nel 1908. Voight lavorò poi per il *Chicago Evening Post* e per il *New York Evening Mail*, passando infine al *New York Tribune Syndicate*, nel 1919 anno della sua fondazione. Durante il periodo iniziale della sua attività, egli fu ampiamente coinvolto nel disegno pubblicitario, dove maturò il suo stile e si fece una buona reputazione, e sembra essere stato influenzato da Wallace Morgan. Verso la fine degli anni dieci disegnò delle serie fumettistiche intitolate *The Optimist*, per il vecchio periodico *Life*. Poi concluse un contratto col *Tribune Syndicate*, per disegnare *Betty*, un fumetto su una bella

« Virus Psik », Max Bunker e Gianpaolo Chies. © *Max Bunker.*

« Voltar », Alfredo Alcala. © Alfredo Alcala.

ragazza, evidentemente destinato a competere con altri tipo *Polly* o *Boots*. Il suo lavoro relativo al fumetto, al pari di quello pubblicitario o di quello come illustratore per i maggiori periodici, è impressionante per la maestria, che non cessa di destar meraviglia. Le sue ragazze sono le più belle dei fumetti. Se qualcosa gli si può imputare come disegnatore, questo è il compiacimento dell'inclusione di scene panoramiche — di solito, insieme di bellezze al bagno — e i voli pindarici, ma questi divennero fatti scontati, addirittura emblematici, ed erano perdonabili poiché, erano sempre gradevoli a vedersi. Inoltre egli aveva un effettivo senso dell'umorismo e le sue pagine erano sempre vivaci e buffe. Voight lasciò l'Herald Tribune Syndicate nel 1942 per mettersi in proprio. È morto a Brooklyn il 10 Febbraio 1947.

R M

VOLTAR (Filippine) Personaggio interamente creato da Alfredo Alcala, apparso per la prima volta sul n. 1 di *Alcala Fight Komix*, del 9 Luglio 1963. Nella storia del fumetto come mezzo espressivo, numerosi personaggi poi diventati dei classici sono stati opera di gruppo, con addetti alle trame, ai disegni o ad altro costituiti da persone diverse. *Voltar* è invece in tal senso un'opera unica nel suo genere, in quanto opera di un solo autore destinata al grande pubblico, per la quale Alcala faceva matite, chine, lettering e perfino l'editore, oltre ad avere inventato una specie di « pennello stilografico » per l'inchiostrazione. Ma a parte queste informazioni di interesse nozionistico, *Voltar*, è importante come lavoro in se stesso, come sequenza incredibile di sforzi artistici. Ogni capitolo contiene un episodio spettacolare, ogni vignetta è curata come un'acquaforte che intenda rivaleggiare col lavoro dei vecchi maestri. È probabilmente il lavoro più dettagliato mai apparso nei fumetti. Voltar è il personaggio principale dell'epica saga di Alfredo Alcala, racchiudendo elementi del mito, della leggenda e della storia attuali. È un'avventura che presenta animali straordinari e creature come l'unicorno alato, i satiri e un'aquila bianca; antiche città devastate e saccheggiate da tribù selvagge e da barbari, mentre giovani guerrieri si esibiscono in azioni di abilità ed eroismo. I diversi personaggi di questa titanica saga esprimono l'odio e l'amore, la gioia e la paura, la pena, il tripudio e la collera, mentre situazioni e intrighi sono inframezzati dalla ricerca del proprio destino, da parte del protagonista. Le immagini riportano le sensazioni e l'atmosfera dell'antichità, dando al lettore uno scorcio sulla bellezza e lo splendore del passato mitologico. Il modo superbo in cui son resi le giovani fanciulle e gli aitanti guerrieri sta in forte contrasto con le grinzose e avvizzite persone anziane del fumetto. Gli sconfinati paesaggi sono pieni di alberi gibbosi e aggrovigliati, di caverne misteriose, di nubi oscure e della presenza costante degli avvoltoi.

Per molti anni *Voltar* ha fatto incetta di tutti i premi grafici annuali assegnati dalla Società Filippina degli Illustratori e Disegnatori di Fumetti. Nel 1971 un'illustrazione di *Voltar* è stata esposta in una mostra di fantascienza e « fantasy » statunitense. E nel 1974 *Voltar* è stato presentato sul *The Hannes Book Memorial Showcase of Fantasy Art*, una specie di catalogo di tutti i migliori lavori del mondo nel campo della « fantasy », diretto da Emil Petaja.

O.J.

WACK (Inghilterra) Striscia quotidiana creata nel 1968 dallo scozzese Hugh Morren, che ne ha curato sia i testi che i disegni. *Wack* è un operaio che lavora in una grande industria siderurgica, la potente Skivers, e nel corso delle strisce mette in evidenza con parecchia ironia e analisi critica le discrepanze del mondo del lavoro, sia quelle della classe operaia che di quella dirigente. Hugh Morren prima di dare vita a questa striscia per il quotidiano *London Express*, ha passato alcuni mesi in un fabbrica di Manchester per poter constatare di persona una realtà quotidiana che ha poi tradotto nella sua striscia.
In Italia, contrariamente a quanto successo in Inghilterra, la striscia, ribattezzata *Tommy Wack*, è apparsa per la prima volta, ottenendo subito il favore del pubblico, nel n. 1 della rivista *Tommy* (Ottobre 1968) che col n. 9 chiuse i battenti non fermando però il cammino della striscia che passò sulle pagine del mensile *Eureka* a partire dal n. 26 del Dicembre del 1969 ove continua tuttora ad essere pubblicata. L'Editoriale Corno ha riproposto il personaggio nella sua serie di libri cartonati *Comics Cartoons* dove è apparso nel n. 6 intitolato *L'ozio è il padre di Tommy Wack* e nella serie *Comics-Box*, dove la striscia è apparsa quattro volte in altrettanti volumetti intitolati *Il metallurgico scioperato* (n. 17), *Chiuso per ferie* (n. 24), *Lavoratore a singhiozzo* (n. 32) e nel n. 4 della nuova serie *Comics-Box-de-Luxe* intitolato *Turno di notte.*

L.S.

WAGS, THE DOG THAT ADOPTED A MAN (Stati Uniti) Serie creata da Billy Marriner — un genio nascente che s'era fatto le unghie sulle pagine del *Puck*, apparso per la prima volta nel 1905. McClure era uno di quegli intraprendenti distributori che pre-stampavano sezioni a colori di fumetti per venderli ai piccoli quotidiani di provincia, che vi stampavano sopra la loro testata. Di conseguenza *Wags, the Dog that Adopted a Man* (Wags, il cane che adottò un uomo) e altri fumetti di Marriner ebbero larga diffusione in molti mercati.
Pur essendo stata *Sambo and His Funny Noises* (Sambo e i suoi strani rumori) la creazione di Marriner di maggior longevità, pare che *Wags* abbia più efficacemente suggestionato l'immaginazione del pubblico, e comunque merita di essere ricordato per il fatto di essere stato fra i primi fumetti ad avere un animale parlante, pur conservando il suo ruolo di animale. Wags era un grazioso cucciolo (tutte le creazioni di Marriner erano graziose senza esser zuccherose) che si affezionava ad uno che odiava gli ani-

« *Wack* », *Hugh Morren. © London Express.*

George Wakefield, « Laurel and Hardy ». © *Amalgamated Press.*

mali. Ogni settimana Wags riusciva a sventare i disperati sforzi del suo « caro uomo » per liberarsi di lui o addirittura i tentativi di ucciderlo. Wags fu anche l'unico fumetto di Marriner in cui comparisse permanentemente o in prevalenza un adulto, ed il suo stile era una scioccante mescolanza di linee grosse e sottili, di spazi bianchi e neri usati con maestria e di incantevoli atmosfere che pervadevano tutto il lavoro. *Wags* è quasi sempre apparso a pagina intera. Evidentemente Marriner finì per stancarsi di questo tipo di fumetto e nel 1908 lo abbandonò. Ma il pubblico non si rassegnò e Wags continuò per anni a tentare di adottare il suo padrone, grazie alla complicità dei distributori che ristampavano le vecchie pagine distribuendole ai giornali di provincia.

R.M.

WAKEFIELD, GEORGE WILLIAM (1887-1942) Illustratore e disegnatore inglese nato a Hoxton, Londra, nel 1887. Educato al suo paese, vinse poi una borsa di studio per la Camberwell School of Arts and Crafts. Nel 1906 sottopose ai giornali edoardiani delle vignette, che furono pubblicate su *Ally Sloper's Half Holiday*, e poi regolarmente su *Scraps*, dal 1907. Cominciò a specializzarsi in ragazze idealizzate, tutte zucchero e miele ma anche spiritose, e illustrò la piccante serie di *Peggy the Peeress*, su *Photo Bits*, nel 1910. Con le sue illustrazioni superbamente dettagliate per *Prince Pippin* una serie realizzata per *Young Folks' Tales*, dimostrò nel 1911, un nascente interesse per la fantasia fiabesca. La sua prima striscia, intitolata *Baron De Cuff and the Hon. Samuel Shiney*, apparve nel 1908 su *The Comic Companion*, inserto settimanale di *You and I*. Seguì nel 1908 *Tap Room Tales*, su *Scraps*. La sua presentazione a Frederick Cordwell, pezzo grosso dell'Amalgamated Press, gli fruttò poi del lavoro nei fumetti per bambini, che sarebbe durato fino alla sua morte. La sua prima creazione per il nuovo settimanale di Cordwell *Fun & Fiction*, fu nel 1911, *Gertie Goodsort*, basata sul tipo di ragazzini che egli disegnava così bene, e che diede poi origine a *Gertie and Gladys*, su *Merry and Bright*. Quando Cordwell, lanciò nel 1913, *The Favorite Comic*, Wakefield vi creò *Wott and Nott*, per poi tornare nel 1914 su *Firefly*, alle ragazze, con *Gertie Gladeyes* e su *Favorite*, con *Flossie and Phyllis the Fascinating Flappers*. Nel 1915 ci fu un « cambiamento di sesso », e Wakefield disegnò la lunga serie *Boys Friend*.
Durante la prima guerra mondiale servì nel sesto lancieri rimanendo ferito, tornando poi ai fumetti nel 1917 con *Carrie the Girl Chaplin*, per *Merry and Bright*. Seguirono molti personaggi fatti per questo settimanale e per *Butterfly*, finché nel 1920 si manifestò una nuova tendenza nella sua carriera.
I film muti avevano un successo tale che Cordwell li abbinò ai fumetti in un nuovo settimanale, *Film Fun*, del quale Wakefield impostò lo stile, dimostrando una notevole abilità nel ritrarre le « stelle » cinematografiche senza caricaturale. Nel 1920 disegnò le avventure di *Baby Marie Osborne*, *Mack Swain* e *Ben Turpin*, per *Film Fun*; *Ford Sterling* e *Fatty Arbuckle*, per *Kinema Comic*, seguiti poi da *Jackie Coogan* (1921), *Larry Semon* (1923), *Wesley Barry* (1924), *Grock* (1929), *Walter Forde* (1930), *Laurel and Hardy*, la più famosa, *Joe E. Brown* (1933), *Wheeler and Woolsey* (1934), *Max Miller* e *George Formby* (1938), *Lupino Lane (1939)*. Anche ad altri disegnatori fu chiesto di adeguarsi al suo stile, compreso suo figlio Terence « Terry », che continuò molti suoi personaggi. Molto prolifico e meticoloso nei dettagli, Wakefield realizzò anche illustrazioni melodrammatiche per racconti su *Bullseye* (1931) e *Surprise* (1932) e ridusse a fumetti interi film per *Film Picture Stories* (1934). Disegnò pure a colori *The Jolly Rover* sulla prima pagina di *My Favorite* (1928); *Freddie Flap and Uncle Bunkle* (1934) e *Teacher Trotter* (1935), per *Sparkler* e *Comic Cuts*. Nel tempo libero realizzava eccellenti tele ad olio. Morì nel 1942 all'ospedale di Norwick, e per oltre dieci anni le sue storie continuarono ad essere ristampate su *Film Fun Annual*.

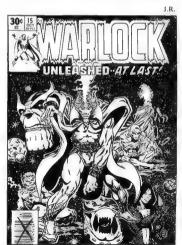
D.G.

WALKER, ADDISON MORTIMER (1923-) Disegnatore e soggettista americano, nato a El Dorado, Kansas, il 3 Settembre 1923, e trasferitosi poco dopo con la famiglia a Kansas City. Lo studio di disegno di Mort si limitò a qualche lezione dell'onnipresente corso Landon. La sua istruzione si estese sino alla frequenza dei corsi alla Washington University e all'University of Missouri, dove si diplomò alla fine della 2ª guerra mondiale. La guerra gli

aveva interrotto gli studi nel 1943, facendolo arruolare in fanteria col grado di tenente, col quale partecipò ad alcune azioni in Italia. Trasferitosi a New York dopo il diploma, lavorò presso il Dell, come direttore di alcuni periodici. La sua precedente esperienza come direttore della rivista umoristica dell'Università del Missouri *Show Me*, gli fu utile nel suo nuovo lavoro per *1000 Jokes, TV Stars* e *Ballyhoo*, diretti in collaborazione col disegnatore Charles Saxon. Mano a mano che il tempo passava, l'attività di disegnatore prevaleva però su quella editoriale, e già alla fine degli anni '40, Mort era il più pubblicato disegnatore di vignette americane. John Bailey, del *Saturday Evening Post*, gli suggerì un personaggio sullo sfondo dell'ambiente universitario, e così nacque *Spider*.
Nel 1950 avvenne l'incontro di Walker con le strisce sindacate: Mort propose *Spider* al King Features, che lo accettò (fu l'ultima striscia approvata personalmente da Hearst). Due suggerimenti accettati da Walker, furono quelli di trasferire Spider, in una base militare e di cambiargli il nome, perché il King Features, aveva appena acquistato *Big Ben Bolt*, uno dei cui protagonisti si chiamava Spider Haines. Nacque così *Beetle*, chiamato Bailey come omaggio al direttore del *Post*, che vide la luce il 3 Settembre 1950, giorno del 27° compleanno di Mort Walker. La tavola domenicale, ebbe inizio l'anno seguente. La striscia ebbe un successo immediato, Walker vinse il premio Reuben nel 1954, e ad esso ne seguirono altri, dalla NCS, dalla Banshee e da altre organizzazioni. Della NCS e di altre associazioni Walker fu successivamente eletto presidente. Recentemente egli si è occupato molto del suo Museo dei Fumetti a Greenwich, Connecticut, aperto nell'estate del 1974 e destinato alla diffusione popolare, alla valorizzazione e allo studio del fumetto in quanto fatto artistico.
Nel corso della sua lunga attività, Walker ha anche creato altri personaggi, come *Hi and Lois, Mrs. Fitz's Flats, Sam's Strip* e *Boner's Ark*. Nel Connecticut esiste una comunità di suoi allievi e assistenti, fra i quali ci sono Frank Johnson, Bob Gustafson, Jerry Dumas, Ralston Jones e suo figlio Greg Walker. Il maggior contributo di Walker, al fumetto si è avuto nell'ambito grafico, ma anche le sue semplici gags sono diventate una formula di successo per diverse strisce fin dagli anni cinquanta. Il suo disegno è rimasto, pulito, chiaro e semplice, anzi la semplicità è sempre stata la grande forza di Beetle Bailey. Pur essendo agile e moderna, la striscia di Walker ha sempre avuto elementi di continuità con lo stile e le convenzioni dei grandi della giovinezza di Walker, come ad es. Frank Willard. Mettendo insieme tutti i suoi personaggi, si può constatare che è il disegnatore di fumetti più pubblicato del mondo.

R.M.

WALLY AND THE MAJOR (Australia) Striscia derivante dalla precedente *The Winks*, che aveva avuto poco successo, e creata da Stan Cross nel 1940 per l'Herald and Weekly Times Ltd. I personaggi del precedente fumetto, Wally e Mr. Winks divenuto Maggiore, furono trasportati in un nuovo fumetto sulla vita dell'esercito, apparso quotidianamente sul *Melbourne Herald*. Nel creare un nuovo fumetto sulla vita militare, Cross era deciso ad evitare i luoghi comuni del soldato australiano, molti dei quali risalivano allo *Smith's Weekly*, al quale Cross aveva lavorato vent'anni. Il suo soldato non scolava birra né gli pendevano sigarette dal labbro e per quanto possibile evitava lo slang per parlare una lingua corretta.
Ritirando i suoi soldati dalla prima linea e integrandoli nell'« esercito di città », Cross poté sviluppare liberamente il suo umorismo senza il senso della partecipazione attiva presente in altri fumetti di guerra. Il laconico Wally contribuì scarsamente al fumetto, soprattutto dopo l'introduzione di Pudden Benson, come attendente del Maggiore Winks. Quando non aveva il ruolo del buffone ottuso, il grasso e pelato Pudden aveva degli sprazzi di genio, assumendo la funzione di catalizzatore della componente buffa della striscia. Egli divenne una stella, e quando fu pubblicata, la pagina domenicale apparve talvolta col titolo *Pudden*. Il Maggiore era una figura piccola rotonda e paterna, le cui esperienze belliche — viene il sospetto — dovevano limitarsi a brandire la penna nella guerra del nastro rosso. Egli era un gentiluomo della vecchia scuola, con origini dalla classe media, e che non aveva mai voluto aver a che fare con le moderne evoluzioni, costantemente scioccato dagli atteggiamenti di chi gli stava attorno. Un particolare notevole del fumetto, all'epoca di Cross, era la varietà di espressioni sul volto del Maggiore nell'ultima vignetta: egli esprimeva di volta in volta rabbia, frustrazione, sorpresa, incredulità, dolorosa rassegnazione o eventuale comprensione.
Cross era un maestro nel dipingere la giusta espressione con la massima economia di linee. Dopo la guerra, piuttosto che far tornare i suoi personaggi alla vita civile egli preferì farli lavorare nei campi di canna del Queensland, col Maggiore sempre in carica, questo posto non era tanto diverso dal campo dell'esercito. Tuttavia esso permetteva una più ampia possibilità di argomenti umoristici e l'introduzione di nuovi personaggi, come Olsen, il capoccione svedese. Questo cambiamento mantenne al fumetto la sua continua popolarità. Quando nel 1970, Cross si ritirò, il fumetto passò a Carl Lyon, che aveva disegnato la pagina domenicale per molti anni, assistendo talvolta Cross anche per le giornaliere. Pur non raggiungendo il livello di abilità e di sottintesi datogli da Cross, *Wally and the Major*, rimase ancora un fumetto assai popolare.

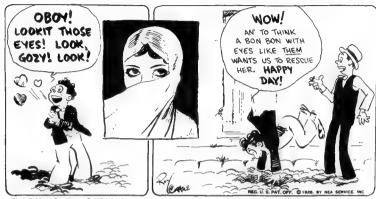
J.R.

« Warlock », Roy Thomas, Mike Friedrich e Gil Kane.
© Marvel Comics Group.

WARLOCK (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1972 da Roy Thomas e Mike Friedrich per i testi e da Gil Kane per i disegni ed apparso per la prima volta nell'Aprile dello stesso anno nel n. 1 di *Marvel Premiere*.
Warlock è un uomo senza nome che si fa chiamare « lui », un uomo creato da altri uomini malvagi, abitanti della terra, che furono da lui sconfitti dopo essersi scontrati con i *Fantastici Quattro*. Warlock, dopo questa azione, decide di abbandonare la terra per vagare nello spazio rinchiuso in una sorta di bozzolo ed è in questa configurazione che passa davanti al pianeta dell'Alto Evoluzionario che sta dando vita al progetto Alfa, cioè al progetto dell'uomo « finale » in contrapposizione all'uomo « bestia » che ha creato in precedenza ma che, essendo guidato dal solo istinto, non risponde a ciò che il suo creatore avrebbe voluto. L'Alto Evoluzionario crea infine, da una roccia fusa che faceva parte della terra una nuova «contro-terra» sulla quale vorrebbe far vivere, creandoli, degli uomini puri e buoni ma l'uomo « bestia » continua ad insinuare la contro-terra con la sua malvagità rovinando così la nuova razza e Warlock si offre volontario, offrendo a questa razza infelice i suoi servigi poiché in essa ha scorto dei valori positivi.
Questo personaggio, assolutamente desueto e denso di valori altamente morali, è forse il primo tentativo, da parte di Stan Lee, di offrire alla Marvel una linea che si discosti dal consueto. Un tentativo che abortisce, tanto che, col n. 8 dell'Ottobre 1973 il personaggio viene sospeso per essere ripreso nell'Ottobre 1975 sul n. 178 di *Strange Tales* (Febbraio 1975), su cui continua ad apparire sino al n. 181 (Agosto 1975), per poi riprendere la sua serie originale col n. 9 dell'Ottobre 1975. Da questo momento in avanti, il disegno viene affidato a Jim Starlin , un eccellente e sensibile disegnatore, che non riesce tuttavia ad incontrare il favore del pubblico per cui la serie viene definitivamente sospesa col n. 15 del Novembre 1976.
In Italia il personaggio è stato pubblicato per la prima volta nel n. 2 (Maggio 1973), della serie *Albi dei Super-Eroi* della Editrice Corno ed ha continuato ad apparire per cinque episodi.

M.G.P.

WÄSCHER, HANSRUDI (1928-) Scrittore e disegnatore tedesco nato a St. Gallen, Svizzera, il 5 Aprile 1928. Vivendo coi suoi genitori nella Svizzera italiana, Wäscher imparò correntemente l'italiano. Nel 1936 conobbe gli albi a fumetti italiani, rimanendo fortemente impressionato da *Tarzan, Mandrake* e *Flash Gordon*. Amava anche la lettura dei romanzi di Emilio Salgari. Tornato in Germania coi suoi genitori nel 1940, dopo le scuole superiori divenne assistente arredatore e completò i suoi studi come grafico disegnatore alla Werkkunstschule di Hannover, ciò che lo portò ad ottenere un lavoro presso l'Hannover Municipal Transit Authority. Nel 1950, Wäscher aveva preparato dei progetti per albi a fumetti tedeschi, ma nessun editore parve interessarsene. Nel 1953, la Walter Lehning Verlag cominciò a pubblicare fumetti nel formato italiano di 8 x 20 cm. Incoraggiato dal fatto che un editore aveva avuto la sua stessa idea di fare dei fumetti tedeschi, Wäscher si precipitò da Lehning e gli vendette subito *Sigurd*. Da allora ha sempre lavorato nel settore fumetti, scrivendo e disegnando circa 1200 albi nel formato piccolo e circa 500 nel formato normale, traducendo in tedesco fumetti italiani e di segnando per Lehning, innumerevoli copertine. Eccettuati i primi 40 numeri di *Sigurd*, egli ha scritto tutti i testi dei suoi fumetti *Falk, Tibor, Nick, Gert Jörg, eccetera*.
Quando Lehning interruppe la sua attività nel 1968, egli iniziò le proprie serie *Nizar* e *Ulf*. Dal 1969 ha lavorato per l'albo *Buffalo Bill*, della Bastei Verlag. Come dimostrano molti suoi fumetti, Wäscher ha una predilezione per i fumetti della giungla (*Tibor, Nizar*) e per le avventure dei cavalieri (*Sigurd, Falk, Ulf*). È di casa anche coi pirati (*Gert*) e con la fantascienza (*Nick*). A prima vista lo stile di Wäscher sembra semplice e legnoso: questo è dovuto in parte al fatto che egli ha dovuto sempre disegnare per Lehning nello stesso formato della successiva stampa. Tuttavia egli racconta bene le sue storie. Le interminabili avventure dei suoi eroi (la continuazione era necessaria dato il piccolo formato) sono ancor oggi ricercatissime dai collezionisti tedeschi. E inoltre, nonostante la loro povertà artistica, gli albi di Wäscher hanno fatto fare un deciso passo avanti al fumetto tedesco del dopoguerra.

W.F.

WASH TUBBS (Stati Uniti) Personaggio creato da Roy Crane apparso per la prima volta come striscia giornaliera della NEA il 21 Aprile 1924. Classico fumetto d'avventura ma anche umoristico, era intitolato inizialmente *Washington Tubbs II*, e il suo protagonista, un tappetto bruno e ricciuto dai grandi occhi spalancati e dalla forte propensione per le donne più alte di lui, debuttava come garzone in una drogheria chiamata Crabtree Emporium, il cui proprietario era uno strano tipo di filosofo denominato semplicemente « boss » da Wash. Per i primi mesi, i due furono i protagonisti, mentre Wash aveva problemi di rivalità con un tizio chiamato Bertram Speed a proposito di una bionda platinata di nome Dottie. Poi di colpo, l'8 Agosto 1924, il fumetto fu scombussolato da un nuovo elemento misterioso che conduceva a tesori sepolti nei mari del sud, e presto Wash si trovò imbarcato sulla Sieve, insieme a un miserabile vagabondo chiamato Tamalio, rischiando la vita in un incerto futuro e anche i lettori ne furono scossi. La NEA non ritenne però opportuno ripetere l'esperimento innovatore di Roy Crane, e quando Wash tornò a casa ricco, fu nuovamente confinato in imprese quotidiane del tipo di corteggiare una ragazza o guidare treni. Proseguì così per due anni, finché Crane non lo proiettò di nuovo in un racconto scatenato, nell'infernale cittadina Cozy Gulch, del selvaggio West, il 15 Luglio 1926. Il successivo 15 Novembre 1926, Wash incontrò Gozy Gallup, suo amico per la pelle (intanto il titolo cambiava in *Wash Tubbs*), trovandosi con lui coinvolto in una truffa per certi medicinali, poi in un circo e in un gigantesco imbroglio con dei banditi messicani. Ci fu poi un'incursione in Santo Domingo, e il primo incontro di Wash e Gozy con Bull Dawson, un brutto dalla barba incolta che, apparso il 10 Marzo 1928, doveva diventare un loro nemico ricorrente per anni. Ormai il fumetto era diventato decisamente avventuroso e Crane si rendeva conto di stare scrivendo una specie di storia epica.
L'anno seguente capitò nel fumetto anche l'avventuriero, Capitan Easy, apparso il 6 Febbraio 1929, un uomo misterioso e dal nome chiaramente falso, la cui reale e tragica storia fu rivelata ai lettori solo anni dopo. (La sua vera identità era quella di Billy Lee, accusato ingiustamente di furto da parte di un rivale in una tranquilla cittadina del sud). Egli divenne il nuovo compagno di Wash, mentre Crane faceva ritirare Gozy a vita privata facendolo sposare, ciò che anni dopo sarebbe successo anche a Wash. Easy era ormai la stella del fumetto: anche se il personaggio principale sembrava rimanere Tubbs — tanto che nel 1931/32, visse ancora qualche avventura da solo — il vero eroe era diventato Easy. E quando la NEA decise di dare a Crane anche una pagina domenicale, il 30 Luglio 1933, fu Easy ad esserne da solo il titolare. *Captain Easy* raccontava ovviamente le sue avventure prima di incontrarsi con Tubbs. Egli era un personaggio colorito, disegnato a ruota libera, e divenne presto il più divertente fra i per-

« Wash Tubbs », Roy Crane. © NEA Service.

sonaggi dei fumetti a colori, superando perfino il *Tarzan*, di Foster e il *Gordon*, di Raymond, quanto a varietà di composizione e inventiva grafica. La trama, anche se più semplice del Wash, giornaliero, era tuttavia avvincente e ricca di suspense. Poi Wash e Easy, entrarono nella seconda guerra mondiale. Wash, esonerato dal servizio militare, vide partire Easy come agente speciale.
Fu a questo punto che Crane abbandonò sia il Tubbs giornaliero che l'*Easy*, domenicale al suo assistente Leslie Turner, passando il 1° Giugno 1943 ad iniziare *Buz Sawyer*, per il King Features. Il lavoro di Turner su entrambi i fumetti differì sostanzialmente da quello di Crane, in quanto se la tecnica grafica era sorprendentemente simile, l'approccio narrativo era tuttavia diverso.
Dopo la fine della seconda guerra mondiale, Turner sviluppò una struttura narrativa interessante per la striscia giornaliera, alternando storie umoristiche a quelle drammatiche, stranamente ambientate in località straniere e coinvolgendo talvolta il vecchio Bull Dawson. Il fumetto domenicale invece, passato per un lungo periodo a Mel Graff, era ai suoi tempi decisamente umoristico. Tuttavia Turner fece un lavoro notevole continuando un fumetto importante senza variazioni di stile o di trama (aiutato in questo anche dalla guerra). Ora che Turner si è ritirato, la striscia giornaliera e la tavola domenicale sono entrambe intitolate *Captain Easy* e realizzate da Jim Lawrence e Bill Crooks. Il loro è uno sforzo notevole, soprattutto in senso grafico, ma i risultati sono piuttosto lontani dal lavoro di Crane e Turner e non contengono elementi di grande novità.

B.B.

WATSO
vedi Mager, Gus

WAUGH, COULTON (1896-1973) Disegnatore, soggettista e critico americano, nato in Cornovaglia, Inghilterra, nel 1896. Suo padre Fredrick era un famoso pittore, al pari di suo nonno Samuel Bell, che aveva fatto i ritratti dei presidenti Lincoln e Grant. Coulton tornò negli Stati Uniti, da giovanotto, e lavorò come disegnatore tessile, come illustratore di giornali e periodici, e come disegnatore di fumetti a New York, pur continuando la tradizione familiare del pittore. Coulton aveva anche l'hobby della vela — tanto che una volta naufragò a Capo Hatteras — e inoltre preparava articoli e illustrazioni per diversi periodici nautici e per *Boy's Life*.
Quando nel 1934, l'Associated Press, dovette cercare un sostituto per Milton Caniff che lasciava *Dickie Dare*, fu scelto Coulton Waugh, che iniziò la sua lunga collaborazione al personaggio a partire dall'Ottobre. Nel 1943, sposò la sua assistente Mabel Odin Burvik, alla quale in precedenza aveva lasciato il fumetto, anche se la sua firma « Odin » cominciò ad apparire nel 1944. Nel 1945, Waugh iniziò *Hank*, un nuovo fumetto su un veterano di guerra, per il quotidiano newyorkese *P.M.*, ma l'esperimento ebbe vita breve. Nel 1947, egli pubblicò *The Comics*, un pionieristico studio sul fumetto americano. Da allora, divise quasi equamente la sua carriera fra il disegno, la pittura, la narrativa e l'insegnamento. Dal 1960 al 1970, scrisse e disegnò per l'A.P. le vignette giornaliere *Junior Editors*, insegnò disegno all'Orange County Community College, espose in molte personali e partecipò a tre mostre della famiglia Waugh insieme ad altri otto pittori Waugh; fu il primo direttore dello Storm King Art Center di Cornwall, N.Y., e scrisse per Watson-Guptill, i due libri didattici *How To Paint With a Knife* (Come dipingere con un coltello) e *Landscape Painting With a Knife* (Panorami dipinti con un coltello).
È morto improvvisamente il 23 Maggio 1973. La fama di Waugh rimane attualmente legata soprattutto alla sua opera *The Comics*, che è il lavoro più quotato in materia. I suoi disegni per *Dickie Dare*, hanno un fascino fresco, demodé, che ricorda i giorni innocenti e i sogni giovanili.

M.H.

WEARY WILLIE AND TIRED TIM (Gran Bretagna) Personaggi creati da Tom Browne, che si possono far risalire a due prototipi di vagabondi indicati da un anonimo

« *Weary Willie and Tired Tim* », *Percy Cocking.*

scrittore di didascalie come « l'affaticato Waddles e lo stanco Timmy » in un fumetto intitolato *Innocents on the River* (Innocenti sul fiume), che riempiva la metà superiore della copertina di *Illustrated Chips* n. 298, del 16 Maggio 1896. Questi due personaggi — corto e grasso l'uno, magro ed alto l'altro — erano comparsi una sola volta, ma attirarono l'attenzione del direttore del giornale che ne chiese altre avventure. Riapparvero quindi cinque settimane più tardi (n. 303), poi dopo altre due settimane (n. 305) e dopo due settimane occupavano l'intera prima pagina. Nel n. 310 furono ribattezzati *Willie and Tim* (il « Willie » venne un po' più tardi) e dal n. 317 divennero fissi sulla prima pagina del *Chips*, tanto da restarvi fino alla sua chiusura, avvenuta col n. 2997 del 12 Settembre 1953. Pur essendo esistiti dei personaggi fissi prima di *Willie and Tim*, il loro successo portò all'affermazione del giornale a fumetti vittoriano e dello stile di Tom Browne come disegnatore. I suoi personaggi e il suo stile furono largamente copiati da altri disegnatori e direttori di giornali che cercavano di far soldi. Lo stesso Browne fu ben pagato per imitare se stesso in *Little Willy and Tiny Tim* (nipoti degli originali), *Airy Alf and Bouncing Billy*, fatti per *Big Budget* nel 1898. Browne abbandonò i suoi « vagabondi famosi nel mondo » nel 1900 ed altri disegnatori lo sostituirono, compreso Arthur Jenner. Alla fine il fumetto arrivò nel 1912 circa in mano a Percy Cocking, che lo disegnò per quarant'anni fino al termine, ritirandosi cinquantottene, nel suo castello di Murgatroyd Mump, ormai milionario.

D.G.

WEB, THE (Stati Uniti) Personaggio scritto da anonimi e disegnato nella sua breve carriera da John Cassone e Irv Novick, apparso per la prima volta nel Luglio del 1942 sul n. 27 di *Zip*, della MLJ, e uscito soltanto dodici volte fino al n. 38 di *Zip*, del Luglio 1943. Il particolare più attraente del personaggio era il suo squillante costume mezzo giallo e mezzo verde, con un domino verde e un'affascinante cappa tipo tela. L'alter ego di *The Web* (La tela) era il noto criminologo John Raymond, il cui fratello Tim era un criminale. Dopo aver aiutato la polizia a catturare il fratello fuggitivo, John decideva di combattere il male come The Web. Solo la sua innamorata Rosie Wayne conosceva il suo segreto. Nonostante la sua breve durata, il fumetto ebbe diversi personaggi col ruolo di « cattivi »: Black Dragon, Captain Murder e Count Berlin. Né i racconti né i disegni di *The Web* furono eccezionali, sicché a un certo punto la MLJ abbandonò il personaggio per concentrarsi su *Archie*, ed innumerevoli altri fumetti di impostazione umoristica. Quando nel 1965 la MLJ (ora Archie-Radio) riapparve brevemente nel settore dei supereroi, The Web comparve con altri nove numeri. Ma nonostante un nuovo espediente narrativo — Rosie e John si erano sposati e moglie e suocera tormentavano costantemente Raymond perché riprendesse la sua carriera come The Web — sia il fumetto come del resto tutta la linea MLJ naufragarono l'anno successivo. Prima però il personaggio era apparso nel volume tascabile *High Camp Superheroes* (Belmont, 1966).

J.B.

WEBSTER, HAROLD TUCKER (1885-1953) Soggettista e disegnatore americano, nato a Parkersburg, Ovest Virginia, il 21 Settembre 1885, da genitori della classe media. Ben sviluppato fin da bambino (da grande era alto due metri) si trasferì con la famiglia a Tomahawk, Wisconsin, dove crebbe facendo vari lavoretti già mentre andava a scuola. Per distrarsi dall'aborrita matematica, faceva disegnini fin dall'età di sette anni, vendendo con sua sorpresa il suo primo disegno ad una rivista intitolata *Recreation*, quend'era ancora bambino. Deciso a fare il disegnatore di fumetti, mise da parte un gruzzolo e andò a studiare alla Frank Holmes School of Illustration di Chicago, dove ebbe come compagni Harry Hershfield e Roy Baldridge, divenuti noti illustratori. La scuola chiuse venti giorni dopo la sua iscrizione, e lui, poco interessato a lavorare per i quotidiani di Chicago, se ne andò al *Denver Republican*, prima e al *Denver Post* poi, guadagnando 15 dollari la settimana per disegnare fumetti sportivi, che poi ammise egli stesso erano terribili.
A 20 anni tornò a Chicago per lavorare come esterno al *Chicago News*, illustrando per un certo periodo il famoso *Mr. Dooley*, e ottenendo poi un lavoro come stipendiato a 30 dollari la settimana, per fare i fumetti politici in copertina del famoso *Chicago Inter-Ocean*, dove fu notato da un dirigente del *Cincinnati Post*, che gliene offerse 70. Riuscendo a risparmiare quanto bastava per fare un viaggio in Europa, Webster ne fece, nel 1911, un resoconto illustrato per il *Post*, ciò che lo portò a lavorare a New York. Qui, nel 1912, trovò moglie tramite il disegnatore R.M. Brinkerhoff e presto trovò pure un ottimo lavoro presso il *New York Tribune*, dove iniziò diverse serie di vignette quotidiane, senza personaggi continuativi, su di esse si fondò rapidamente la sua fama. I lettori risero molto, con serie come *Poker Portraits* e *Life's Darkest Moment*.
Crescendo la sua fama, il *World* lo strappò al *Tribune*, all'inizio degli anni venti, e continuò a fare gli stessi fumetti quotidiani e lanciò anche la domenicale *The Man in the Brown Derby* (L'uomo dal Derby marrone). Fallito il *World*, nel 1931, il *Tribune*, diventato frattanto *Herald-Tribune*, fu ben lieto di riprendersi Webster, ma dopo un po' di tempo gli suggerì di dedicare la sua tavola domenicale a un personaggio divenuto nel frattempo popolarissimo nelle vignette quotidiane, *The Timid Soul* (Anima timida), che fu lanciato a pagina intera nel Maggio 1931. Consolidandosi la sua posizione economica e la sua fama, Webster scrisse e illustrò dei libri che vendettero moltissimo, soprattutto negli anni fra il '20 e il '30, fra cui *Our Boyhood Thrills* (1915), *Webster's Bridge* (1924), *Webster's Poker Book* (1926), *The Shepper-Newfounder* (1931), *The Timid Soul* (1931), *To Hell with Fishing* (1945) e *Life with Rover* (1949). Le sue strisce apparivano ormai su 125 giornali ed egli poté stabilirsi in una villa nel New England. Quando morì nel 1953, disegnava ancora la tavola domenicale con soltanto un piccolo aiuto da parte di un collaboratore. Piuttosto che far continuare

la sua opera da un altro disegnatore, l'*Herald-Tribune*, preferì mettere in circolazione, per i giornali che lo desiderassero, le ristampe del vecchio materiale.

B.B.

WEBSTER, TOM (1890-1962) Disegnatore e animatore inglese, nato a Bilston, Staffordshire, il 17 Luglio 1890. Educato a Wolwerhampton, iniziò a lavorare come contabile presso la Great Western Railway, all'età di 14 anni. Pur non avendo ricevuto alcuna istruzione grafica, vinse un premio di cinque scellini in un concorso a fumetti indetto dal *Birmingham Weekly Post*, per ben sei settimane di seguito. Il suo primo disegno sportivo — che divenne poi il suo campo — fu uno schizzo di Bernard Wilkinson, che giocava al calcio con Aston Villa, nella squadra dello Sheffield United, il disegno fu acquistato per una ghinea dall'*Athletic News*. Webster lasciò poi le ferrovie per passare al gruppo grafico dello *Sports Argus*, di Birmingham, dove per quattro anni disegnò vignette sportive, iniziando quel suo tipico stile di commento che divenne il suo marchio. Webster disegnava una striscia nuova, con testo e sceneggiatura, dentro un'unica grande vignetta. Una volta stabilizzatasi nella stampa nazionale, questa tecnica gli venne largamente copiata ed è ancora oggi usata, per esempio da Roy Ullyett sul *Daily Express*. Webster si recò quindi a Londra in seguito ad un annuncio che richiedeva un disegnatore politico, e fu assunto dal nuovo giornale *Daily Citizen*, per sei sterline la settimana, un aumento considerevole rispetto ai 50 scellini di Birmingham. Intanto arrotondava lo stipendio sperimentando cartoni animati per una ditta locale, facendo inoltre fumetti sportivi per il *Golf Illustrated* e per il quotidiano della sera *The Star*.
All'inizio della prima guerra mondiale guadagnava 20 sterline la settimana, ma nel 1916 si ammalò di febbri reumatiche e abbandonò il lavoro, e si ridusse in miseria tanto da dormire sulle panchine lungo il Tamigi. Finalmente l'*Evening News*, accettò un disegno sul combattimento fra Tommy Noble e Joe Symonds, e Webster tornò così a lavorare, tornando ben presto ad avere le sue vignette in sette giornali domenicali. Tom Marlowe del *Daily Mail*, lo assunse nel 1919 in esclusiva, per 2000 sterline l'anno e non ebbe mai a pentirsene. Webster divenne parte integrante dell'aristocrazia sportiva londinese, introducendo nei suoi fumetti gente reale, come Inman il più famoso campione di biliardo, Tishy, il cavallo da corsa che incrociava le gambe, eccetera. Ma creò anche eroi di fantasia, come Horizontal Heavyweight, e George, il semplice spettatore in ogni cosa. Nel 1936 fece dodici pannelli, « Cavalcata di sport », per decorare la Queen Mary. Nel 1920 fece anche un breve ritorno all'animazione, lavorando con Brian White, ad una serie che presentava *Tishy and Steve*. La prima raccolta dei suoi disegni, *Tom Webster among the Sportsmen*, vendette 70.000 copie in 20 minuti! Da allora ad ogni autunno fu pubblicato un *Tom Webster Annual*, fino al 1939. Egli si ritirò nel 1940, ma si stancò presto di questo ozio forzato, tornando al *Daily Sketch*, nell'Ottobre 1944 e quindi al *News Chronicle*, nel 1953, ritirandosi però definitivamente nel 1956. Morì nel 1962 all'età di 71 anni.

D.G.

Tom Webster, vignetta umoristica.

« Wee Pals », Morrie Turner. © Register and Tribune Syndicate.

WEE PALS (Stati Uniti) Serie creata dall'autore negro Morrie Turner, apparsa per la prima volta nel 1965 per il Lew Little Syndicate, fusosi più tardi col Register and Tribune Syndicate. Turner aveva rimuginato a lungo l'idea di un fumetto « integrato », e quando nel 1964 lo mostrò a Schulz ad un convegno sui fumetti, costui lo incoraggiò caldamente; ciò che fece pure l'attore negro Dick Gregory in un successivo incontro. Come dice il titolo *Wee Pals* (Piccolissimi compagni), il fumetto riguarda un'allegra brigata di scolaretti di tutte le razze e d'ogni colore, ed i loro rapporti. C'è Nipper, il ragazzino negro dagli occhi nascosti sotto l'eterno berretto da confederato; c'è Sybil, l'intraprendente negretta; e ci sono i loro compagni bianchi, la noiosa Wellington dai lunghi capelli, l'occhialuto ciccione Oliver, la scatenata biondina Connie e Jerry, l'ebreo intellettuale. Va segnalato anche Polly, il pappagallo culturalmente integrato. L'ambiente è un sobborgo e, non essendo consapevoli della loro origine, i bambini si comportano come qualunque altro gruppo di bambini dei fumetti. Essi sono molto intraprendenti; Sybil legge il futuro, un altro negretto « dà quote per tutte le occasioni » e Jerry vende « pane per lo spirito » di ogni nazionalità. Essi si riuniscono regolarmente nel loro « Rainbow Power Club ». In definitiva, *Wee Pals* è un ibrido fra i *Peanuts* di Schulz e *Rinkey-dinks* di Branner, però

ha comunque il merito di presentare al pubblico americano in maniera gradevole i grossi problemi dell'integrazione fra bianchi e negri. Come osservò una volta Schulz, « quando Morrie disegna i bambini che cercano di trovare la loro strada in una comunità integrata, egli si dimostra ben più di un semplice osservatore ». Naturalmente, la cosa più valida della serie rimane la sua comicità, che è notevole. Parte delle strisce è stata ristampata in volumi tascabili da Signet, a partire dal 1969.

M.H.

WEE WILLIE WINKIE'S WORLD (Stati Uniti) Serie creata da Lyonel Feininger, apparsa per la prima volta il 19 Agosto 1906, lo stesso anno di *Kin-der-Kids*, sul *Chicago Tribune*. La serie prende il titolo da una famosa poesia per bambini intitolata appunto *Wee Willie Winkie's World* (Il mondo del piccolissimo Willie Winkie), ed è meno turbolenta e più lirica di *Kin-der-Kids*. In essa Feininger non ricorse alle nuvolette, ma inserì dei testi stampati, impreziositi da motivi allegorici, floreali o astratti, fra una vignetta e l'altra.

Il piccolissimo protagonista è il bambinetto Wee Willie, che si ritrova al centro di un universo incantato (tema non dissimile da quello di *Little Nemo*), dove gli oggetti inanimati prendono vita e i paesaggi familiari prendono forme fantastiche in una strana sinfonia di linee, colori e forme. È una metamorfosi a volte graduale, a volte improvvisa e sconcertante, che trasforma gli alberi e le nuvole, le rocce e gli edifici in mostri tentacolari e demoni spaventosi, ed i geni benevoli in rifugi ospitali. Quello di *Wee Willie Winkie*, è un mondo fantasioso, capriccioso e dolce, pieno di meraviglie e di terrori. L'ultima tavola di questa notevole serie fu pubblicata il 20 Gennaio 1907, e con essa terminava prematuramente la promettente carriera di Feininger come disegnatore di fumetti.

M.H.

WEISINGER, MORT (1915-) Soggettista e direttore editoriale americano, nato a New York il 25 Aprile 1915. Dopo aver scritto per diversi anni novelle, ed essere stato redattore di periodici e agente letterario nel 1940 Weisinger, entrò alla National. Benché abbia creato tutta una serie di albi di supereroi, come *Green Arrow* e *Airwave*, egli è noto soprattutto come il direttore editoriale del gruppo di periodici della « famiglia » Superman, posizione da lui ricoperta per 30 anni, dal 1940 al 1970. Più ancora dei suoi creatori Siegel e Shuster, è stato Weisinger a plasmare quella che oggi è nota come « la leggenda Superman ». Così come era stato concepito in origine, Superman era povero nel disegno e del tutto privo di umorismo: Weisinger lo modificò sostanzialmente, rendendolo nei tardi anni quaranta e negli anni cinquanta, un fantasista superpotente e farsesco.

Il *Superman* di Weisinger era regolarmente messo in difficoltà dai più bizzarri superdelinquenti, Weisinger non gli permetteva di combattere e sconfiggere il « secondo uomo più forte del mondo », ma lo metteva di fronte a diavoletti ed avversari divertenti e frivoli. « Cattivi » della risma del Giocattolaio, del Burlone, di Mr. Mxyztplk, l'omino della quinta dimensione, apparvero via via usando scherzi, giocattoli, novità e magie, insomma tutto, tranne i muscoli per cercare di sconfiggere « l'uomo d'acciaio ». A Weisinger va pure riconosciuto il merito di essersi assicurato, perché realizzassero le imprese del suo personaggio, diversi ottimi artigiani, i principali fra i quali sono Wayne Boring, Al Plastino e Curt Swan per *Superman*, Jim Mooney per *Supergirl*, e Kurt Shaffenberger per *Lois Lane*. Ma vanno ricordati anche Jack Burnley, Irwin Hasen e diversi altri, tutti funzionalmente impiegati. Per i testi si affidò a Otto Binder, Edmond Hamilton, Al Bester, Bill Finger, Manly Wade Wellman e altri. La kryptonite fu inventata durante il regno di Weisinger, che inoltre allargò notevolmente la lista dei sopravvissuti di Krypton: Argo City, la Zona Fantasma, Kandor la città in bottiglia, Supergirl, Mon-El, Krypto e Super-Robot. Negli anni cinquanta, Weisinger presiedette alla creazione della Fortezza della Solitudine, del Mondo Bizzarro, di Lex Luthor, Brainiac, La Legione dei Supereroi, le Storie Immaginarie, facenti parte tutti della Supermania. Inoltre Weisinger scrisse personalmente i soggetti per la serie cinematografica che ebbe a protagonista Kirk Alyn, e recitò come « narratore » nel programma televisivo di *Superman*. Weisinger ha lasciato i fumetti nel 1970, per dedicarsi completamente alla carriera di articolista e scrittore. Il suo ultimo romanzo, *The Contest*, è stato acquistato dalla Columbia Pictures, mentre suoi articoli sono apparsi su *Esquire*, *Argosy*, *Reader's Digest* e diversi altri periodici.

J.B.

WELLINGTON, CHARLES H. (1884-1942) Soggettista e disegnatore americano nato a St. Louis, Mo., nel 1884. Il suo primo lavoro apparve sul *St. Louis Post Dispatch* e sul *St. Louis Republic*. Nel 1908 « Duke » Wellington, accettò l'offerta di disegnare per il *Memphis News-Scimitar* e in seguito si trasferì a Nashville per lavorare sei mesi al *Tennessean*. Pur essendo ancora immaturo, il lavoro di Wellington, era abbastanza valido da impressionare il colonnello Henry Stoddard del *New York Evening Mail*, che gli offerse un contratto (l'anno precedente lo stesso Stoddard aveva portato a New York un altro giovane disegnatore, Rube Goldberg). Per il *Mail*, Wellington disegnò vignette, fumetti editoriali e qualche breve striscia. Sempre a quell'epoca, Wellington disegnò per il McClure *Pa's Imported Son-in-Law* (Il genero importato di Papà), abbandonato nel 1914 a Ed Carey, che lo fece diventare *Pa's Family and Their Friends* (La famiglia di Papà e i loro amici). Contemporaneamente Wellington riprese sul *Tribune*, i propri personaggi, col titolo cambiato in *That Son-in-Law of Pa's* (Quel genero di Papà) e finalmente *Pa's Son-in-Law* (Il genero di Papà). Se non fosse per quel tanghero di genero inglese, il fumetto sarebbe sul modello del primo *Polly, di Sterret*. Nel 1920, Wellington passò al Tribune Syndicate, dove *Pa's Son-in-Law*, divenne il punto forte della sezione fumetti dell'*Herald-Tribune*, insieme a *Mr. and Mrs. Peter Rabbit*, ed altri. Negli anni

C.H. Wellington, « Pa's Son-in-Law ».

« *Werewolf by Night* », *Jerry Conway, Len Wein e Mike Plogg.* © *Marvel Comics Group.*

successivi fu distribuito con successo costante, anche se modesto, andando avanti fino alla morte di Wellington, avvenuta nel 1942. Lo stile del disegno di Wellington non superò mai un livello dilettantistico: le sue conoscenze anatomiche erano limitate e le figure di conseguenza goffe, l'umorismo delle battute era molto tiepido e talvolta addirittura di senso oscuro. Il fumetto non progredì mai, né come disegno né come sviluppo dei personaggi, oltre il livello degli inizi. Wellington morì di polmonite a Hollywood, in California, all'età di 58 anni.

R.M.

WEREWOLF BY NIGHT (Stati Uniti) Personaggio creato nel 1972 da Gerry Conway e Len Wein per i testi e da Mike Ploog e Frank Bone per i disegni ed apparso per la prima volta nel Febbraio dello stesso anno sul n. 2 di *Marvel Spotlight* della Marvel Comics Group. Nel Settembre dello stesso anno la casa editrice americana decise di dedicargli una testata intitolata *Werewolf by Night*.

Werewolf (Il Licantropo) in realtà è Jack Russell, un ragazzo di diciotto anni, proveniente da una famiglia facoltosa, che si porta addosso una maledizione ereditaria in seguito alla quale ogni mese, durante le notti di luna piena, diventa un licantropo soffrendone tutte le amare e tragiche conseguenze. Durante queste trasformazioni si comporta come un animale pur mantenendo, in fondo alla mente, un barlume di umanità, una scintilla di intelligenza che lo riscatta agli occhi del lettore che, tutto sommato, prova una certa simpatia per il personaggio. Una delle sue caratteristiche è quella di non fare del male fine a se stesso, ma di colpire, con la forza dell'istinto e della brutalità, coloro che con coscienza e sottile intelligenza compiono del male. Simbolicamente il personaggio segue la linea del *dottor Jeckyll e Mister Hyde*, ovvero quella del dualismo dell'animo umano, del suo irresistibile bisogno di riscattarsi e di affermare con prepotenza sia la propria spiritualità che la forte pulsione verso il male. In Italia il personaggio è apparso per la prima volta nel Luglio 1973 sul n. 6 della serie *Albi dei Super-Eroi* dove è stato pubblicato per cinque episodi.

B.P.

WESTOVER, RUSSELL (1886-1966) Disegnatore e soggettista americano, nato a Los Angeles il 3 Agosto 1886 da una famiglia della classe media, creatore di *Tillie the Toiler*, uno dei fumetti di maggior successo su una ragazza lavoratrice. Essendosi il padre trasferito a Oakland per lavoro, « Russ » vi compì gli studi, frequentando poi anche la scuola d'arte di San Francisco, dove nel 1906, all'epoca del terremoto, era già da due anni vignettista sportivo per il *San Francisco Bulletin*. In seguito lavorò per l'*Oakland Merald*, per il *San Francisco Chronicle* e per il *Post*. In quel periodo sviluppò uno stile molto simile a quello di Rube Goldberg, molto famoso sulla costa occidentale come vignettista sportivo. Quando, forte del successo ottenuto all'ovest, si trasferì a New York, all'inizio della seconda guerra mondiale, Westover andò a lavorare al *New York Herald*, dove creò il suo primo fumetto distribuito a livello nazionale, cioè la pagina domenicale *Snapshot Bill*, basata su una precedente idea. All'inizio degli anni venti, lavorando per suo conto, vendette al King Features Syndicate, l'idea di *Tillie the Toiler* (Tillie la sgobbona), che uscì nel 1921 sia in versione giornaliera che domenicale su un certo numero di testate di Hearst. Parzialmente ispirato alle esperienze della stessa moglie di Westover, Jenesta, il fumetto fece subito colpo sui lettori (un pazzoide delle regioni centrali scrisse addirittura lunghe lettere supplicando Tillie di non fidanzarsi con Mac, il suo ragazzo che le era collega in ufficio, per prendere in considerazione le sue proposte), sicché a metà degli anni venti un gran numero di giornali lo pubblicavano. Lo stesso Hearst ne fu favorevolmente impressionato, e nel 1927 la casa produttrice Cosmopolitan Pictures, ne trasse un film con Marion Davies, largamente pubblicizzato dalle testate di Hearst. Anche Cupples & Leon pubblicarono a quel tempo una serie di Tillie. Sempre nel 1926, Westover aggiunse alla sua pagina domenicale l'altro fumetto *The Van Swaggers*, che uscì settimanalmente insieme a Tillie, fino al 1950 circa. Trasferitosi fin dagli anni trenta in California, Westover abbandonò il King Features nel 1954. Il suo fumetto, ancora popolare, fu continuato da Bob Gustafson, fino al 1959. Westover è morto di un attacco cardiaco il 6 Marzo 1966 a San Rafael, in California.

B.B.

WHEELAN, EDGARD (1888-1966) Soggettista e disegnatore americano, nato a San Francisco, California, nel 1888. Laureatosi alla Cornell University, fu spinto dalla madre Albertine Randall (che negli anni dieci disegnò un fumetto intitolato *The Dumb Bunnies*) a diventare disegnatore di fumetti, ed in effetti egli divenne uno dei maggiori fautori del concetto della continuità nei fumetti e grande autore satirico. Esordì disegnando vignette e fumetti editoriali per il *San Francisco Examiner*, per trasferirsi poi ad un'altra testata di Hearst, *The New York American*. Nell'Aprile del 1918 egli creò *Midget Movies*, lavorandovi nei due anni successivi. In esso parodiava i drammatici films dell'epoca, esattamente come avrebbero fatto poco dopo, per Hearst, Chester Gould con *Fillum Fables* e Elzie Segar con *Thimble Theater*. Per una

« Wheeling », Hugo Pratt. © Hugo Pratt.

qualche ragione, forse una chiacchiera di un suo rivale all'interno del giornale stesso, Wheelan si divise da Hearst pensando che costui lo ostacolasse. Ron Goulart ricorda che ancora sul letto di morte Wheelan era convinto di aver intravisto il nero zampino di Hearst ogni qual volta gli era successo qualcosa di spiacevole. Lasciato dunque Hearst nel 1920, egli ebbe immediatamente successo: il *Minute Movies* proseguito nel 1921 per il George Matthew Adams Service da Wheelan, ebbe un enorme successo. I lettori amavano il personaggio, gli scrivevano e seguivano con fedeltà di giorno in giorno le sue avventure, con grande soddisfazione degli stessi. La trama di Wheelan, fintantoché adattò i classici, era maliziosamente sottile. I suoi disegni, alquanto acerbi, erano però melodrammatici, per essere coerenti coi personaggi. Negli ultimi anni, Nicholas Afonsky migliorò la componente grafica e diede al fumetto un sapore più fumettistico; anche Jess Fremon disegnò il fumetto, però senza firmarlo. Alla fine degli anni trenta, Wheelan disegnò il personaggio da circo *Big Top*, e portò *Minute Movies* a *Flash Comics*. Poi scomparve per molti anni e si spense a Ft. Myers Beach, in Florida, nel 1966.

R.M.

WHEELING (Argentina) Serie creata nel 1962 da Hugo Pratt, sia per i testi che per i disegni, e pubblicata in Argentina, paese dove ottenne oltre che un incontrastato successo, anche una serie di premi, tra gli altri, quello della « Epa y Lincoln Library » e una medaglia d'oro della Comunidad Immigrantes Judios di Buenos Aires che motivò l'assegnazione con questa menzione: « per il lavoro storico sociale di ricerca e per avere onorato gli ebrei caduti nell'ammutinamento delle Brigate Straniere durante la guerra d'indipendenza americana ». *Wheeling* è il nome di una cittadina dell'Ohio che durante la guerra d'indipendenza fu il centro di mortali azioni militari subendo gli attacchi degli inglesi e dei loro alleati indiani. I protagonisti sono Criss Kenton, contadino yankee, e Patrik Fitzgerald, aristocratico inglese, nati dalla fantasia dell'autore, mentre Simon Girty, il capo indiano Logan e il soldatino della Milizia della Virginia, sono realmente esistiti. La narrazione si svolge sul filo della realtà storica cui l'autore ha aggiunto la parte fantastica riuscendo a creare, come al suo solito, un autentico capolavoro in cui fa spicco l'opera di ridimensionamento svolta dall'autore in favore dei cosiddetti « diseredati », ovvero della fetta di umanità che Pratt ritiene più che mai bisognosa di un atteggiamento sensibile nei propri confronti. C'è chi ha definito questa ballata dell'indipendenza un'autentica « chanson de geste » e forse la storia più bella di Pratt, un giudizio tutto sommato assai convincente.

L.S.

WHEN A FELLER NEEDS A FRIEND (Stati Uniti) Serie di vignette quotidiane creata da Clare Briggs, apparsa per la prima volta nel 1912 sul *Chicago Tribune* e sul *New York Tribune* (poi *Herald-Tribune*). *When a Feller Needs a Friend* (Quando un taglialegna ha bisogno di un amico), probabilmente il più noto dei fumetti di Clare Briggs, riguardava individui, di solito bambini o cani o

uomini d'affari, in situazioni domestiche drammatiche, disperatamente soli. Esso apparve ad intervalli settimanali fra altri fumetti di Briggs, come riempitivo. Privo di personaggi ricorrenti e di continuità, Feller non era un vero e proprio fumetto, in effetti, soltanto uno dei personaggi delle vignette giornaliere di Briggs (che non erano collegate da alcun titolo), era ricorrente, e cioè « Skinnay » di *The Days of Real Sport*. Lo stesso Feller, sembra essere comparso sul *Chicago Tribune*, il 28 Novembre 1912, ma questo non può ritenersi il primo disegnato da Briggs, poiché i giornali di allora, neanche lo stesso *Tribune* per cui lavorava Briggs, pubblicavano tutte le vignette da lui disegnate, cioè sette la settimana. Dopo aver pubblicato nel 1914 tramite la Volland Company una raccolta di *Feller* in volume rilegato, nel 1917 Briggs trasferì le sue vignette al *New York Tribune*, dove rimase fino alla morte, avvenuta nel 1929. Tuttavia il *Chicago Tribune* continuò a pubblicare i suoi fumetti, acquistandoli dal *New York Tribune*. Nel 1930 William H. Wise and Co. pubblicarono un volume postumo di *Feller*, come parte di una raccolta commemorativa in sette volumi. Molte delle serie di vignette di Briggs furono ristampate sui quotidiani dopo la sua morte, senza la firma: è quindi difficile stabilire quando sia apparsa l'ultima vignetta di *Feller*. Molto popolare quando Briggs era vivo, il suo lavoro fu lo sviluppo di materiale iniziale di George McCutcheon, e fu ripreso in lavori similari da H.T. Webster, Gaar Williams, Frank Beck ed altri.

B.B.

WHITE, BRIAN (1902-) Disegnatore e animatore inglese, nato a Dunstable, Bedfordshire, il 4 Aprile 1902. Studiò alle scuole locali, ma come disegnatore fu autodidatta. Nel 1916 andò a lavorare come caricaturista e disegnatore sportivo al *Luton Reporter* e al *Luton News*.

« When A Feller Needs A Friend », Clare Briggs. © New York Tribune.

Brian White, « Double Trouble ». © Associated Newspapers Ltd.

Nel 1924 si unì a G.E. Studdy e William Ward come animatore per il film a cartoni animati *Bonzo*, passando poi alla Pathé Pictorial, per animare *Song Cartoons*, di Sid Griffiths nel 1926 e la serie di Joe Noble intitolata *Sammy and Sausage*, nel 1928. Insieme a Griffiths, egli produsse cartoni animati pubblicitari per Superads (1929), poi fece il cartone animato sonoro *Topical Breezes* (1930), che presentava *Hite and Mite*. Il suo ultimo disegno animato fu *On the Farm* (1932), fatto col sistema a colori Raycol su disegni di H.M. Bateman.

Il primo fumetto di White fu, nel 1924, *Mr. Enry Noodle*, su *Pearson's Weekly*, seguito nel 1931 da *Jolly Jinky*, sullo stesso giornale. La sua striscia quotidiana fu *Adam and Eva*, sul *London Evening Standard*, seguita da *Weather Pup*, che era una vignetta fatta per il *Daily Mail* dal 1932. Tutto ciò preparò la strada al successivo fumetto di grande successo *The Nipper*, che iniziò la sua lunga strada sul *Mail*, il 30 Agosto 1933 e dal quale nacquero poi cartoline, calendari e così via. Durante la guerra il fumetto venne sospeso per mancanza di carta, e White si occupò di fumetti per le riviste per bambini, rilevando *Deed-a-Day-Danny*, di Hugh McNeill e creando *Little Tough Guy*, ambedue per *Knockout*, nel 1942. Fece il servizio militare nella polizia di Liverpool e di Luton dal 1942 al 1944, e nel 1945 fondò la casa editrice B.&H. White Publications, insieme a un suo cugino. Dopo aver ristampato *Nipper* in albi, produsse il nuovo fumetto *Careful Nippers*, sulla sicurezza stradale e *Nipper's A-Z Animal Book*. Nel 1948 pubblicò *Bernard Shaw through the Camera*. Produsse poi dei film a fumetti per Pathé nel 1951 e illustrò la serie di libri della Focal Press, sull'animazione nel 1955. Nello stesso anno l'agente londinese Frank Betts, acquistò i diritti del fumetto americano *Double Trouble*, di Bill McLean distribuito allora su *The Star*, e incaricò White di continuarlo in una versione completamente inglese. Quando *The Star*, fu acquistato dall'*Evening News*, il fumetto continuò ad essere pubblicato dal 16 Ottobre 1960 al 1967. Nel 1956, White riprese a dise-

gnare fumetti per bambini per D.C. Thompson, facendo *Shorty*, su *Beezer*, seguito da una ripresa di *Keyhole Kate*, di Allan Morley, su *Sparky* (1968-1974), *Tich and Snitch*, su *Buzz* (1973) e *Plum Duffy*, su *Topper* (1974). Anche se meno ingegnosi e ispirati, questi fumetti per ragazzi, hanno la stessa impronta umoristica di Nipper.

D.G.

WHITE, HUGH STANLEY (1904-   ) Disegnatore e soggettista inglese, nato a Kilburn, Londra, il 6 Ottobre 1904. Fu educato all'Arlington Park College di Chiswick e poi studiò disegno ai corsi serali della Chiswick Art School. Dopo aver lavorato sei mesi in pubblicità per l'agenzia Gordon and Gotch, ebbe la fortuna di incontrare, mentre stava facendo uno schizzo al Museo di storia naturale, Walther Booth, divenendo suo assistente, inizialmente durante i fine-settimana e poi a tempo pieno. Per due anni assistette Booth in tutti i suoi lavori, l'inchiostrazione, gli sfondi, il letterista eccetera, sia per *Rob the Rover*, sia per gli altri fumetti. Alla morte di sua madre, che gli lasciò un'eredità, poté fare un viaggio in Norvegia e schizzare la caccia alla balena, la storia dei vichinghi e così via, lavori che al suo ritorno sottopose a Frank Anderson, direttore dell'Amalgamated Press.
Nel 1929 fece il suo primo fumetto completo, un racconto per la rivista per bambini *Bo-Peep*, passando nel 1932 ai racconti a puntate con *Ranji's Ruby* e nel 1933 con *In the Days of Drake*. Con i suoi fumetti avventurosi per *Boys and Girl Daily Mail*, del 1933 e i suoi racconti a puntate per *South Wales Echo & Express Supplement*, del 1933/34, divenne un pioniere della sezione fumetti dei quotidiani inglesi. Quando la Disney fondò il settimanale inglese *Mickey Mouse Weekly*, White vi fece parte fin dall'inizio, preparando per il primo numero (8 Febbraio 1936), due racconti a puntate, *Ginger Nick the Whaler* e *Ian on Mu*. Quest'ultimo, col sottotitolo « Pioniere del pianeta del mistero », costituisce una pietra miliare, essendo il primo fumetto inglese di fantascienza (fatta eccezione per qualche singolo episodio di *Rob the Rover*). Il pianeta Mu, abitato da cinesi pigmei, vichinghi giganteschi e cupi robot, e da un piccolo furbo Hexpod a sei gambe, era chiaramente ispirato al film *Metropolis* e a *Flash Gordon*, ma lo strano miscuglio di atmosfere alla Giulio Verne e di disegno per bambini si rivelò eccellente ed unico: il fumetto durò 15 settimane. Nel 1938 vennero poi *Phantom City*, *Flashing Through* e *Oil and Claw*, sempre per il settimanale di Disney ed ugualmente fantastici. Nel 1939, White tornò all'Amalgamated Press per disegnare la serie di fantascienza *Into Unknown Worlds*, per *Butterfly* e *John Irons, Lone Fighter*, per *Triumph*. Dopo il servizio militare nella difesa civile e nella Royal Air Force, White si dedicò all'editoria insieme a un suo vecchio conoscente, dirigendo e pubblicando *Merry Maker*, nel 1946, un mensile a fumetti in cui disegnavano lui e i suoi vecchi amici Walther Booth e Basil Reynolds. Nel 1948 vi furono poi i due albi a fumetti in stile americano *Xmas Comic* e *Atomic Age Comic*, nei quali tentò di introdurre anche supereroi come *Batman*, ecc. Nel 1951 rilevò *Tornado*, di Bob Monkhouse per *Oh Boy* e nel 1952 fece degli episodi di *Young Marvelman*, nel 1953 la serie di fantascienza *Space Comics*, tutti per Mick Anglo. Ma il suo stile era troppo invecchiato, e dopo un periodo di tempo trascorso nel Kenia, che segnò il suo ritorno alla pubblicità, tornò in patria e si ritirò.

D.G.

Stanley White, « Ian on Mu ». © Willbank Publications.

WHITE BOY (Stati Uniti) Personaggio creato da Garrett Price, apparso per la prima volta l'8 Ottobre 1933 sul *Chicago Tribune* e poco dopo anche sul *New York Daily News*, come mezza pagina domenicale. Magnificamente disegnato, con una narrazione ricca di fantasia, raccontava di un ragazzo bianco catturato da una tribù indiana alla fine del 19° secolo. Poiché però il fumetto era rivolto ai giovani, Price aveva smussato, secondo la richiesta del distributore, la potenziale crudezza. L'ingenuità del dialogo e delle situazioni deve però esser pesata al sofisticato disegnatore del *New Yorker* e fantasioso illustratore di riviste. Amato e soccorso da una ragazza indiana chiamata Chickadee, il protagonista del fumetto fu a lungo conosciuto come White Boy, anche quando entrò nel racconto l'esploratore Dan Brown, che logicamente avrebbe dovuto conoscere il suo vero nome. Fra vari episodi sulla vita e l'arte degli indiani e le battute sul cucciolo d'orso di White Boy, Price introdusse l'accattivante storia della giovane « Regina della Luna », una bianca che tiranneggiava gli indiani in un palazzo scavato dentro una caverna, dove era custodita da gigantesche linci e da un orso grizzly. Seguendo questo racconto genuino e divertente, Price preparò tuttavia del materiale più giovanile e umoristico, usando uno stile meno realistico, per introdurre gradualmente figure comiche di indiani e di cavalli, finché improvvisamente il 28 Aprile 1935 egli trasportò tema ed epoca del fumetto in una fattoria del West degli anni trenta. White Boy divenne Bob White, Chickadee venne abbandonata come del resto tutti i vecchi personaggi, e nel primo episodio così rinnovato venne presentata l'eroina Doris Hale. Il nuovo fumetto si chiamava *Whiteboy in Skull Valley* — poi semplicemente *Skull Valley* — e trattava inizialmente in maniera umoristica di furti di bestiame e simili, sviluppando però in seguito un racconto visivamente avvincente sugli uomini delle caverne. Alla fine si ridusse a stagnare su battute di routine, per concludersi il 16 Agosto 1936. Price disegnò anche un fumetto umoristico intitolato *Funny Fauna*, che per un certo periodo accompagnò la mezza pagina, si trattava di vignette sugli animali, senza personaggi ricorrenti.

B.B.

WIEDERSHEIM, G.
vedi Drayton, Grace

WILDEY, DOUG (1922-   ) Soggettista e disegnatore americano, nato a Yonkers, New York, il 2 Maggio 1922. Senza aver alcuna preparazione grafica, Wildey iniziò a disegnare fumetti durante il servizio militare nella seconda guerra mondiale, collaborando al giornale della sua base. Il suo primo lavoro professionale lo ebbe nel 1949, disegnando *Buffalo Bill*, per la società editrice di albi Street and Smith. Nei successivi dieci anni, Wildey lavorò per un gran numero di editori d'albi, compresa la National, Lev Gleason, Dell/Western ed altri. Gli vennero spesso affidate serie western, come *Hopalong Cassidy* e *Lash La Rue*, per la Fawcett e *The Outlaw Kid*, per la Atlas (poi Marvel). Lo stile fotografico di Wildey rese popolare *The Outlaw Kid*, pubblicato per tre anni dal 1954 al 1957 e poi ristampato dalla Marvel nel 1970. Esso si rivelò talmente popolare che, dopo aver stampato tutto il materiale esistente, la Marvel presentò nuovi racconti fatti da un altro disegnatore. Ma i lettori preferivano quelli di Wildey, sicché la Marvel fu costretta ad abbandonare quelli nuovi per ristampare per la terza volta quelli vecchi. Nel 1959 Wildey successe a Bob Lubbers come disegnatore di *The Saint*, un fumetto per quotidiani distribuito dal *New York Herald-Tribune*, e lo fece fino alla sua interruzione, avvenuta nel 1962. Fu quindi assunto dagli studi Hanna-Barbera, dove creò la serie di avventure animate *Johnny Quest*. La serie ebbe successo, e Wildey rimase nel campo dell'animazione facendo il direttore artistico. Per la Grantray-Lawrence, disegnò il cartone animato *Sub-Mariner*, della serie « Spettacolo di Supereroi della Marvel » e poi tornò ad Hanna-Barbera per preparare bozzetti di lavori quali *The Fantastic Four*, *The Mighty Mighter* e *The Herculoids*. Fu anche impiegato nei titoli di testa di spettacoli e films sia per Hanna-Barbera che per altri studios. Insieme al lavoro televisivo, Wildey disegnò anche nel 1966 *Korak Son of Tarzan* e nel 1968-69 *Tarzan*, per la Gold Key/Western. Fece saltuariamente dei lavori per la National e per Skywald, fino a quando iniziò un suo nuovo fumetto nel 1972, intitolato *Ambler*, che ebbe un successo limitato e terminò all'inizio del 1974. Wildey tornò quindi agli albi, disegnando *Kid Cody*, per la Atlas/Seabord e *Jonah Hex* e *Sgt. Rock*, per la National. Lo straordinario realismo dei suoi personaggi lo resero molto ricercato per fumetti di impianto storico o racconti del mistero.

M.E

WILLARD, FRANK HENRY (1893-1958) Disegnatore e soggettista americano, nato a Chicago il 21 Settembre 1893, figlio di un medico. Dei primi anni della sua vita non si sa niente, poiché egli non amava le interviste, ma probabilmente egli non ricevette alcun aiuto da casa mentre a Chicago faceva del lavoro notturno ai Grandi Magazzini, per mantenersi agli studi. Aveva comunque del talento, e i suoi disegni umoristici e vignette politiche per quotidiani si vendevano già nel 1914. Dopo questi lavori saltuari, trovò lavoro fisso nel 1916 presso il *Chicago Herald*, dove si trovò al fianco di autori allora sconosciuti come E.C. Segar e Billy De Beck. Mentre lavorava per l'*Herald*, Willard disegnò una tavola domenicale su un gruppo di ragazzini, intitolata *Tom, Dick and Harry*. Quando Hearst acquistò l'*Herald*, per consolidare l'*American* di Chicago, Willard passò al nuovo giornale insieme a Segar e De Beck. Willard preparò quindi una striscia quotidiana per il King Features, intitolata *The Outta-Luck Club*, imperniata su un impiegato di nome Luther Blink che si rilassa dal suo lavoro in un club privato. Pur non essendo particolarmente geniale, fu questa la striscia che il capitano Joseph Patterson vide e che, come editore del *New York Daily News*, lo indusse a chiamare Willard perché preparasse una striscia per il *News* e per il *Chicago Tribune*, imperniata questa volta su un giovane scavezzacollo che, come Blink, vestiva il derby e bighellonava per i sobborghi alla ricerca di facili guadagni. A Willard l'idea piacque, come del resto gli piacquero la paga che Patterson gli proponeva e il titolo che suggeriva: Moon Mullins. Le strisce di prova fatte circolare nel 1923 dal News Tribune Syndicate, interessarono un gran numero di giornali da una costa all'altra dell'America, e *Moon Mullins*, iniziò con una diffusione notevole, anche fuori dai giornali del gruppo. Ancora una volta Patterson aveva unito l'uomo giusto al fumetto giusto, e pure Willard mise tutto il suo genio in questo personaggio e nei suoi compagni, destinati a diventare uno dei più grossi successi fumettistici di tutti i tempi. Willard lavorava col suo valido assistente Ferd Johnson, fin dalla metà degli anni venti, e ben presto il suo Moon Mullins, divenne il fumetto che i lettori leggevano per primo la mattina (molti quotidiani di piccole città avevano solo quello). Insieme, Willard e Johnson seppero dare al fumetto umorismo e spirito, una trama accattivante, e tutto questo mentre Willard passava ore interminabili nella sua ossessiva passione per il golf e Johnson faceva per suo conto la pagina domenicale *Texas Slim*, divenuta poi *Lovey Dovey*. Nel 1934 Willard riuscì a incantare il suo enorme pubblico in una suspense umoristica, operando sui suoi personaggi Emmy Schmaltz e Lord Plushbottom, facendoli finalmente sposare alla Fiera Mondiale di Chicago. A quell'epoca il suo reddito annuo superava i 100.000 dollari, e *Moon Mullins*, appariva su 400 giornali e ne furono inoltre stampati molti libri.

Frank Willard, « Moon Mullins ». © Chicago Tribune -New York News Syndicate.

Alla fine degli anni trenta, Willard si trasferì sulla costa occidentale, ma la sua vera casa erano i campi di golf, sicché si portava da una parte all'altra del paese disegnando sempre all'ultimo momento, nelle stanze d'albergo, gli episodi della striscia, che talvolta andavano persi, costringendolo a ridisegnarli, o costringendo il distributore a sostituirli con quelli vecchi.

Durante la seconda guerra mondiale, *Moon Mullins* fu uno dei pochi 'a non risentirne. Non ne fu mai tratto un film, ma nel 1940 ebbe una trasmissione radiofonica. Willard morì improvvisamente a Los Angeles il 12 Gennaio 1958, al Cedars of Lebanon Hospital, una settimana prima giocava ancora al golf. Naturalmente, Ferd Johnson ha continuato il fumetto, che fa ancora oggi.

B.B.

J.R. Williams « Out Our Way ». © NEA Service.

WILLIAMS, JAMES ROBERT (1888-1957) Soggettista e disegnatore americano nato il 18 Agosto 1888 a Nova Scotia in Canada, da genitori americani che si erano colà trasferiti temporaneamente per lavoro. Tornato a Detroit con la famiglia, Williams fu allevato nella consapevolezza della necessità di un lavoro. All'età di 14 anni egli giocava al pallone, a 15 lavorava come pompiere presso le ferrovie della Pennsylvania e si sentiva in grado ormai di arrangiarsi, tanto che scappò di casa ancor giovane. Strada facendo fece parecchi lavori, e nel Kansas lavorò anche in una fattoria imparando a conoscere il vero sapore della vita del cowboy. Trasferitosi a Fort Sill, Oklahoma, si arruolò per tre anni nella cavalleria degli Stati Uniti, dove giocò nuovamente al calcio con la squadra del reggimento e con l'allora giovane tenente George Patton come compagno di squadra. Terminato il servizio a Fort Sheridan nell'Illinois, Williams tornò nell'Ohio dai suoi genitori, sposandosi e andando a lavorare in una vicina fabbrica di gru, per il cui catalogo egli fece il suo primo disegno. Nella fabbrica rimase per sette anni, migliorando come disegnatore e disegnando fumetti che andava sottoponendo ai distributori.

Nel 1921, finalmente, la NEA fece lavorare Williams sulla sua idea fondamentale di *Out Our Way*, che è ancor oggi pubblicato. Poiché a metà degli anni venti la NEA gli chiese anche una pagina domenicale, Williams giudicò ideale per un fumetto del genere una famiglia di nome Willits abitante nella sua cittadina: fu così lanciato *Out Our Way, With the Willits*. Williams però non curò mai molto questa pagina domenicale, fatta molto più spesso da altri disegnatori, il primo dei quali fu George Scarbo e l'ultimo Ned Cochran. Dato che alla fine degli anni venti Williams era molto quotato e largamente distribuito, egli si permise la realizzazione di un sogno giovanile, acquistando un ranch vicino a Walnut Creek in Arizona, e trasferendovisi nel 1930 da Cleveland (dove aveva sede la NEA). Molto apprezzato e seguìto, Williams morì dopo una lunga malattia il 18 Giugno 1957 a Pasadena in California, dove si era trasferito nel 1941. Di Williams si può dire, come per pochi altri, che tutti i suoi lavori professionali — fumetti o pubblicità che siano — meritano di essere ristampati.

B.B.

WILLIAMSON, AL (1931-   ) Disegnatore americano, nato a New York il 21 Marzo 1931. Dopo aver trascorso diversi anni a Bogotà in Colombia, Williamson tornò a New York, dove studiò disegno con Burne Hogarth. Il suo primo lavoro lo fece nel 1948 per l'albo *Heroic* n. 51, edito dalla Eastern, e già allora era evidente nel suo tratto la forte influenza di Alex Raymond. In quei primi anni, Williamson lavorò per diverse case editrici di fumetti, fra le quali la ACG (1952), la Eastern (1948-1952) per la quale disegnava *Buster Crabbe* insieme a Frank Frazetta, e la Toby (1950-1953), per la quale disegnava *Billy the Kid* e *John Wayne*. Però nonostante le sue capacità di illustratore maturassero alla svelta, il suo tratto fu maturo solo quando cominciò a lavorare per il gruppo E.C. nel 1952. A contatto con disegnatori estremamente dotati come Davis, Woods, Kurtzman, Severin, Frazetta, Ingels e, più tardi, Crandall e Krigstein, lo stile del giovane Williamson migliorò rapidamente. Grazie al suo eccellente realismo figurativo, pressoché fotografico, gli furono presto affidate storie della famosa serie fantascientica della E.C. Lavorando spesso con Frazetta e Krenkel — un disegnatore più anziano, autore di più complicati sfondi di tutto il settore — Williamson divenne rapidamente popolarissimo fra gli appassionati degli albi E.C. Quando nel 1955 questa compagnia chiuse, Williamson passò all'Atlas, dove disegnò storie di guerra, d'amore, d'avventura e dell'orrore per sei anni. Nello stesso periodo lavorò anche per la ACG (1958-59), la Charlton, la Dell, la Harvey e la Prize (1955-58). Molto di questo

Al Williamson.

lavoro era però occasionale, sicché la conseguenza fu che andarono persi l'entusiasmo e il gusto che egli aveva messo nelle sue opere per la E.C. Successivamente, nel 1961, Williamson divenne assistente di John Prentice per Rip Kirby; benché la sua mansione fosse quella di disegnare gli sfondi, egli migliorò notevolmente la sua capacità di comporre la vignetta e di mettere in risalto i dettagli. Williamson rimase con Prentice fino al 1964, avendo anche l'occasione di disegnare interi episodi di Rip Kirby, che restano fra i migliori degli anni sessanta. Nello stesso tempo faceva l'assistente anche per John Cullen Murphy, per il quale si occupava soprattutto della tavola domenicale di *Big Ben Bolt*. Nel 1964 Williamson tornò agli albi, lavorando per la Warren (storie dell'orrore in bianco e nero dal 1964 al 1966), per la Dell (1965) e per la Harvey (dal 1962 al 1967) lavorando talvolta in coppia con Jack Kirby.
Nel 1966 disegnò tre albi di *Flash Gordon*, per il King Features, emulando il suo idolo Alex Raymond, con storie dalla concezione dinamica, in tavole ariose e affascinanti. Per questo lavoro ottenne nel 1967 un ambìto premio, la targa « Story Comic Book » offerta dalla NCS, l'associazione dei disegnatori americani. Fu probabilmente proprio in seguito a questo suo lavoro che il King gli offerse di sostituire Bob Lubbers in *Secret Agent X-9*, altro vecchio personaggio raymondiano. Il titolo venne cambiato poco dopo in *Secret Agent Corrigan*, e Williamson lo disegna ininterrottamente dal 20 Gennaio 1967. Il suo superbo uso di neri e chiaroscuri, insieme alla dinamicità dei disegni e agli svelti testi di Archie Goodwin hanno fatto di Corrigan, una delle poche strisce avventurose di qualità prodotte oggi negli Stati Uniti.

J.B.

WILSON, ROY (1900-1965) Disegnatore e soggettista inglese, nato a Kettering, Northamptonshire, il 9 Luglio 1900. Studiò a Norwich, perfezionandosi alla Norwich School of Art. Lavorò poi come apprendista disegnatore di mobili presso Trevor Page e poi presso il Ministero dell'Aria di Londra. Arruolato il 10 Novembre 1918, il giorno prima dell'amnistia, rimase nell'esercito fino al 13 Marzo 1920. Grazie ad un fortuito incontro al bar, divenne assistente di un disegnatore di Norwich, Donald Newhouse, del quale inchiostrava i personaggi disegnati per gli albi dell'Amalgamated Press. Intanto per suo conto Wilson produceva vignette umoristiche e dipingeva cartoline a colori per Jarrold's (1923), lavorando nello stile di Newhouse che peraltro seguiva quello di Tom Browne e di G.M. Payne. Tuttavia Wilson superò presto il maestro, divenendo uno dei più validi esponenti dello stile tradizionalista dei fumetti inglesi. È difficile identificare i suoi primi lavori, perché il « lettering » lo faceva tutto Newhouse, ma è sicuro che Wilson lavorò su tutti i fumetti di Newhouse fin dal 1920, compreso *Monk and Jaff*, un fumetto di animali comparso su *Comic Life, Cuthbert the Carpenter*, fatto per *Funny Wonder, G. Whizz*, per il giornale *Jester* e *Tickle and Tootle* per *Sparks*. Nel 1921 lavorò a *Pickles the Puppy, Bunny the Rabbit* e *Micky the Mouse*, per la nuova rivista per bambini *Bubbles* e a *Jacko and Jerry*, per *Comic Life*. Gli animali ebbero un grosso ruolo nella carriera di Wilson, e sono raffigurati in alcune delle sue serie più valide: *George the Jolly Gee Gee* (15 Ottobre 1938) e *Chimpo's Circus* (8 Ottobre 1938). Quest'ultimo, fu il suo primo fumetto a colori ed apparve in copertina ad *Happy Days*, il nuovo periodico illustrato, facendolo diventare il miglior settimanale degli « anni d'oro » del fumetto britannico. Gli altri lavori a colori di Wilson si limitarono agli annuari, per i quali egli disegnava spesso copertine e frontespizi, fra di essi, *Chips Annual, Butterfly Annual*, ecc. Questi lavori minori oltre a *Chimpo*, furono gli unici che gli editori gli permisero di firmare (egli non lavorò altro che per l'Amalgamated Press).
Negli ultimi anni disegnò molti fumetti sulle celebrità cinematografiche e televisive per *Radio Fun, Film Fun* e *T.V. Fun*, ma anche se la somiglianza era notevole tuttavia esse erano povere di umorismo. Se la cavava meglio con le farse umoristiche di *Pitch and Toss* o con la scatenata fantasia di *Stymie and his Magic Wishbone* (1938). L'unico suo lavoro non a fumetti fu una serie apparsa settimanalmente su *Woman's Own*, dal 1947 fino alla sua morte, avvenuta nel 1965 per un tumore. Il suo ultimo fumetto, *Morecambe and Wise*, fu pubblicato il 30 Gennaio 1965.

D.G.

WINNER, CHARLES H. (1885-1956) Disegnatore e soggettista americano, nato a Perrysville, Pa., nel 1885. « Doc » Winner cominciò a disegnare assai presto decidendo precocemente di intraprendere la carriera di disegnatore di fumetti. Poco più che ventenne, dopo un breve infelice periodo alla scuola d'arte, Winner andò a lavorare al *Pittsburg Post*, succedendo a « Will » De Beck (che prima di creare *Barney Google* stava perdendo un posto dopo l'altro, e per sopravvivere aveva aperto una scuola per disegnatori di fumetti), come primo disegnatore della città. Si occupò egli stesso della distribuzione dei suoi fumetti ad altri giornali del paese. Winner disegnò per il *Post*, per alcuni anni, ma nel 1954 lasciò il giornale per passare all'animazione (come molti disegnatori suoi contemporanei) e disegnò per contratto una serie a fumetti dedicata alle suffragette. Nel 1918, Winner accettò un'offerta di Hearst, iniziando così una collaborazione durata 38 anni, che rappresenta il suo massimo contributo alla storia del fumetto. Winner era probabilmente il più dotato, e sicuramente il più utilizzato, fra i disegnatori interni del King Features. Nel corso degli anni, fecero parte di questo gruppo « cavalli da tiro » come Paul Fung,Sr., Joe Musial, Bob Naylor, Bud Sagendorf, Bela Zaboly, Vern Greene, Paul e Walter Frehm, Austin Briggs, Charles Flanders, Nicholas Afonsky, Loy Sayre Schwarz, Paul Norris ed altri. A parte certe eccezioni (per esempio Musial che, valido come sostituto in *Barney Google*, fu invece assolutamente negativo per *Katzenjammer Kids*), in genere il loro lavoro era dignitoso. Winner lavorò a *Thimble Theater*, durante l'ultimissimo periodo di Segar, facendo un lavoro assai buono; altri suoi compiti ben assolti furono le collaborazioni a *Barney Google* e, dopo la morte di Knerr, a *The Katzenjammer Kids*. Oltre a questi, Winner fece anche *Elmer*. Ereditato nel 1926 da A.C. Fera, il cui lavoro era intitolato *Just Boy*, la prosecuzione di Winner fu consistente, casareccia e umoristica. Elmer, dalla costante esclamazione « Crim-a-nentlies! », fu un personaggio tranquillo ma amato da due generazioni di lettori. Lo stile di Winner era versatile, ma i suoi primi lavori per i quotidiani erano più solidi e riservati di quelli di coloro che maggiormente lo avevano influenzato, cioè Billy De Beck. Anche il suo lavoro per i Syndicates, era piuttosto duro e statico, il movimento non era il suo forte, né lo erano le espressioni, le facce, in Elmer, sono tutte piuttosto anonime. Un po' più mosse erano invece le strisce che completavano la pagina di *Elmer*, come *Daffy Doodles* e *Alexander Smart, Esq.* Winner è morto di cancro, il 12 Agosto 1956.

R.M.

WINNETOU (Germania) Personaggio originariamente creato dal prolifico romanziere tedesco Karl May (1842-1912), che in decenni di vendite raggiunse oltre cinquanta milioni di copie dei suoi libri soltanto in Germania, arri-

« Winnie Winkle», Martin Branner. © Chicago Tribune - New York News Syndicate.

vando ad essere tradotto in 25 lingue. May introdusse per la prima volta il suo personaggio in un romanzo del 1879, ma la trilogia *Winnetou* ebbe inizio solo nel 1893. Egli fece molte ricerche sull'America, ma visitò gli Stati Uniti solo nel 1908. Ciononostante, per generazioni i romanzi western di Karl May, furono presi per vangelo, ciò che pose le premesse della passione tedesca per il western (fatto confermato fra l'altro dagli innumerevoli clubs di cowboys presenti in Germania). Il successo dei libri stimolò i disegnatori di fumetti a tradurli in immagini. Ciò avvenne soprattutto all'inizio degli anni sessanta, quando *Winnetou*, fu portato con successo sullo schermo. La saga *Winnetou* fu prodotta da Walter Neugebauer per un albo speciale Kauka, da *Juan Arranz*, degli Studios Vandesteen, e da altri ancora. La migliore, cioè quella che maggiormente si avvicina ai racconti originali, è quella disegnata dall'abile Helmut Nickel e pubblicata da Lehning Verlag dal Febbraio 1963. Il merito di Nickel è stato quello di esser riuscito a conservare al fumetto il sapore originale dei libri. Come per altri fumetti da lui realizzati (ad esempio *Robinson*, *Hot Jerry*, *Peters seltsame Reisen*) Nickel era strettamente realistico, con qualche cenno d'umorismo, caratteristiche tipiche del suo stile. Dopo i primi otto numeri, la serie si divise in due racconti alternati, accanto ai western di Winnetou, vi erano anche albi di avventure in Oriente. Tra le due serie, solo *Winnetou*, era realmente valido. Fu un peccato che a quell'epoca Nickel abbandonasse i fumetti, perché Winnetou continuò ancora per molti numeri fino al 1965. Il fumetto è stato ristampato anche all'estero.

W.F.

WINNIE WINKLE (Stati Uniti) Personaggio creato da Martin Branner, apparso la prima volta come striscia giornaliera il 20 Settembre 1920 distribuito dal News-Tribune Syndicate col titolo *Winnie Winkle, the Bread Winner*. Winnie era una signorina vivace (ispirata alla moglie di Branner, Edith), che lavorava come stenografa per un certo Barnaby Bibbs, per poter mantenere suo padre Rip e la madre. Le sue vicissitudini sul lavoro costituiscono il fondamento della trama, fino al 2 Aprile 1922, quando Winnie annuncia felicemente dalla prima vignetta della nuova pagina domenicale: « Gente, voglio presentarvi Perry, il mio fratellino adottivo! ». Nei suoi successivi 25 anni *Winnie Winkle* doveva mostrare una certa tendenza a frazionare i racconti (come succedeva a molte altre strisce quotidiane degli anni venti e trenta). Durante la settimana Winnie, come impiegata, era la protagonista del fumetto: aveva una serie di pretendenti con i quali flirtava in maniera irriverente prima di sposare nel 1937 Will (cioè il signor) Wright e di sprofondare nella caramellosa felicità di molti altri fumetti di tipo domestico. Tuttavia Branner intravide la trappola, e fece misteriosamente sparire Will negli anni quaranta, lasciando nuovamente libera Winnie, naturalmente dopo aver passato un certo tempo alla vana ricerca del marito. La pagina domenicale, invece, era interamente dedicata alle stramberie di Perry e dell'allegra banda di amici noti come Rinkey-dinks. Purtroppo, negli anni quaranta Perry, venne gradualmente sostituito da Denny Dimwit (lo sciocco, il nome dice tutto), e il fascino della pagina domenicale scomparve insieme a Perry. Negli anni cinquanta il fumetto, diventato semplicemente *Winnie Winkle*, fu interamente dedicato alle avventure romantiche di Winnie, nelle quali Perry, ormai cresciuto, appariva soltanto sporadicamente. Nel 1962 Branner si ritirò, lasciando il fumetto al suo primo assistente, Max van Bibber, che da allora lo ha sempre fatto nello stesso stile di commedia caramellosa, dando a Winnie una nuova rivale nella persona della sua stessa figlia, Wendy. Winnie Winkle ebbe negli anni quaranta un suo proprio albo, mentre non arrivò mai ad essere tanto popolare da meritarsi un film.

M.H.

WINTERBOTHAM, RUSSELL (1904-1971) Scrittore e direttore di collane americane, nato a Pittsburg, Kansas, il 1° agosto 1904. Veloce romanziere ed abile direttore, durante la sua carriera egli scrisse anche una dozzina di romanzi pubblicati in edizioni tascabili, sotto lo pseudonimo di J. Harvey Bond. Egli ha lavorato presso il Newspaper Enterprise Association di Cleveland, come direttore di collane d'albi, e presto si trovò a scrivere nel corso degli anni un considerevole numero di fumetti. Il suo lavoro sul *Captain Easy*, domenicale di Walt Scott fu adeguato, anche se non al livello di quello di Crane e Turner né a quello più recente delle storie umoristiche di Crooks e Lawrence. Comunque egli si rivelò un valido autore di fumetti scrivendo *Chris Welkin*, *Red Ryder* (per molti anni) e *Vic Flint*, compresa la sua metamorfosi successiva *The Good Guys* (con lo pseudonimo di Bond). Winterbotham ha

anche scritto la breve ma classica trattazione sulla produzione del fumetto intitolata *How Comic Strips Are Made* (Come si fanno i fumetti). Egli abbandonò la NEA nel 1969 e morì nel 1971 dopo una lunga malattia.

R.M.

WIZARD OF ID, THE (Stati Uniti) Personaggio creato da Johnny Hart in collaborazione con Brant Parker per la parte grafica, apparso per la prima volta il 9 Novembre 1964 e distribuito — come il precedente lavoro di Hart, B.C. — da Publishers-Hall Syndicate. Nel dimenticato regno di Id, viveva un tempo un re di bassissima statura, cattivo, crudele, vigliacco, avido e musone, la cui maggiore soddisfazione nella vita era quella di avvilire e sfruttare i suoi sudditi, rozzi e antipatici anche loro. Egli era affiancato dal suo codardo cavaliere Brandolph e da Wizard; un mago di dubbia fama, le cui magie fallivano miseramente. Tuttavia, nelle ampie stanze di palazzo il mago sperimenta instancabilmente formule e pozioni, sotto i vigili occhi dello spirito che talvolta egli riesce a fare scomparire. Insieme a Bang, il giullare sempre sbronzo, Wizard è l'unico che può permettersi di fare scherzi al piccolo re andandosene poi tranquillamente. L'atmosfera del fumetto spazia dall'umorismo macabro alle battute scherzose ripetute più volte (come il grido « Il re è un babbeo! » che appare nei luoghi più strani e nelle forme più straordinarie), ai giochi grafici e di parole. L'inimitabile stile umoristico di Hart è riprodotto con molta precisione da quello semplice eppure sofisticato di Brant Parker. Usando le stesse convenzioni grafiche sfruttate da Hart in *B.C.*, Parker ha però aggiunto ai suoi disegni un tocco più umano, e la resa grafica dei suoi personaggi è quasi impeccabile. *The Wizard of Id* è stato ristampato in formato tascabile da Fawcett. In Italia, è comparso nel 1965 su *Urania* e dal 1966 su *Linus*. Dal 1974 al 1976 è comparso su *Il mago* e nella pagina dei fumetti de *Il Giorno*. Mondadori ne ha fatto diversi volumi antologici e parecchi Oscar.

M.H.

WOLINSKI, GEORGES (1934-) Soggettista e disegnatore francese, nato nel 1934 in Tunisia da padre polacco e da madre italiana. Nel 1946 la sua famiglia si trasferì a Briancon, nel sud-est della Francia, dove il giovane Georges frequentò le scuole primarie e secondarie. Nel 1952 andò a Parigi, a studiare per un certo tempo alla Scuola d'Architettura, egli ammise poi di averla frequentata solo per evitare di essere arruolato e spedito in Algeria. Nel 1960 iniziò la sua lunga collaborazione al mensile satirico *Hara-Kiri*, per il quale realizzò vignette, illustrazioni e fumetti su temi politici o erotici, come la serie *Ils Ne Pensent Qu'à Ça* (Non pensano che a quello), una buffissima versione dell'eterna lotta fra i sessi; *Histoires Inventées* (Storie inventate); *Hit-Parades* (nel quale Wolinski offre il suo sardonico punto di vista su uomini, donne, politica, letteratura, storia e arte). Wolinski ebbe un ruolo attivo nella rivolta studentesca del Maggio '68, facendo discorsi, affiggendo manifesti e fondando col suo collega Siné *L'Enragé* (L'arrabbiato), una delle più mordenti riviste satiriche nate in quel turbolento periodo e l'unica che sia sopravvissuta. Espresse la sua filosofia anche in una nuova serie di fumetti, *Je Ne Veux Pas Mourir Idiot* (Non voglio morire idiota) del 1968, dove gli slogan statali conservatori venivano volti in satira e analizzati senza pietà con l'inevitabile conclusione « Non voglio morire idiota ». Più tardi, avvilito dal fallimento del movimento studentesco, creò una serie il cui titolo è in se stesso chiaro: *Il N'y A Pas Que la Politique Dans la Vie* (Nella vita non c'è solo la politica).

Nel 1969 Wolinski divenne direttore del nuovo mensile a fumetti *Charlie*, e si fece notare anche come commediografo, scrivendo parecchie opere teatrali tratte dalle sue creazioni fumettistiche: *Je Ne Veux Pas Mourir Idiot*, fu uno dei maggiori successi della stagione teatrale parigina del 1970-1971. Georges Wolinski è stato spesso definito il Jules Feiffer francese, ed in effetti fra i due vi sono varie somiglianze. Entrambi usano i loro fumetti come veicolo critico in senso sociale e politico, i loro disegni sono ridotti

« The Wizard of Id », Johnny Hart e Brant Parker. © Field Newspaper Syndicate.

George Wolinski, vignetta.

alla più scarna essenzialità, i loro personaggi sono spesso abietti e i loro discorsi amari. Essi hanno inoltre avuto carriere pressoché identiche (disegnatori di fumetti, direttori di riviste, commediografi). Ma mentre Feiffer ha sempre giocato sul sicuro, Wolinski non ha mai esitato ad agire secondo il proprio pensiero, facendo della sua arte e della sua vita un'unica cosa. Tuttavia rimangono dei dubbi se questo ne abbia fatto un eccellente disegnatore, come molti affermano in Francia.

M.H.

WOLVERTON, BASIL (1909-   ) Disegnatore e soggettista americano, nato a Central Point, Oregon, il 9 Luglio 1909. Pur non avendo frequentato alcuna scuola di disegno, Wolverton divenne presto uno dei più rispettati ed innovatori creatori nel campo degli albi a fumetti. Il suo lavoro era talmente complesso e personale che i direttori di *Life*, lo stimarono « un'opera della scuola degli spaghetti e delle polpette », molti disegnatori underground affermano di essere stati profondamente influenzati da Wolverton. Egli fu tra i primi disegnatori a vendere i suoi fumetti ad *America's Humor*, nel 1926. Il suo primo racconto a fumetti apparve sul n. 1 di *Circus* della Globe, nel Giugno 1938. Il suo primo grande lavoro fu un fumetto di fantascienza/Fantasy/Supereroi, intitolato *Spacehawk*, apparso per la prima volta sul n. 5 di *Target*, della Novelty, nel Giugno 1940. Le sue prime sceneggiature erano violente e brutali: il castigo sostituiva la giustizia. Spacehawk, un combattente interplanetario del crimine, preferiva uccidere i criminali piuttosto che catturarli per consegnarli alla giustizia. Per quanto riguarda il disegno, il personaggio mostrava tutto il genio creativo di Wolverton, e anche la narrazione, sia pure in parte acerba e troppo concisa, mostrava la sua incomparabile bravura. Per ragioni editoriali, il personaggio perse nel 1942 la sua fondamentale fantasia, e scomparve col n. 34 di *Target*, dello stesso anno. A quell'epoca, però, Wolverton era già entrato nel suo periodo umoristico, avendo creato nell'Aprile 1942 per la Timely il suo *Powerhouse Pepper*. Il fumetto ebbe successo immediato, e fino al 1948 continuò ad apparire di tanto in tanto. Powerhouse Pepper era un essere fisicamente perfetto, con un debole per le belle donne, ma aveva qualche lacuna sotto l'aspetto mentale. Wolverton usò un cast di personaggi dall'aspetto grottesco, ciò che doveva diventare la sua caratteristica, ma usò anche una tecnica ripetuta poi con successo: tutti i personaggi parlavano in maniera offensiva, esprimendosi con rime e allitterazioni, ciò che, insieme alle anatomie grottesche ed esagerate ne fece uno dei fumetti più amati degli anni quaranta. A quell'epoca, Wolverton creò molti altri eccezionali fumetti umoristici, compreso *Scoop Scuttle*, per Lev Gleason, *Mystic Moot and His Magic Snoot*, per la Fawcett e *Inspector Hector the Crime Detector*, per la Timely. Poi, dopo aver creato 17 eccezionali storie di fantascienza per la Atlas dal 1951 al 1953, Wolverton lasciò i fumetti fino al 1973, quando iniziò a disegnare copertine di personaggi grotteschi per l'albo di « umorismo fatale » della National intitolato *Plop*.

Nel 1946, l'United Feature indisse un concorso fra i lettori di *Li'l Abner*, affinché inviassero disegni della bruttissima Lena la Iena, della Bassa Slobbovia. Wolverton vinse la gara con un disegno orripilante, iniziando a di-

Basil Wolverton, illustrazione umoristica.

« Wonder Woman », Charles Moulton e H.G. Peter. © D.C. Inc.

segnare una serie molto dettagliata di personaggi d'attualità. Durante la sua carriera, Wolverton ha disegnato un certo numero di personaggi per *Mad*, si è interessato di disegno commerciale ed ha disegnato per Ambassador Press, un bellissimo adattamento della Bibbia. *Graphic Story Magazine*, una rivista a tiratura limitata prodotta dall'appassionato di fumetti William Spicer, ha dedicato a Wolverton e alla sua carriera due numeri completi, nel 1970-71. In essi, Jerry DeFuccio, condirettore di *Mad*, ha scritto che in onore agli alti meriti di Wolverton, i premi ACBA dovrebbero più giustamente chiamarsi i « Basil ».

J.B.

WONDER WOMAN (Stati Uniti) Personaggio creato dallo scrittore William Moulton Marston (con lo pseudonimo di Charles Moulton) e illustrato inizialmente da H.G. Peter, apparso per la prima volta sul n. 8 di *All-Star* della National Comics, del Dicembre 1941. Il mese successivo apparve su *Sensation*, dove assunse la sua identità civile di Diane Prince, passando infine all'albo *Wonder Woman*, nell'estate 1942. Marston non era uno scrittore di albi ma un noto psicologo, e creò Wonder Woman, per esprimere il suo punto di vista sul rapporto fra uomini e donne. Nel corso degli anni il fumetto ha avuto elogi e critiche, e recentemente è stato adottato dal movimento di liberazione femminista come prima manifestazione della loro filosofia. Per altro verso, in *Seduzione dell'Innocente*, un libro del Dr. Fredric Wertham, pubblicato nel 1953 da Holt, Rinehart e Winston, *Wonder Woman*, veniva definito « un fumetto criminale... fatto per essere fra i più dannosi ».

L'originale di Wonder ha molte versioni, la più accreditata delle quali la riconosce come una principessa dell'Amazzonia, figlia della Regina Ippolita. Essa viveva nell'isola Paradiso, dove non erano ammessi gli uomini, ed andò negli Stati Uniti per aiutarli a combattere durante la seconda guerra mondiale. Indossava un costume cosparso di stelle rosse, bianche, blu e gialle ed era onnipotente, tranne quando i suoi « braccialetti della sottomissione » la incatenavano ad un uomo. È impossibile enumerare tutte le varie interpretazioni psicologiche che gli studiosi hanno rintracciato nel fumetto, ma certamente esse comprendono vari « ismi », tra i quali sadomasochismo, lesbismo ed altri. Quando nel 1947 Marston morì, il fumetto lasciò perdere la pseudo-psicologia per diventare pura e semplice avventura. Furono accentuati gli oggetti di Wonder Woman come il suo invincibile aereo robot, il suo laccio d'oro e i suoi braccialetti. Alla fine degli anni sessanta essa era semplicemente una supereroina. Una delle poche interpretazioni interessanti fu quella data dallo scrittore e direttore Denny O'Neil, le tolse i suoi poteri e il suo tradizionale costume, facendola diventare una discepola di I Ching. Ma il cambiamento non durò a lungo, ed essa riprese il suo precedente stato. Appare tuttora nell'albo *Wonder Woman*, del quale sono usciti oltre duecento numeri. È però apparsa anche in numerosi altri albi e, sia pure per poco, è stata presente nelle strisce quotidiane. È apparsa pure nei cartoni animati. La maggiore opera recente in materia è però la pubblicazione di un'antologia rilegata, *Wonder Woman*, pubblicata nel 1972 da Holt, Rinehart. Oltre a contenere varie ristampe di Marston-Peter, il libro riporta un'eccezionale introduzione di Gloria Steinem, nota giornalista e femminista, direttrice del periodico *Dr. Phyllis Chesler*, psicologa e femminista, ha a sua volta fornito una propria interpretazione, che propone una visione del personaggio nel modo più fedele mai pubblicato dalla morte di Marston.

J.B.

WOOD, WALLACE (1927-   ) Disegnatore e scrittore americano, nato a Menahga, Minnesota, il 17 Giugno 1927. Disegnatore autodidatta, che ha avuto come unico apprendistato i brevi periodi passati alla Minneapolis School of Art e a quella per disegnatori e illustratori diretta da Burne Hogarth. Entrato nel settore fumetti come letterista, « Wally » Wood, non produsse alcunché di significativo fino al 1949. Nel 1950 fece tre settimane di tavole domenicali di *The Spirit*, di Will Eisner, erano tutte intitolate *Denny Colt in Outer Space* e davano una prima avvisaglia della straordinaria abilità di Wood come disegnatore di fantascienza. Nel 1949 entrò nel settore degli albi a fumetti per vari gruppi, fra cui Ziff-Davis, E.C., Avon, Charlton. Alla fine passò stabilmente alla E.C., all'epoca in cui Bill Gaines e Al Feldstein presentarono la loro linea di tendenze nuove nel 1951, divenendo il loro più importante disegnatore di fantascienza. Wood aveva perfezionato le sue doti disegnando complicate navi spaziali, mostri impressionanti, bellissime scene galattiche, era maestro nei giochi di luce, creò nuove e stimolanti scene di pianeti alieni e disegnò donne dolcissime e fisicamente procaci. La sua composizione della pagina ed il suo tratto lo resero l'incontrastato re dei disegnatori d'albi di fantascienza. Poi passò ad illustrare riviste di fantascienza, come *Galaxy*. Contemporaneamente Wood lavorava anche per *Mad*, della E.C. Insieme a Will Elder e a Harvey Kurtzman fu un pioniere delle tecniche vignettistiche usate da *Mad*, e il lettore doveva fare molta attenzione per non perdersi tutte le battute e gli scherzi di cui Wood arricchiva ogni vignetta. Nei primi 12 anni, egli apparve su tutti i numeri di *Mad*. Quando la E.C. chiuse la linea di pubblicazioni all'infuori di *Mad*, Wood

Wallace Wood, « Animals ». © Wood.

se ne staccò, iniziando un'ottima carriera in pubblicità. Ma trovò anche il tempo di collaborare a strisce come *Terry and the Pirates*, *Flash Gordon* e *Prince Valiant*. Insieme a Jack Kirby, iniziò l'8 Settembre 1958 una striscia intitolata *Skymasters*, che fu ben accolta e durò 18 mesi. A quell'epoca, pur continuando il suo lavoro in pubblicità, Wood aveva collaborato con tutte le case editrici di fumetti in albo. Nel 1964 fece dell'ottimo materiale per l'albo *Daredevil*, della Marvel, e lavorò poi per la National, la Warren, la Gold Key, la Ding e molte altre. Nel 1965 creò i *T.H.U.N.D.E.R. Agents*, per la Tower, con la collaborazione di altri disegnatori come Steve Ditko, Dan Adkins, Reed Crandall, Gil Kane ed altri. Si trattò di uno dei migliori fumetti degli anni sessanta, purtroppo di breve durata. Nel 1966 Wood fondò *Witzend*, una « fanzine » dove disegnatori professionisti potevano disegnare e scrivere quei fumetti che le editrici rivolte al grosso pubblico non avrebbero mai pubblicato.

J.B.

WOOLFOLK, WILLIAM (1917-) Scrittore, direttore di collane ed editore americano, nato a Long Island, New York, nel 1917. Dopo aver frequentato la New York University, « Bill » Woolfolk, iniziò nel 1936 la sua carriera di scrittore collaborando a molte piccole riviste letterarie esistenti a quel tempo. Passò poi a pezzi firmati su testate come *Liberty* e *Collier's*, divenne copywriter pubblicitario e finalmente entrò nel settore degli albi a fumetti, come scrittore per la MLJ. Diversamente da molti scrittori del tempo, che scrivevano semplicemente la storia e i dialoghi passandoli al disegnatore, Woolfolk usava uno stile che sarebbe divenuto preponderante alla Marvel negli anni sessanta, prima preparava le situazioni di base e le faceva disegnare — il direttore creativo della Marvel le chiamava le « situazioni visive » — e poi preparava i dialoghi sui bozzetti già preparati. Comunque la cosa più sorprendente nella carriera di Woolfolk fu il grande numero di fumetti che scriveva contemporaneamente per vari editori. Alla MLJ scriveva per tutte le collane, compresi personaggi di primo piano come *Black Hood* e *Shield*; nel 1942 Warren King — divenuto in seguito disegnatore di fumetti editoriali per il *New York Daily News* — lo presentò alla Fawcett, per la quale scrisse in *Captain Marvel* e *Captain Marvel Jr.*; lo stesso anno il direttore della Fawcett passò alla Quality, presentandovi Woolfolk, che lavorò a *Blackhawk*.

Dopo un breve periodo sotto le armi nel 1943, Woolfolk tornò ai fumetti, lavorando alla Timely su *Captain America*, *Human Torch* e *Sub-Mariner*. Finalmente nel 1944 aggiunse alla sua lista la National, dove lavorò per *Superman*, ed altri. In questo periodo il suo nome apparve sui cinque fumetti più venduti di ogni tempo. Il suo miglior lavoro è comunque quello fatto su *Blackhawk* e *Captain Marvel*. Per quest'ultimo creò *Captain Nazi*, un personaggio « cattivo » che veniva subito dopo Dr. Sivana e Dr. Mind, come nemico assoluto di *Captain Marvel*. Quando a *Blackhawk*, Woolfolk lo assistette nei suoi anni gloriosi (1941-45), in coppia con Reed Crandall. Contrariamente agli altri scrittori, egli si sforzava di dare a ciascuno dei sette Blackhawk una personalità, spesso perduta a scapito delle prodezze militari. Nel 1946, Woolfolk diede vita insieme a J.G. Oxton a una propria società editrice, la O.W. Comics, che però ebbe vita breve. Dopo aver lavorato nuovamente come scrittore per la Orbit, egli si occupò in un'altra impresa di natura editoriale, ma non a fumetti. Anni dopo andò a Hollywood, dove scrisse con successo per la TV, divenendo anche direttore del soggetto nel popolare spettacolo dei *Defenders*. Alla fine lasciò anche la TV, ritirandosi a scrivere romanzi popolari di larga diffusione. Anche sua moglie Dorothy Rubichek è un'ex scrittrice e direttrice di albi a fumetti.

J.B.

WUNDER, GEORGE (1912-) Disegnatore e soggettista americano, nato a New York il 24 Aprile 1912. Da ragazzo si trasferì con la famiglia a Kingston, nello stato di New York. Compì i suoi studi artistici per corrispondenza, tramite un corso della International Correspondence Schools. All'inizio egli nutriva l'ambizione di diventare un illustratore o un disegnatore commerciale, benché seguisse regolarmente i fumetti di Martin Branner e George McManus. Il 1° Luglio 1936 fu assunto dall'Associated Press come assistente, per lavorare al fianco di Noel Sickles, Bert Christman, del disegnatore sportivo Tom Paprocki, del vignettista Hank Barrow e di altri. Il suo lavoro consistette, fra l'altro, nel disegnare vignette sportive e nel ritoccare fotografie. Dalla fine del 1942 al Febbraio del 1946 Wunder rimase sotto le armi. Congedato, fu informato dal vecchio amico dell'A.P. Jay Alan (Modest Maidens) che il Chicago Tribune-New York News Syndicate, era alla ricerca di un disegnatore che rimpiazzasse Milton Caniff in *Terry and the Pirates*. Dopo un colloquio col direttore della sezione fumetti Mollie Scott, Wunder fu scelto fra diversi concorrenti e la sua prima striscia apparve il 29 Dicembre 1946.

George Wunder mantenne sempre ad un ottimo livello la caratterizzazione del suo lavoro. I suoi dialoghi, che scriveva egli stesso, erano fra i più sofisticati e « cinematografici » — anche se di serie B — del mondo fumettistico. Ma le principali critiche a Wunder sono sempre state mosse dal punto di vista del disegno. Egli si uniformò nelle ombreggiature, negli sfondi, perfino nelle pieghe a quegli standard che sono tipici dell'A.P. e dei suoi grandi come Caniff, Sickles, Robbins, Toth e tanti altri. Ma, ad esempio, il labbro superiore scomparve in tutti i personaggi di Terry, in modo tale da scontentare moltissimi appassionati della striscia, e gli occhi costantemente sbarrati da lui disegnati conferivano un'ombra di ripetitività al suo lavoro. Certo, sostituire Milton Caniff non era impresa invidiabile né tanto meno facile da parte di nessuno e fra i pregi di Wunder, va annoverato il fatto che egli si rifiutò di scendere a compromessi sia per quanto riguarda i dettagli del disegno che per l'ideologia della striscia, in un'epoca in cui venivano esercitate forti pressioni affinché l'una e l'altra venissero modificate. Terry è terminato il 15 Febbraio 1974. Wunder si è ritirato dal settore ed ora scrive e dipinge, mentre sta riprendendosi da una malattia che è stata fra le cause dell'interruzione di *Terry e i pirati*.

R.M.

George Wunder.

X-MEN (Stati Uniti) Personaggi creati dal soggettista-direttore Stan Lee e dal disegnatore Jack Kirby, apparsi la prima volta sul n. 1 di *X-Men* del Settembre 1963. In questa prima storia veniva presentato un gruppo di adolescenti mutanti, dotati ciascuno di un particolare super-potere, insieme al loro capo, il Professor X. Costui, confinato su una sedia a rotelle ma dotato di un incredibile potere mentale, aveva riunito nella sua scuola privata i mutanti per addestrarli a combattere contro i mutanti malvagi e in particolare contro il loro capo, Magneto. Gli X-Men erano: Cyclops, i cui occhi emettevano raggi dalla potenza devastatrice; Angel, che possedeva un maestoso paio d'ali; Iceman, l'opposto della Torcia Umana, col potere di congelarsi e lanciare bombe di ghiaccio; Beast, un esemplare scimmiesco la cui erudita eloquenza contrastava col suo aspetto bestiale, e Marvel Girl, che poteva teletrasportare oggetti e creare campi di forza. Nel gruppo dei mutanti malvagi capeggiati da Magneto facevano spicco invece Scarlet e Pietro, detto Quicksilver, che si sarebbero poi redenti, passando permanentemente nel gruppo di difensori della legge chiamato I Vendicatori. Kirby disegnò personalmente i primi 11 numeri del nuovo albo, impostando poi parecchi dei successivi. Dopo un numero disegnato da Alex Toth, il disegnatore fisso fu Werner Roth, anche se di tanto in tanto lo sostituivano per uno o due numeri disegnatori come Jack Sparling, Barry Smith, Jim Steranko, Don Heck, Ross Andru, Dan Adkins e George Tuska. Nel 1966 Stan Lee passò i testi a Roy Thomas, che sulla falsariga dell'impostazione di Lee seguitò a narrare gli scontri fra il gruppo dei mutanti ed altri esseri nati con bizzarri poteri. Nonostante l'impegno di tutti questi valorosi autori, l'albo non riuscì ad avere un travolgente successo. Nel 1967-68, per migliorare le vendite furono tentati alcuni esperimenti a sensazione, come ridisegnare le uniformi del gruppo o far morire il Professor X, e vennero introdotti nel gruppo anche due altri membri semi-fissi: Lorna Dane e Havoc, che era in realtà il fratello di Cyclops. La stesura dei testi era intanto passata a Gary Friedrich e ad Arnold Drake. Nel 1969 Roy Thomas riprese in mano le redini dell'albo, affidando i disegni a Neal Adams, che era all'epoca uno dei disegnatori più quotati. Ne risultarono diverse storie notevoli, ma ciononostante la Marvel annunciò la soppressione dell'albo col n. 66 del Marzo 1970. Nel Dicembre dello stesso anno l'albo riapparve proseguendo la numerazione originale ma ristampando vecchie storie del gruppo. La serie di ristampe ebbe, non senza una certa sorpresa, un buon successo, sicché si cominciò a parlare di realizzare nuove storie degli X-Men. Frattanto però il gruppo, seguendo una diffusa abitudine Marvel, continuava ad apparire più o meno regolarmente nelle altre testate della casa editrice, mentre La Bestia, anche se sostanzialmente mutata nel-

« X-Men », Stan Lee e Jack Kirby. © Marvel Comics Group.

Tre diverse versioni grafiche degli « X-Men »: in alto a sinistra: di Jim Steranko, in alto a destra: di Neal Adams, in basso di Gil Kane.

l'aspetto, veniva presentata in una sua breve serie autonoma su *Amazing Adventures.* Intanto la Marvel continuava a venire sollecitata a rilanciare in un proprio albo gli X-Men, con un calore appena inferiore a quello che rivoleva Silver Surfer. Le richieste furono infine esaudite nel Maggio del 1975, con l'uscita di uno « special » intitolato *Giant-Size X-Men* n. 1. I testi erano di Len Wein e i disegni dell'ottimo Dave Cockrum. Inoltre, a partire dal n. 94 dell'Agosto 1975 *X-Men* ha elminato le ristampe e pubblica nuovamente materiale originale. La nuova serie, affidata ai testi di Chris Claremont e sempre ai disegni di Dave Cockrum, presenta un gruppo di X-Men completamente rinnovato nei ranghi: ne è sempre capo il Professor X, la cui morte era solo apparente, e Cyclops ne è il « comandante in azione », mentre tutti gli altri vecchi componenti del gruppo, che pure fanno sporadiche apparizioni, sono stati sostituiti da altri mutanti raccolti dal Professore ai quattro angoli del mondo: Banshee, un irlandese capace di volare e provvisto di un tremendo potere fonico, e Wolverine, un bassotto canadese con artigli incorporati; questi sono personaggi già facenti parte del « mondo Marvel ». Di concezione totalmente nuova sono invece: Colossus, un enorme contadino russo che volendo può trasformare il suo corpo in purissimo acciaio; Ororo, nativa del Kenya, detta la « dea delle tempeste » perché comanda gli elementi; Kurt Wagner, il tedesco forte e agilissimo dall'aspetto di folletto demoniaco, costretto a nascondersi sotto sembianze umane; John Prodstar, detto Thunderbird, un pellerossa destinato a morire durante una delle primissime storie. Negli obiettivi del Professor X c'era anche l'inserimento nel gruppo di Sunfire, il giapponese dal potere solare: ma questi, dopo la prima avventura, rifiuta di farsi inquadrare nel gruppo cosmopolita di paladini della giustizia. Quanto agli X-Men originali, La Bestia è ormai diventata un membro fisso del gruppo dei Vendicatori, mentre Angel e Iceman, insieme a Ercole, la Vedova Nera e Ghost hanno fondato in California il nuovo super-gruppo de I Campioni, che appare regolarmente in un nuovo albo dallo stesso titolo. Marvel Girl, infine, dopo aver subito un totale cambiamento, che ne ha radicalmente modificato aspetto e poteri, è tornata ad essere un membro semi-fisso nel gruppo dei nuovi X-Men, col nome di Phoenix.

M.E.

YAMBO
vedi Novelli Enrico

YEATS, JACK B. (1871-1957) Disegnatore, pittore e scrittore anglo-irlandese nato a Londra, il 19 Agosto 1871, figlio del pittore irlandese John Butler Yeats e fratello del poeta William. Fu educato in Irlanda, a County Sligo. Dal 7 Aprile 1888, quando fu pubblicato il suo disegno, divenne un collaboratore regolare della rivista *Paddock Life*, disegnandovi schizzi di cavalli. Nel 1892 illustrò il libro del fratello *Irish Fairy Tales* (Fiabe irlandesi) e cominciò a disegnare vignette umoristiche per *Cassells' Saturday Journal* e per *Chums*, un settimanale per ragazzi. Vari tentativi di fumetti autoconclusivi lo portarono alla creazione del suo primo personaggio nei settimanali di Alfred Harmsworth: una parodia di Sherlock Holmes intitolata *Chubb-Lock Homes*, un « grande investigatore » assistito dall'altro personaggio umoristico, Shirk il Cane Investigatore, ispirato al racconto a puntate di *Illustrated Chips* intitolato *Dirk the Dog Detective*. Il debutto di *Chubb-Lock Homes* avvenne su *Comic Cuts* il 16 Giugno 1894, ma nell'Agosto dello stesso anno esso veniva trasferito su *Funny Wonder*. Le avventure divennero a puntate dal 22 Dicembre e dopo un certo intervallo riapparvero sullo stesso giornale come personaggio di copertina nel 1897. A quell'epoca il lavoro di Yeats si era molto sviluppato, ed era vivace e ben schizzato, con una valida utilizzazione del bianco e nero che lo fece subito distinguere dagli emuli di Tom Browne. Il suo notevole amore per i cavalli emerse con *Signor McCoy the Circus Hoss*, una valida creazione apparsa in *Big Budget* nel Giugno del 1897. Per lo stesso settimanale creò nel 1897 *John Duff-Pie* e nel 1898 *Little Boy Pink*, e riprese nel 1899 il suo personaggio col nome di *Kiroskewero the Detective*. Nel frattempo creò *Mrs. Spiker's Boarding House* per *Funny Wonder* il 22 Agosto 1896 e *Hiram B. Boss* il 18 Dicembre 1897; il racconto di contrabbandieri *Ephraim Broadbeamer* il 10 Giugno 1898 e *Convict 9999* nel 1899. Yeats scrisse e disegnò due libri per ragazzi: *James Flaunty, or the Terror of the Western Seas* nel 1901 e *The Bosun and the Bobtailed Comet* nel 1904, dopodiché tornò ai fumetti con uno stile più pulito e nuovo, firmandoli con « Jack » seguito da una piccola ape o da un uccelletto nero. Per *Puck*, il primo settimanale a fumetti a colori edito da Harmsworth, egli creò nel 1904 *Dr. Up-to-Dayte's Academy* e *Sandab the Sailor*, e alcune vecchie serie fatte rivivere per il periodico *Jester and Wonder: Skilly the Convict* e *Licketty Switch*; poi nel 1905 *Fandango the Hoss* e nel 1907 *The Jester Theatre Royal*. Lo stesso anno fece *Dr. Patent* e *The Little Stowaways* per *Puck*. Nel 1909 *Roly Poly's Tours* e la pazza creatura *The Whodidit* per *Comic Cuts*. Il suo interesse per il teatro emerse nel 1912 in *Carlo the Jester* su *Comic Cuts*, *Jimmy Jog the Juggler* nel 1914, *Eggbert and Philbert* nel 1915 e il suo ultimo fumetto *Bill Bailey* nel 1917: questi ultimi tre, fatti per *Butterfly*. Yeats abbandonò i fumetti per dedicarsi alla sua carriera di scrittore e pittore. I suoi libri comprendono *Sailing Sailing* del 1933, *The Amavanthers* del 1936 e *The Careless Flower* del 1947. Fra le sue commedie ci sono *Apparitions*, *The Old Sea Road* e *Ratt Rattle*. I suoi acquarelli e dipinti, famosi per la qualità dei colori, sono diventati pezzi da collezionista. Nel 1975 c'è stata una mostra a Londra. Yeats è morto il 28 Marzo 1957.

D.G.

Jack Yeats, « Chubb-Lock Homes ».

« The Yellow Kid », R.F. Outcault.

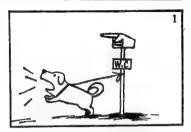
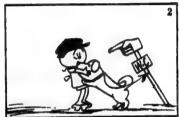
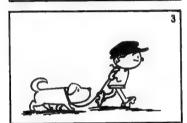
YELLOW KID, THE (Stati Uniti) Personaggio convenzionalmente considerato il primo personaggio a fumetti della storia. Esso è stato creato da R.F. Outcault ed apparve la prima volta in due vignette umoristiche, una a colori e una in bianco e nero, sullo stesso numero domenicale del *New York World* il 5 Maggio 1895. La vignetta a colori era intitolata *At the Circus in Hogan's Alley* (Al circo in vicolo Hogan), ed era una delle tante che Outcault disegnò a metà del 1895 per il *World*, aventi tutte per soggetto i monelli dei bassifondi: nei titoli ricorrevano i nomi di varie località, come Reilly's Pond, Cassey's Alley Shantytown e così via. In entrambe le vignette del 5 Maggio figurava un ragazzino di 6-7 anni, con la testa grossa e le orecchie a sventola, in una specie di camicia da notte con impronte di mani sporche; nella vignetta a colori la camicia era blu. In parecchie delle vignette successive il ragazzino in camicia da notte — che soltanto in seguito acquisterà quella testa pelata per cui è famoso — gioca un ruolo secondario o è addirittura assente. Tuttavia, arrivati al 5 Gennaio 1896 il ragazzino ebbe un ruolo più importante e la camicia gialla: data la contemporaneità della sua assunzione come protagonista e della camicia gialla, e poiché non aveva un nome preciso, la gente cominciò a chiamarlo « yellow kid », il « ragazzino giallo ». Comunque Outcault usò sempre « Hogan's Alley » come titolo generico delle vignette settimanali, e né lui né il *World* si riferirono mai alla serie come a « Yellow Kid ». Il ragazzino comunque cominciò a parlare al suo pubblico con messaggi impertinenti e irriverenti, più o meno riferentisi ai temi dell'altra vignetta d'azione della settimana e stampati sulla sua camiciola e in nessun altro modo: anche se sul *World* apparivano di tanto in tanto delle nuvolette. L'ultima vignetta di Outcault in tale forma apparve sul *World* il 17 Maggio 1896, cioè subito dopo il suo passaggio al giornale di Hearst *New York Journal*. Mentre sul *World* le vignette continuavano col titolo di *Hogan's Alley*, disegnate da George B. Luks, che abbandonò il colore giallo della camiciola per adottarne di diversi a seconda delle occasioni, Hearst diede invece subito alla vignetta il popolare titolo di *Yellow Kid*, diffondendo ovunque la notizia del suo nuovo acquisto e stimolando Outcault a lasciare la vignetta per passare a una serie a continuazione, come facevano altri disegnatori dei vari personaggi sul suo *Journal's American Humorist*, sezione domenicale. Outcault vi si adeguò alla fine del 1896, e con l'aggiunta di rilevanti dialoghi contenuti nelle nuvolette, e necessari per gli aneddoti settimanali, diede finalmente corpo a quella che doveva essere la forma definitiva del fumetto. Ma nonostante il guadagno economico che gliene derivava, Outcault non era soddisfatto del suo *Yellow Kid*, perché egli e sua moglie erano sensibili al punto di vista della « gente bene » newyorkese, per la quale *The Yellow Kid* era una pubblica calamità, che col colore della sua camiciola aveva perfino dato il nome generico di « giornalismo giallo » a tutto il filone sensazionalistico che aborrivano, concentrato a quell'epoca soprattutto sul *World* e sul *Journal*. Lo scalpore sollevato dalla vertenza legale ampiamente pubblicizzata fra il *World* e il *Journal*, a proposito dei diritti di *Hogan's Alley*, irritò Outcault: e quantunque la sentenza avesse bensì conferito al *World*

il diritto di continuare *Hogan's Alley*, ma anche a Outcault quello di continuare i suoi personaggi, egli lasciò nel 1898 sia *Yellow Kid* che Hearst per tornare a fare il libero professionista, unendosi poi al personale del *New York Herald* per presentare *Poor Li'l Mose*. Ciò significava in effetti l'inizio di una nuova carriera, ma ormai *Yellow Kid* continuava a vivere per proprio conto: non solo c'erano dozzine di prodotti — come bottoni, statuette, giochi, rompicapi, un settimanale, e libri (tanto che la raccolta *The Yellow Kid in MacFaddines Flats* costituì il primo vero albo a fumetti) — ma addirittura lo stesso Outcault ne usava l'immagine in pubblicità dopo l'inizio del secolo, accompagnando generalmente il ragazzo con la sua capretta e inserendolo in vari modi nel suo nuovo fumetto *Buster Brown*. Stranamente, in questo secolo non è mai stata pubblicata una raccolta di *Yellow Kid*, nonostante il fatto che si tratti soltanto di 125 pagine circa. Eppure la cosa sarebbe doverosa e vitale.

B.B.

YOGHI
vedi Yogi Bear

YOGI BEAR (Stati Uniti) Personaggio creato nelle fucine di Hanna & Barbera nel 1959 ed apparso per la prima volta, nello stesso anno, quale comprimario, sempre in sede di cartoni animati, di *Huckleberry Hound* (Braccobaldo), riuscendo sin dall'inizio a superare il protagonista sia in popolarità che in simpatia e divenendo in breve tempo il *leader* della nuova linea di cartoni animati. La trasposizione a fumetti è stata quindi abbastanza logica e facile e *Yogi*, attornato dai suoi co-protagonisti, ovvero l'orsetto Boo-Boo (Bu-Bu) e il signor Ranger, agisce nel parco di Jellowstone, rubando i sacchetti della merenda ai turisti e combinando, molto spesso, pasticci strani che mettono in crisi il povero Ranger che deve accudire agli animali che vivono nel parco. Il personaggio, doppiato nella serie animata da Mulé, ha incontrato un enorme favore presso il pubblico italiano e proprio in Italia si è dato il via ad una serie di iniziative promozionali legate a questo personaggio. Nel campo del fumetto,

« Yogi Bear ». © Hanna-Barbera Productions.

Ryūichi Yokoyama, « Fuku-chan ». © Asahigraph.

il personaggio in Italia è apparso per la prima volta nel 1963 sulle pagine del supplemento del settimanale illustrato *ABC*. Nel 1967 la Mondadori ha edito una serie di albi intitolati *Braccobaldo* in cui Yogi ha gran parte e nel n. 12 di *Eureka* (1968) ha fatto una fugace apparizione in una serie di tavole domenicali. Dal 1975 Yogi fa parte del cast del *Corriere dei Piccoli*.

M.G.P.

YOKOYAMA, RYŪICHI (1909-) Disegnatore giapponese nato a Kochi il 17 Maggio 1909. Terminati gli studi alla Kōchi Jōtō Chūgakkō, egli andò a Tokyo a far gli esami per essere ammesso all'Accademia d'Arte, ma fu bocciato per due anni consecutivi, nel 1927 e 1928. Divenne allora allievo del famoso scultore Hakuun Motoyama, mentre già distribuiva fumetti a vari periodici per potersi mantenere. Su consiglio di Motoyama, Yokoyama decise di intraprendere la carriera di disegnatore di fumetti, e in breve ebbe successo. Nel 1932, insieme con alcuni suoi colleghi disegnatori (Kondō, Sugiura, Yokoi, Mashiko, Osanai e altri) Yokoyama fondò la Shin Mangaha Shūdan ossia il Nuovo Gruppo di Disegnatori, per rivaleggiare con la vecchia guardia. Nel 1945 l'associazione perse il « nuovo », divenendo semplicemente Manga Shūdan. Del nuovo gruppo, Yokoyama divenne il leader. Nel 1936 creò il suo primo fumetto famoso, *Edokko Kenchan* (Ken di Edo), divenuto poi *Fuku-chan*, e che assurse al livello di uno dei più popolari personaggi delle strisce giapponesi. Il suo successo fu seguito da quello di altre creazioni più famose: *Il re accattone*, 1946; *Doshako* e *Peko-chan* del 1947; *Densuke* del 1950. Altre sue creazioni notevoli sono: *Chakkari Densuke* del 1953; *Yuki* del 1966 e *Hyaku Baka* del 1968. Nel 1968 Yokoyama fondò una propria società, la Otogi Pro, per la produzione di cartoni animati, i cui più noti prodotti sono: *Onbu Obake* del 1955; *Fukusuke* del 1957; *Hyotan Suzume* del 1959; *Instant History* del 1964; *Kokki* del 1965 e *Dobutsu Gomanbiki* del 1966. Yokoyama ha anche fatto molte illustrazioni, copertine e fumetti per quotidiani e per periodici, ed ha anche prodotto un certo numero di libri illustrati. Ryūichi Yokoyama è stato molto influenzato dai film americani nonché dai fumetti europei e americani e queste influenze si rivelano nei suoi fumetti e nelle strisce, che diedero un aspetto fresco al panorama dei fumetti giapponesi anteguerra. La sua influenza ha inoltre avuto un ruolo determinante anche nella formazione dei giovani disegnatori, a cominciare dallo stesso fratello di Yokoyama, Taizō.

H.K.

YOKOYAMA, TAIZŌ (1917-) Disegnatore giapponese nato a Kochi il 28 Febbraio 1917. Nel 1931, quando frequentava la scuola commerciale, andò a trovare durante le vacanze il fratello Ryūichi a Tokyo e decise di rimanere nella capitale, dove frequentò poi la Kyoto Commercial School di giorno e i corsi serali della Kawabata Art School. Chiamato sotto le armi, fu inviato in Cina nel 1938 e tornò in Giappone nel 1941. Lo stesso anno entrò alla Scuola di Belle Arti di Teikoku, diplomandosi nel 1944. In quegli stessi anni partecipò a varie mostre nazionali. Yokoyama fu nuovamente richiamato nel 1945, ma la guerra terminò prima che potesse prendere parte a una qualunque azione. Subito dopo riprese a fare illustrazioni per il quotidiano *Shinyūkan*, associandosi inoltre al gruppo di disegnatori Manga Shūdan, fondato dal fratello nel 1932. Yokoyama fece un gran numero di fumetti sia per il *Shinyūkan* che per altre pubblicazioni, come ad esempio il periodico satirico *Van* e la rivista umoristica *Hōpu*. Nel 1952 creò il suo famoso fumetto *Pū-san*, dal quale più tardi fu anche tratto un film. Seguirono molti altri successi: *Shakai Gihyō*, una vignetta editoriale creata nel 1954 e presente ancora oggi; *Shinjinbutsu Gihyō*, caricature di celebrità fatte nel 1957; *Gihyō no Tabi*, una cronaca di viaggio illustrata nel 1963. Nel 1965 estese le avventure di *Pu-san* alle riviste settimanali, e fu nominato presidente della sezione fumetti al Tokyo College of Design. Nel frattempo partecipava alla fondazione del periodico satirico *Ehe*, redatto da disegnatori di fumetti professionisti. Taizō Yokoyama ha rivoluzionato il disegno a fumetti giapponese dopo la seconda guerra mondiale, disegnando fumetti particolarmente stilizzati con una linea chiara e geometrica. Le sue vignette politiche, contrariamente a quelle anteguerra che erano incerte, erano dirette e appropriate. Il suo stile fu più influenzato da Saul Steinberg che dai disegnatori giapponesi. Oltre ai fumetti, Yokoyama ha realizzato illustrazioni, copertine e dipinti.

H.K.

« Yorga », Gian Luigi Bonelli e Antonio Canale.

YORGA (Italia) Personaggio creato nel 1945 da Gian Luigi Bonelli per i testi e da Antonio Canale per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno sul settimanale *Cow-Boy*.

Yorga, orfano di un trafficante di diamanti, viene allevato da un fachiro che lo introduce ai segreti dell'ascetismo orientale. È una versione autoctona di *Tarzan* da cui si discosta per la struttura fisico-caratteriale poiché Yorga possiede dei poteri che lo collocano come antesignano dei super-eroi della foresta. La sua compagna si chiama Leila e le avventure, disegnate da un eccellente Canale, hanno in Bonelli un maestro nella tecnica del racconto.

B.P.

YOU AND ME
vedi Potts, the

YOUNG ALLIES (Stati Uniti) Personaggi creati da Jack Kirby e Joe Simon, in un fumetto scritto da Otto Binder e disegnato da C. Wostkoski, apparso per la prima volta sul n. 1 dell'estate 1941 di *Young Allies* della Timely. Essi erano ispirati ai « Bowery Boys » del film *Dead End* del 1937, che avevano riscosso un enorme successo facendo nascere una massa di imitatori in tutti i mezzi. I « Giovani Alleati » del 1941 erano i primi che si presentavano nei fumetti, ed erano precisamente: Bucky, assistente di Captain America; Toro, assistente della Torcia Umana; e un gruppo di giovani senza extra-poteri, già apparsi in precedenza come « Sentinelle della libertà », e cioè: Percival O'Toole, alias Knuckles, un teppista proveniente dal più infimo East Side newyorkese; Jeff Sandervilt, al quale non veniva attribuita alcuna mansione; Henry « Tubby » Tinkle, il grassone del gruppo; e un'infelice caricatura di negro, Whitewash Jones, che era caratterizzato da tutti gli archetipi, dagli occhi tondi agli abiti, ai dialoghi con la pronuncia strascicata. Il gruppo comparve come « Giovani Alleati » nella lotta contro il terribile Red Skull (Teschio rosso) e nella sua inesperienza ebbe bisogno di Torcia Umana e di Captain America, che vennero inseriti entrambi per aumentare le vendite nel caso il pubblico non fosse sicuro di poterli identificare con l'altro gruppo. Ma l'albo ebbe un successo modesto ed uscì solo con 20 numeri fino al 1946. Esso fece anche una dozzina di apparizioni su altre testate della Timely, e fece nascere anche la derivazione *Tough Kid Squad* (La squadra dei duri), destinata però al fallimento. La maggior parte delle sceneggiature erano scritte da Stan Lee e Otto Binder ed erano incentrate su azioni veloci. Di solito la storia era divisa in più parti, con un andamento che alla fine di ogni capitolo favoriva ora i buoni ora i cattivi. Lo spunto più interessante emerse però quando Toro e Bucky si batterono per il comando del gruppo: dopo sei numeri, alla fine prevalse Bucky. Come disegnatori vi furono diversi validi nomi, fra i quali Al Gabriele, Frank Giacoia, Mike Sekowsky, Syd Shores, Don Rico e Alex Schomberg.

J.B.

« Young Allies ». © Marvel Comics Group.

YOUNG, LYMAN (1893-   ) Disegnatore ed illustratore americano, nato nel 1893 a Chicago. Fin da bambino egli dimostrò, come il fratello Murat (Chic) una spiccata predisposizione per il disegno tanto che scelse di frequentare il Chicago Art Institute. Dopo il servizio militare, durante la prima guerra mondiale, ed una breve esperienza di venditore, entrò nel mondo del fumetto (1924) disegnando *The Kelly Kids*, una striscia creata da C.W. Kahles nel 1919 i cui protagonisti erano un fratello ed una sorella. Nel 1927 Young diede vita alla sua prima striscia, *The Kid Sisters*, molto simile a quella su cui si era fatto la mano, realizzandola per il King Features Syndicate. Nel 1928 diede invece vita a quella che è considerata la sua opera migliore ovvero a *Tim Tyler's Luck* (Cino e Franco) che dapprima apparve in versione quotidiana seguita nel 1931 da quella domenicale. Nella parte superiore della tavola continuava ad apparire *The Kid Sisters* sostituita, a partire dal 1935, da *Curley Harper*, striscia incentrata sulle avventure di un reporter-detective.
Da quel momento in avanti, Young si dedicò esclusivamente a *Tim Tyler's Luck*, striscia nella quale egli si identificava a tal punto che nel 1942, nel corso di una intervista, ebbe a dichiarare: « Tim Tyler è stato il mio tentativo di ricatturare i miei sogni infantili di avvincenti avventure in paesi lontani ». Sotto la sua direzione, lavorarono parecchi assistenti, tra i quali Alex Raymond, ma nonostante ciò la striscia rimase e rimane tuttora un'opera fondamentalmente « sua ». Verso la fine degli anni cinquanta, Young affidò la striscia giornaliera nelle mani del figlio Bob e la tavola domenicale in quelle di Tom Massey ritirandosi dapprima in Florida e poi in California.

M.H.

Lyman Young, « Tim Tyler's Luck » (Cino e Franco). © King Features Syndicate.

Chic Young, « Blondie ». © King Features Syndicate.

YOUNG, MURAT (1901-1973) Disegnatore americano nato il 9 Gennaio 1901 a Chicago. Incoraggiato, insieme al fratello Lyman, dalla madre, Murat dopo gli studi regolari, si iscrisse a vari corsi d'arte a Chicago, New York e Cleveland. Nel 1920 iniziò a lavorare per la Newspaper Enterprise dando vita alla sua prima striscia intitolata *The Affairs of Jane*. Poco tempo dopo passò al Bell Syndicate per il quale, nel 1922, creò *Beautiful Bab*, una striscia incentrata sulle avventure di una splendida bionda che vive in un collegio per ragazze. Nel 1924 Young passò al King Features per il quale, nel 1925, diede vita ad una striscia con protagonista una ragazza, *Dumb Dora* e fu in quel momento che iniziò a firmarsi con quel soprannome che sarebbe poi diventato famoso (Chic). Nel Settembre 1930, abbandonò la realizzazione di *Dumb Dora* e diede vita al suo capolavoro, *Blondie*. Nella parte superiore della tavola domenicale di *Blondie*, appariva *The Family Foursome*, storia di una coppia borghese e dei suoi due figli. Quando nel 1934 Blondie mise su famiglia, *Family Foursome* venne rimpiazzata da un'altra striscia, *Colonel Potterby and the Duchess*, in cui faceva spicco uno strano e quasi lunatico senso dell'umorismo. Dal 1930 in avanti, Young si dedicò esclusivamente a *Blondie* che divenne in breve la striscia più famosa e più conosciuta nel mondo. Nel 1948 Young ricevette il Reuben, uno dei premi più prestigiosi del mondo del fumetto, seguito e preceduto da parecchi altri riconoscimenti. Il suo stile è stato più che mai copiato e la sua tematica, ovvero la famiglia matriarcale vista con compiacente simpatia e dolce ironia, ha ispirato moltissime altre strisce ed ha altresì fatto da spunto a numerose commedie televisive. Chic Young è morto il 14 Marzo 1973 a St. Petersburg in Florida.

M.H.

YOUR UNCLE FEININGER
vedi Feininger, Lyonel

ZAC, PINO (1930-   ) Disegnatore ed illustratore italiano nato a Trapani il 23 Aprile 1930. Dopo gli studi superiori, si trasferisce a Roma per iscriversi alla facoltà di Architettura ma ben presto abbandona l'ateneo per dedicarsi a quella che è la sua passione principale: il disegno. Nel periodo studentesco dà vita ad un personaggio di simpatica fisionomia, *Gatto Filippo* che presenta al quotidiano *Paese Sera* i cui responsabili decidono di pubblicarlo. Siamo nel 1950 e questa è la prima striscia italiana ad essere pubblicata su un quotidiano nazionale. Zac, che in realtà si chiama Giuseppe Zaccaria, continua a produrre la striscia sino al 1958, dedicandosi nel contempo ad una serie di viaggi che lo conducono in Polonia (1955) dove collabora con il periodico *Spillky* realizzando una serie di vignette di satira politica. Nel 1957 si trasferisce a Berlino dove cura le scenografie per il Berliner Ballett. Nel 1958 è a Parigi dove illustra alcuni libri ed inizia la sua collaborazione con il *Canard Enchainé*, dando vita a disegni in cui esprime, senza alcuna reticenza, il suo sarcasmo e la sua aspra critica sociale nei confronti della struttura della società. In questo periodo realizza quattro libri satirici anticlericali, *Rouge et Noir, Pretesti, La Cambiale* e *Questo popolo di...* Da Parigi passa a Roma dove tenta l'esperienza cinematografica. Il suo primo cortometraggio in animazione, *Welcome to Rome*, ha un enorme successo tanto che gli vengono conferiti parecchi premi. Nel 1960 realizza l'*Uomo in grigio* che vince il Leone d'Oro a Venezia. Ritorna a Parigi e, insieme ad un gruppo di disegnatori inglesi, fonda la rivista *Playtime*, che ottiene subito un buon accoglimento da parte del pubblico tanto che Zac si trasferisce a Londra per entrare in modo fattivo nella gestione della rivista. Nel 1962 ritorna a Roma e si dedica con slancio al mondo del cinema, realizzando sceneggiature, scenografie e titoli di testa di parecchie pellicole. Nello stesso anno viene contattato dalla rivista satirica belga *Pourquoi Pas?* che gli offre una collaborazione. Zac accetta realizzando una serie di disegni di satira politica, genere a lui più che mai congeniale. Nel 1967 va a Praga per realizzare il lungometraggio animato, con sovrapposizioni dal vero, intitolato *Il Cavaliere Inesistente*; è il momento, questo, della cosiddetta « primavera di Praga » e Zac fornisce il *Canard*

Pino Zac.

Pino Zac, « Kirie & Leison ». © Editoriale Corno.

di parecchi servizi grafici relativi a questa esperienza. Nel 1973 inizia a collaborare con la rivista francese *Satirix* ed un numero speciale incentrato sul Papa gli attira la furia della censura francese. Viene condannato, in contumacia, rientra in Italia per vie avventurose e ritorna in Francia ad acque finalmente calme. L'anno precedente, nel 1972, Zac ha iniziato a collaborare con il mensile *Eureka* realizzando una sua versione personale de *L'Orlando Furioso*, che aveva in precedenza realizzato per la televisione italiana e che gli era stata inspiegabilmente bocciata. La lunga rielaborazione del capolavoro dell'Ariosto viene pubblicata ininterrottamente sulla rivista sino al n. 114 del Dicembre 1973 e nel 1975 la Editoriale Corno l'ha raccolta in un unico volume della serie *Cartoons in Grande*. Nel 1976, sempre per *Eureka*, Zac dà vita ad una nuova serie intitolata *Kirie & Leison*, rielaborazione del suo antico *Pretesti*, in cui ha modo di esprimere con intelligente veemenza ed acuto senso della realtà il suo forte anticlericalismo. Sempre per la stessa rivista, ha dato vita ad una pagina, *L'Occhio di Zac*, feroce satira dei personaggi politici italiani e delle cosiddette istituzioni. Attualmente continua a collaborare anche con il *Canard Enchaîné* e con *Pourquoi Pas?* e ha in preparazione la realizzazione cinematografica di *Justine* di De Sade, per la quale ripete quella che è la sua tecnica in questo campo, ovvero animazione con sovrapposizioni dal vero. Pino Zac, che è arrivato al fumetto quasi per caso, è senza alcun dubbio uno dei più brillanti artisti dell'espressione grafica moderna.

L.S.

Pino Zac, illustrazione satirica.

ZAGOR (Italia) Personaggio creato nel 1961 da Guido Nolitta per i testi e da Gallieno Ferri per i disegni ed apparso per la prima volta nello stesso anno, in un albo a lui dedicato, per i tipi delle Edizioni Cepim. Attualmente Nolitta conserva il ruolo di soggettista e sceneggiatore mentre ai disegni si alternano Ferri e Franco Donatelli, la casa editrice, nel contempo, si è trasformata in Daim Press, appartenente comunque allo stesso gruppo editoriale.

Zagor si presenta quale « spirito con la scure » della foresta di Darkwood, un luogo immaginario situato nel nord-est degli Stati Uniti, in un periodo che abbraccia i primi anni dell'Ottocento. Rimasto orfano di genitori, il protagonista di questa lunghissima saga agisce fin dai suoi esordi con singolare lucidità in relazione alla funzione che si prefigge di svolgere, quella di « giustiziere ». Vestito di un costume tanto fantasioso quanto funzionale, armato di una pistola e di una scure di pietra, agile ed acrobatico negli spostamenti, dotato di un proprio urlo distintivo di guerra, Zagor appare come un personaggio a metà tra l'essere ultra-terreno e il saggio patrocinatore dei diritti degli indiani. Il suo campo d'azione spazia dal grande nord canadese alle isole caraibiche e la maggior parte degli episodi si focalizza sullo sfondo del west tradizionale. Accanto a lui si muove Cico, rotondo e pavido messicano, che gli funge da spalla sin dalla prima storia. Le avventure, nelle quali i due amici sono coinvolti, non seguono una falsariga bensì vanno dal western tradizionale al racconto fantascientifico talvolta composto da elementi di thrilling. Altri personaggi di contorno, quali il detective Bat Batterton oppure Digging Bill, il cercatore di tesori, si inseriscono periodicamente nella narrazione in modo da dare al lettore l'idea di una continuità sia ambientale che fisionomica.

L.S.

ZAVATTINI, CESARE (1902-   ) Scrittore e sceneggiatore italiano nato il 29 Luglio 1902 a Luzzara (Reggio Emilia). Zavattini è stato senza alcun dubbio uno dei maggiori esponenti del neo-realismo. All'incirca nel 1938, quando era direttore editoriale della Mondadori, Zavattini cominciò ad osservare con occhio interessato il mondo

« *Zagor* », *Guido Nolitta e Gallieno Ferri.* © *Cepim.*

del fumetto e cominciò a scrivere soggetti e sceneggiature senza firmarli e diede vita a *Saturno contro la terra*, un racconto di fantascienza incentrato sul personaggio di *Rebo* che in seguito venne sceneggiato da Federico Pedrocchi e disegnato da Giovanni Scolari. A questa prima esperienza, altre ne succedettero quali *Zorro della metropoli, La primula rossa del Risorgimento, La compagnia dei sette* e *Un uomo contro il mondo*, sceneggiato da Mario Gentilini e disegnato da Scolari.

M.G.P.

ZIG ET PUCE (Francia) Serie creata nel 1925 da Alain Saint-Ogan ed apparsa per la prima volta il 3 Maggio dello stesso anno sulle pagine del settimanale francese *Dimanche Illustré*.

Zig et Puce nacque come sostitutivo editoriale dell'ultimo minuto ed ebbe una accoglienza entusiastica, da parte del pubblico, del tutto inaspettata tanto che in breve tempo divenne il polo d'attrazione di *Dimanche Illustré* sino al 1937, anno in cui la serie passò sulle pagine di *Cadet-Revue*. Zig et Puce sono due ragazzi intraprendenti, uno piccolo e paffuto, l'altro alto e mingherlino, il cui amore per l'avventura li conducono nei posti più sperduti della terra e dello spazio. Nel corso delle loro vicende, essi incontrano il pinguino Alfred che diventa la loro mascotte, Dolly, l'ereditiera americana che essi salvano più volte dalle grinfie dello zio criminale Musgrave, Marcel, il cavallo da tiro dal carattere bizzoso e la Principessa Yette de Marcalance, che li nominerà ministri di gabinetto dopo che essi avranno salvato il suo trono.

Durante la guerra e negli anni successivi, la striscia venne pubblicata su più periodici e quotidiani quali *Benjamin, France-Soir Junior, Ima, Zorro* nonché su una testata ad essa dedicata che però ebbe breve vita. Nel 1963, quando ormai la striscia aveva perso interesse presso il pubblico, Saint-Ogan passò la serie nelle mani del disegnatore belga Greg che cercò di ricrearla per il settimanale *Tintin*, ottenendo però ben scarsi risultati tanto che alla fine degli anni sessanta ne cessò la produzione. Zig et Puce conobbe l'apice della gloria intorno agli anni venti e trenta ed infatti tutte le storie vennero ristampate in una serie di albi da Hachette éd i personaggi vennero trasportati sul palcoscenico teatrale e nel cinema d'animazione nonché in tutta una serie di mercificazione.

M.H.

« *Zig et Puce* », *Alain Saint-Ogan.* © *Alain Saint-Ogan.*

ZORRO (Stati Uniti) Personaggio creato, nel campo della letteratura, da Johnston McCulley e assurto al successo grazie alla trasposizioine cinematografica avvenuta nel 1920 e ribadita, nell'immediato dopoguerra, in un lungometraggio interpretato da Tyrone Power. Un personaggio di tanta fama e popolarità doveva per forza essere trasposto in fumetti e, tra le tante edizioni, la più celebre è quella confezionata nelle officine di Walt Disney, a Burbank, per mano di ottimi disegnatori quali Alex Toth

« *Zorro* », *Alex Toth.* © *Walt Disney Productions.*

« Zorrykid », Benito Jacovitti. © Jacovitti.

e Warren Tufts, realizzati in Italia dalla Mondadori nel periodo compreso tra il 1967 ed il 1969. Tra gli innumerevoli *Zorro* realizzati in Italia si distinguono quelli di Zamperoni e Perego, unici tra i tanti che riuscirono a dare al personaggio una fisionomia accettabile.

B.P.

ZORRYKID (Italia) Personaggio creato nel 1968 da Benito Jacovitti ed apparso per la prima volta nello stesso anno sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*. *Zorrykid*, costruito praticamente sulla falsariga dello Zorro classico, è in realtà Kid Paloma, un giovane e benestante californiano che trascorre parte del suo tempo a suonare le nacchere e a ballare il flamenco ma quando v'è bisogno di fare giustizia, si trasforma in Zorrykid, spadaccino coraggioso ed invincibile, che combatte soprattutto contro i *villains* del momento, ovvero il governatore Don Pedro Magnapoco, spalleggiato dalla figlia Alonza Alonza innamorata di Zorry, il sergente Partin Pelota e sbirri di vario genere. Dalla parte di Zorrykid, ovvero della sua giustizia, stanno il ricco nonno Alvaron de la Gota, il suo cavallo Saratoga ed un monaco non del tutto pio di nome Fra Caramba. Le storie di questo personaggio, in tutto undici, sono state pubblicate nel periodo compreso tra il 1968 ed il 1973 ed hanno ispirato anche un ciclo del Carosello televisivo, dando al cinema d'animazione la possibilità di avere Jacovitti quale autore. Esperienza, quest'ultima, non solitaria in quanto altre ne seguirono con *Coccobill, Occhio di Pollo* e *Jack Mandolino*, personaggio quest'ultimo apparso in forma di animazione ridotta nella rubrica televisiva *Supergulp*.

M.G.P.

ZOZO (Belgio) Personaggio creato nel 1935 da C. Franchi per *Le Journal de Francette et Riquet*, giornale per ragazzi pubblicato a Liegi, in Belgio. In seguito il fumetto venne ristampato regolarmente in albi dalle Editions Touret di Parigi, raggiungendo così un vasto pubblico, sia in Francia che in altri paesi di lingua francese.
Zozo, un essere nero, scimmiesco, ed il suo compagno assolutamente umano, Croquefer, marinaio barbuto provvisto di una forza erculea, erano una coppia di avventurieri sempre pronti ad imbarcarsi nelle imprese più incredibili. In totale furono pubblicati sette albi del personaggio, di cui i primi sei vennero ristampati.

M.H.

« Zozo », C. Franchi © Editions Touret.

APPENDICI
Le Origini del Syndication
Glossarietto dei Termini
Note sui Collaboratori

LE ORIGINI DEL SYNDICATION

Il « syndication », ovvero l'associarsi di più testate per lo sfruttamento dello stesso materiale giornalistico, ha avuto un'importanza determinante per la diffusione, la crescita e lo sviluppo del fumetto. È servito simultaneamente da vetrina e da cassa di risonanza per i suoi creatori, mentre il syndication in sé — pur subordinando spesso la creatività alle esigenze commerciali — ha dato vita a quasi tutto quello che riguarda i formati, gli accorgimenti e le tecniche usate nel fumetto moderno. È soprattutto a un piccolo gruppo di importanti testate, unitesi in syndication ai tempi dei mogol giornalistici, che la storia della striscia quotidiana deve il suo successo.

Detto in breve, il concetto di syndication venne originato dalla sete di notizie immediate sugli eventi più importanti. Nel 1841, Moses Y. Beach del *New York Sun* fece recapitare per mezzo di fattorini il discorso inaugurale del Presidente John Tyler per la sua sala-stampa, dalla quale egli faceva partire materiale in anteprima per i giornali locali dell'intero Stato di New York. Sei anni dopo, lo *Staten Islander* acquistava intere sezioni (« parti interne ») del *Sun* da includere nelle proprie edizioni.

Nel 1861, Ansel Nash Kellogg del *Baraboo Republican* (un giornale del Wisconsin) acquistò notizie belliche già stampate dal *Wisconsin State Journal*, e quest'ultimo sfruttò a fondo la trovata, dando inizio alla prima distribuzione su larga scala di materiale giornalistico, compresa la pubblicità. Lo stesso Kellogg riprese l'idea e, nel 1865, fondò il primo autentico « syndicate »: l'A.N. Kellogg News Co., che creava articoli e « varietà » per i suoi abbonati.

Gran parte di tale attività aveva il suo centro a Chicago, e centinaia di giornali di tutto il midwest risentirono delle conseguenze quando, nel 1871, Chicago venne distrutta da un incendio. Ma, con la ripresa, apparvero i primi romanzi d'appendice, nel 1872 cominciarono i primi servizi illustrati e, nel 1875, fecero il loro debutto le prime lastre stereotipate per mezzo delle quali i giornali potevano inserire il precomposto nella pagina.

La maggior parte dell'attività, per un syndication a quell'epoca ancora in erba, era limitata ai giornali rurali, incapaci di offrire materiale di loro produzione. Ma a partire dal 1880, il materiale distribuito arrivò nelle città. Irving Bacheller vendeva ai giornali importanti interviste a personaggi di rilievo, e fondò poi il New York Press Syndicate, che in seguito si accaparrò firme famose. A Chicago, nel 1882, il maggiore Orlando Jay Smith compiva un'operazione analoga. Il *New York Sun* tornava a splendere, distribuendo la sua narrativa in tutto il paese, e il *New York World* mandava Bill Nye, il più noto umorista dell'epoca, e il vignettista Walt McDougall, in giro per l'America, a vendere il loro materiale ad altri giornali.

Nel 1884, non essendo riuscito a convincere i suoi datori di lavoro a distribuire materiale del *Century* e del *St. Nicholas*, S.S. McClure decideva di creare una propria forma di syndication. Usò un concetto quanto mai economico: un giornale riceveva materiale gratuito in cambio di bozze di stampa che venivano mandate ad altri associati. Ben presto McClure aveva nella sua « scuderia » i nomi più prestigiosi della narrativa e della vita pubblica.

George Herriman, « Major Ozone ». (1906)

Clarence Rigby, « Little Ah Sid, the Chinese Kid ». (1906)

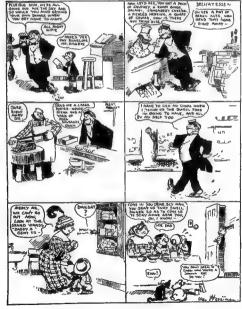
Fu a questo punto che un gruppo di persone, il cui nome oggi non dice niente, introdusse i fumetti a striscia — che verso la metà degli anni '80 erano appena agli inizi — nel processo di distribuzione. Via via che ai giornali veniva aggiunto il colore, i quotidiani delle città più importanti tenevano in genere per sé le sezioni riservate alle vignette, ma intraprendenti syndicate di lastre prestampate pensarono bene di far circolare il fumetto in tutta la nazione.
I fumetti cambiavano spesso artisti; c'erano disegnatori che fungevano da uomini-idea: creavano soggetti e lasciavano che altri li sviluppassero. Oggi, queste vecchie serie di vignette sono una delizia: abbondano di trovate, a volte di colore, e tutte hanno un che di più libero e anche di più dilettantesco rispetto alle loro controparti delle grandi città, Hearst e Pulitzer. Inoltre, nomi familiari di artisti, diventati in seguito famosi, appaiono spesso, prodotti in massa e destinati a un vastissimo pubblico, in giornali clienti quali il *Bellefontaine* (Ohio) *Index-Repository*, anziché su giornali di Chicago o di New York.
In testa, tra tutte queste imprese, c'era la World Color Printing Co. di St. Louis, che non aveva alcun rapporto con il *New York World*. Fu quella che durò più a lungo, tra le sue contemporanee, e continuò fino al 1937 a fornire fumetti a colori ai giornali domenicali rurali. Il suo presidente era Robert Sterling Gravel, e spesso i disegnatori — via via che passavano da una vignetta all'altra — firmavano i fumetti con il suo secondo nome, Sterling, che serviva da pseudonimo collettivo.
La scuderia della World Company era la più grande e la più ricca di talenti; per anni il più famoso dei suoi uomini-idea fu George Herriman; il suo fumetto più noto era *Slim Jim*. Herriman creò e disegnò, tra gli altri, *Butch Smith*, *The Boy Who Does Stunts*, *Bud Smith* (continuato da Bart e, dopo di lui, da Johnny Gruelle), *Major Ozone*, *The Fresh Air Fiend* (continuato da Clarence Rigby, Bart e Ray Nottier), *Handy Andy* (continuato da Gruelle) *Bruno and Pietro* (portati avanti in seguito da Rigby) e *Alexander the Cat*, nella cui realizzazione gli successero poi Rigby, Alexander e altri.
Anche Clarence Rigby fu prolifico: contribuendo con personaggi suoi, tra i quali *Little Ah Sid*, *The Chinese Kid* e *Pinky Prim the Cat*. George Frink disegnava *Rosy Posy-Mama's Girl* di Herriman, oltre a *Circus Solly* e a *Slim Jim*. Dink (Dink Shannon) aveva uno stile simile a quello di James Swinnerton e a lui si devono *Sammy Small* e altri due fumetti portati poi avanti da Jack Rogers, *Uncle Ned* e *Mooney Miggles*. Il classico *Hairbreadth Harry*, nato per *Philadelphia Press*, venne per la prima volta diffuso e distribuito dalla World Company.

Raymond C. Ewer, « Things as They Ought To Be ». (1909)

Altre creazioni e relativi autori erano *Mr. Smarty* di Collins, *Foolish Questions* di Rutledge, *The Almost Family*, *Jingling Johnson the Poet* e *Fitzboomski the Anarchist* di Bradford (che in seguito divenne egli stesso un radicale), *Brown the City Farmer* di Raymond Crawford Ewer, *Sleepy Sid* di Paul Plashke, *Cousin Bill From the City* e *Jocko and Jumbo* di Goewey (*Cousin Bill* venne creato da Jack Farr, che in seguito lavorò per *Judge* e per albi a fumetti), *Mama's Girl-Daddy's Boy* di Bart, *Willie Westinghouse Edison Smith* e *Muggsy* di Frank Crane, e *Teacher's Pet*, che fa parte di una quantità di strisce create da Carl Anderson, divenuto in seguito famoso per *Henry*. La maggior parte di quanto è stato elencato venne creato prima del 1915.

Il pilastro del T.C. McClure Syndicate era Billy Marriner. Fu lui a creare *Wags, the Dog that Adopted a Man*, *Samba and His Funny Noises* e *Mary and Her Little Lamb*, per citarne solo alcuni. Dopo la morte di Marriner, Pat Sullivan, che per McClure disegnava *Fadder und Mamma Lade*, continuò per qualche tempo il suo lavoro prima di passare ai cartoni animati con *Felix the Cat*. Bray, altro pioniere dei cartoni animati, disegnava un personaggio distratto, e Kate Carew, sorella di Gluyas Williams, disegnava *Handy Andy*.

Simon Simple fu, tra i primi fumetti, uno dei personaggi più popolari; il suo creatore, Ed Carey, nel 1905 era pagato più di 500 dollari a pagina. L'abilissimo C.W. Kahles disegnava *Clarence the Cop*, *Billy Bounce* e molti altri fumetti per McClure (in un certo periodo, mandò contemporaneamente avanti addirittura sette strisce). Un altro pioniere, Walt McDougal, disegnava *Hank the Hermit* e *Hank and His Animal Friends*, e A.D. Reed realizzava *Uncle Pike* e altri soggetti rurali. A J.A. Lemon si deve il primo fumetto su un marito tartassato dalla moglie, *How Would You Like to be John?*, per McClure.

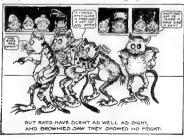
Billy Marriner, « Sambo and His Funny Noises ». (1909)

George Herriman, « The Dingbat Family ». (1910)

DREAM OF THE RAREBIT FIEND

BY SILAS

Silas (Winsor McKay) « The Dream of the Rarebit Fiend ». (1905)

Dal *Philadelphia Inquirer*, Otis Wood dirigeva il servizio Keystone e il syndicate che portava il suo nome. Alle offerte di materiale contribuiva in modo massiccio Marriner con *Irresistible Rags*, un personaggio negro; *Mr. George and Wifey*, continuato poi da Jack Gallagher e da Ernie McGee: e *The Feinheimer Twins*, una copia di *Hans and Fritz* che Marriner disegnò tra il 1902 e il 1905 e che venne poi portato avanti, fino al 1914, da H.H. Knerr.
Altri noti disegnatori di quegli anni erano Charles Payne, autore di *Bear Creek Folks*, di *Little Possum Gang* (in seguito continuato da Joe Doyle e da Jack Gallagher) e *Kid Trubbel*, nel quale già si profilavano le premesse di *S'Matter, Pop?*; Sydney Smith; Clare Victor Dwiggins (Dwig); e i due autori preferiti di Hearst, Rudolph Dirks e R.F. Outcault. Dirks disegnò *The Terrible Twins*, un'evidente anticipazione del suo *Katzenjammer Kids*, percependo una somma non indifferente, finché Hearst lo obbligò a smettere, e Outcault, mentre era ancora con l'*Herald*, tra un incarico e l'altro per Hearst, arrotondava le entrate con *Barnyard Fables* a Filadelfia.

Alcuni giornali delle città più grandi avevano i loro fumetti e facevano modesti tentativi di farli circolare in provincia. Il *Boston Globe*, per esempio, riuscì a diffondere *Kitty and Percy* di George H. Blair e *That Li'l Rascal Rastus* di Maginnis. Il *Boston Herald* distribuiva intanto *Bolivar* e *The Kid Klub*, rispettivamente di Hal Coffman e Wallace Goldsmith, due artisti che in seguito raggiunsero il successo. Sempre da Boston si diffondevano bellissime versioni a fumetti del delizioso materiale infantile di Peter Newell, *Polly Sleepyhead*, e di *Brownies*, di Palmer Cox.
Il *Philadelphia North American* si diede da fare sin dal principio, nel campo dei fumetti, e Walt McDougall, già un veterano nei primi due decenni, era uno dei pilastri di sostegno. Disegnò *Handsome Hautrey*, *Fatty Felix*, *Peck's Bad Boy*, *Absent-Minded Abner* (vignette quotidiane) e forse la prima striscia continuativa, *The Wizard of Oz*, che nel 1904 andò avanti per quattro mesi di seguito. W.O. Wilson, artista finissimo che lavorava per le riviste, disegnò *Madge, the Magician's Daughter*, e il grande Zim (Eugene Zimmerman) era autore di due strisce, una su due ragazzi olandesi e un'altra su un reporter sfortunato.
Il *Philadelphia Record* presentava *Mechanical Toys* di Ernie McGee, e il *Philadelphia Press* diffondeva *Lazy Lew Casey* di Hugh Doyle.
Il materiale di quei primi tempi è abbondantissimo: Everett E. Lowry disegnava *Binnacle Jim* per McClure; la prima delle numerose strisce disegnate per McClure fu *Spiegleburger*, di Carl Anderson; Dink disegnava *Jones: His Wife Can't Boss Him* per la World Company e venne seguito da Armstrong, che poi avrebbe lavorato a *Slim Jim*; Louis Dalrymple, un veterano della rivista *Puck*, disegnava per il *Boston Post*; *Dem Boys*, di Karl, apparsa tra il 1914 e il 1917, era un'imitazione bell'e buona di *The Katzenjammer Kids*. Contemporaneamente, tanto Dirks che Knerr disegnavano i due bambini in una loro versione... e Hearst stava inoltre ristampando pagine originali di Dirks di almeno dieci anni prima!
Il *Chicago Tribune* sfruttò per anni la propria pagina dei fumetti, partendo dalle classiche creazioni surrealiste di Lyonel Feininger in cui si producevano artisti come Clare Briggs e F.M. Howarth (dopo che quest'ultimo era stato licenziato da Hearst) e culminando nelle creazioni di Frank King precedenti a *Gasoline Alley* poco prima che venisse costituito il Chicago syndicate.

Palmer Cox, « The Brownies ». (1907)

W.O. Wilson, « Madge the Magician's Daughter ». (1906)

Altre serie dimostrano che la crescita del fumetto non subiva un processo lento. Tra questi, *Mrs. Rummage* e *Mr. Gouch and His Beautiful Wife*, di Hy Gage; *Isador Knobb Almost Keeps a Job*, di Honhorst; *Grandma's Girl* (ancora una creazione di Herriman) di C.H. Wellington; *Imaginative Clarence*, di Rigby; *Doubting Thomas* e *Pretending Percy*, altri due personaggi dell'attivo C.W. Kahles; e *Brainy Bowers*, un altro classico di Ed Carey.

I primi syndicate di lastre e flani prestampati furono un prezioso terreno di addestramento sia per gli artisti, sia per i temi da essi sviluppati. Nei primi due decenni di questo secolo, il gran pubblico americano aveva forse una conoscenza vaga di *Alphonse and Gaston* e di *Foxy Grandpa*, ma già si identificava con *Hairbreadth Harry*, con *Slim Jim* e con *Simon Simple*.

Nelle grandi città, intanto, il syndication stava progredendo con relativa lentezza. Nel 1895, il *New York Herald* vendeva il suo materiale, tra cui *Little Nemo*. Quello stesso anno Hearst diede inizio alla distribuzione, quando il *Pittsburgh Press* pretese i diritti di ristampa per determinato materiale. Fu solo nel 1915 che Hearst riunì tutte le sue varie agenzie di sfruttamento multiplo del materiale giornalistico in un unico syndicate che agiva su larga scala. In quell'anno, il Newspaper Feature Service, l'International News Features, il King Features Syndicate, il Premier Syndicate e lo Star Company, per citare le organizzazioni più importanti, si fusero sotto l'autocrate Moses Koenigsberg, e il King Features diventava l'agenzia di vendita.

Il vivo interesse e l'impegno dedicato da William Randolph Hearst ai fumetti fu determinante per la diffusione di tale genere. Hearst era una specie di genio-guida, che scovava talenti e se li accaparrava dando loro modo di sviluppare le proprie capacità; lui e i suoi luogotenenti avevano un intuito particolare nel trovare formule e incontrare i gusti popolari. Prima dell'operazione di syndication, i fumetti di Hearst si vedevano già in tutta la nazione, pubblicati dai suoi numerosi giornali e riproposti in serie di ristampe a bassa diffusione. Prima del 1920 gli autori più famosi di Hearst erano R.F. Outcault, Rudolph Dirks, F.B. Opper, James Swinnerton, Bunny (Charles Schultze), Winsor McCay, Cliff Sterret e George McManus. Il *New York World*, quasi sempre al passo con Hearst, cominciò a dar vita al suo syndicate nel 1898. Molti dei suoi disegnatori e creatori vennero portati via da Hearst (compresi Outcault e McManus), ma verso il 1910 l'editore del *World*, Joseph Pulitzer, era riuscito ad accaparrarsi Bud Fisher e Rudolph Dirks. Le prime offerte del *World* erano costituite da un buon numero di strisce umoristiche: *Yens Yenson, Yanitor* e *Uncle Mose* di R.W. Taylor; *Lady Bountiful* (che ebbe vita lunghissima) e *Stepbrothers* di Gene Carr; *Ophelia and Her Slate* e *Willie Fibb* di Dwig; *Splinters the Clown* e *The Bad Dream that Made Bill a Better Boy* di William J. Steinigan; *See-See-Kid* di F.M. Follett, un artista ricco di talento; e *Billy Bragg* dell'onnipresente Kahles. Il tutto animava allegramente le pagine del *World* insieme a un vasto assortimento di creazioni di McManus.

Verso il 1910, Pulitzer era impegnato a fornire parecchio materiale in anteprima di cui la maggior attrazione era *The Original Hans and Fritz: by the Creator of*

the Katzenjammer Kids. Quando nel 1931, il *World* fallì, il suo syndicate, il Press Publishing Co., si fuse con il Metropolitan Features di Max Elser, formando l'United Feature Syndicate, una specie di emanazione dell'agenzia letteraria United Press, fondata nel 1891. Quando l'International News di Hearst si fuse con la UP, Hearst ricevette in cambio la proprietà di parte dell'United Feature.

Nel 1901, Robert F. Paine, del *Cleveland Press*, fondò il Newspaper Enterprise Association e poi, nel 1909, il NEA Service: il NEA Service vendeva ai giornali clienti i fumetti in blocco, invece di offrire le singole strisce, ciascuna con un contratto individuale. Il Nea rinverdiva le ultime vestigia delle lastre prestampate e forniva a molti giornali rurali (negli ultimi tempi a un'affiliata, la catena Scripps-Howard) fumetti di buon livello. *Doings of the Duffs*, *Freckles and His Friends*, *Mr. Skygack from Mars*, *Everett True* e *Adolph and Osgar* erano, all'inizio, tra i preferiti dal pubblico.

Nel 1907, George Matthew Adams assunse grandi nomi perché facessero la cronaca degli eventi più importanti, e si assicurò per mezzo di contratti grandi scrittori affinché producessero pezzi brevi che lui rivendeva ad altri. Le prime iniziative del genere ebbero molto successo, e Adams contava su due grosse firme come Edwina Dumm e Ding Darling. In seguito, il George Matthews Adams Service venne assorbito dal Washington Star Syndicate, che a sua volta si associò con il King Features. Il Central Press di Cleveland, fondato nel 1910 da V.V. McNitt, era un servizio locale per la distribuzione di materiale letterario e a sua volta venne poi assorbito da Hearst. McNitt, tuttavia, fu in seguito, insieme a Charles McAdam, il principale promotore del McNaught Syndicate, fondato nel 1922. Nel 1912, Victor Lawson, del *Chicago Daily News*, combinò con Adams di fondare l'Associated Newspapers, composto di diversi quotidiani di grandi città. Come syndicate, esso si fuse in un secondo tempo con il Consolidated News Feature, con Bell e con il North American Newspaper Alliance. Tutti, alla fine, si fusero con il McClure Syndicate, e la fusione venne a sua volta ceduta all'United Feature.

Il Bell Syndicate era la creazione di John Wheeler, il « padre del moderno syndication », il quale perfezionò molti degli aspetti tecnici e di vendita dell'operazione commerciale. Grazie alla sua audacia, al suo talento e alla forza della sua personalità, l'ex cronista sportivo riuscì a sottrarre Bud Fisher a Hearst e ottenne che il *New York World* versasse 50.000 dollari all'anno di minimo garantito per *Mutt and Jeff*. Fisher, Fontaine Fox, Charles Payne, Gluyas Williams e Wally Carlson lavorarono per Bell.

Il Ledger Syndicate di Filadelfia venne organizzato nel 1915 per distribuire materiale del *Saturday Evening Post* e del *Ladies' Home Journal*; *Hairbreadth Harry* e i fumetti di Frank Godwins erano le sue principali fonti di guadagno.

Nel 1919, Joseph M. Patterson del *Chicago Tribune* cominciò a vendere il materiale del suo giornale e si trasferì a New York per fondare il *Daily News*. Vennero creati nuovi fumetti per il debutto del giornale e per essere distribuiti dalla nuova agenzia Tribune-News Syndicate; ben presto i distributori si trovarono ad amministrare il materiale più consistente del mercato, e questo durò fino al 1940.

C W. Kahles, « Billy Bounce ». (1904)

Walt McDougall, « Peck's Bad Boy ». (1906)

Il capitano Patterson era un vero genio nel suo campo, al punto da non avere rivali. Spesso prendeva artisti mediocri, suggeriva titoli, cambiava personaggi, proponeva temi, e riusciva a creare dei classici nel campo del fumetto. Della sua scuderia facevano parte Harold Gray, Chester Gould, Frank King, Frank Willard, Sydney Smith e, in un secondo momento, Milton Caniff.

Sempre nel 1919, a Chicago, Eugene P. Conley fondava l'Associated Editors, che forniva materiale per ragazzi. Nel 1925, Conley si unì a H.H. Anderson, e insieme lanciarono il Publishers Syndicate; ben presto esso divenne un *leader* nel campo delle strisce non autoconclusive, perché *Apple Mary* e *Chief Wahoo* venivano seguiti anche dagli adulti. Nel 1962, il Publishers Syndicate venne rilevato dal Field Enterprise, che era entrato nel campo della distribuzione come Chicago Sun-Times Syndicate e, solo di recente, aveva incorporato l'Herald-Tribune Syndicate. Quest'ultimo offriva materiale anacronistico: strisce come *Mr. and Mrs.*, ma anche fumetti nuovissimi come *B.C.* e *Miss Peach*. Rappresentava a sua volta la combinazione di due grandi agenzie di distribuzione omonime e cominciava a dare segni di creatività quando il giornale da cui era nato aveva chiuso i battenti.

Il Field Enterprises procedette, nel 1967, all'acquisto dell'Hall Syndicate. Bob Hall, ex venditore dell'United, aveva fondato un'agenzia sua nel 1949 con l'aiuto del *New York Post*, e senza perdere tempo aveva messo insieme una lista di successi come *Pogo*, *Dennis the Menace* e *Andy Capp*. Da allora, il Publishers-Hall (ora Field Newspaper Syndicate) è diventato una delle maggiori agenzie dei nostri tempi, e impiega tuttora le tecniche di H.H. Anderson per progettare scientificamente il materiale.

Oggi, le grandi agenzie di distribuzione si sono praticamente ridotte a cinque: King, Field, United, NEA e Tribune-News, più l'Universal Press Syndicate, un'organizzazione recente fondata da un ex venditore della Publishers, John McMeel, che comincia a prendere piede. Il Register & Tribune Syndicate è ancora in attività, e così il Los Angeles Times Syndicate (sebbene in modo limitato nel campo dei fumetti); perfino il New York Times Special Features Syndicate ha introdotto recentemente una striscia.

Ma, per la maggior parte, i giorni dell'espansione e perfino del consolidamento sono finiti; questi grandi syndicates rimarranno probabilmente le sole agenzie distributrici per i fumetti. Un giorno o l'altro, l'United potrebbe forse fondersi con la NEA, dato che appartengono alla stessa società. Il Tribune-News potrebbe anche sparire, presto o tardi, dato che le sue iniziative e il suo materiale non hanno fatto che calare di tono da trent'anni a questa parte.

Disgraziatamente, poi, l'impeto creativo nudo e crudo è meno evidente, oggi, di quanto lo fosse in passato. Soltanto il King, il NEA e il Field hanno redattori di fumetti a tempo pieno, e questi a loro volta sono afflitti da limitazioni di spazio, da pressioni di tipo corporativo e da una miriade di considerazioni non artistiche. Purtroppo, la tradizione di innovazione nel formato, nel campo del syndication, si è ormai ridotta a favorire le richieste di fumetti per la sesta pagina domenicale, formato francobollo.

Tuttavia, come hanno dimostrato svariati tentativi di indipendenza, queste agenzie di distribuzione sono necessarie per far circolare e conoscere il lavoro di un artista. Resta da vedere,inquesti tempi di mortalità giornalistica, se queste agenzie sapranno dare ancora una prova di spirito di adattamento — con realismo, stavolta — ed esplorare nuovi sbocchi per il fumetto.

Richard Marschall

GLOSSARIETTO DEI TERMINI

avvertenza Il presente glossarietto non ha la pretesa di essere né rigoroso nelle definizioni, né tanto meno completo nell'elencazione di espressioni più o meno frequenti del gergo fumettistico. Esso intende piuttosto costituire un repertorio esplicativo di linguaggio semplice e per quanto possibile chiaro, dei termini specialistici, o delle particolari accezioni assunte nel contesto del fumetto da termini di uso corrente, o dai molti significati.

albo Fascicolo contenente un'avventura completa a fumetti, oppure un episodio a continuazione dello stesso personaggio. Il formato (v.) può essere quanto mai vario.

animazione Procedimento per mezzo del quale si dà movimento alle immagini. Nell'animazione classica, vengono eseguiti tanti disegni pochissimo differenti l'uno dall'altro in modo che, fotografati e proiettati in rapida successione essi danno la sensazione del movimento: si tratta evidentemente di un campo di interesse cinematografico. Esso ha tuttavia uno stretto rapporto col fumetto nel senso che molti personaggi a fumetti sono stati e vengono tuttora « animati ». Negli anni più recenti si è sviluppata una nuova tecnica di animazione, ottenuta fotografando le immagini fisse col metodo dell'« esplorazione dinamica ». Esso è molto economico e pertanto ha avuto un certo sviluppo, soprattutto per molti personaggi dei fumetti in trasmissioni televisive (per le quali ha fatto scuola *Supergulp!*).

assistenti del disegnatore Coloro che si occupano di particolari fasi o componenti relative al lavoro del disegnatore di fumetti, il quale però talvolta le esegue tutte personalmente. Al disegnatore possono affiancarsi: A) Il *matitista* (espressione rara, sostituita di solito con « matite di »): è colui che disegna a matita l'immagine, che poi sarà passata definitivamente a china. B) L'*inchiostratore*: colui che passa a china le matite altrui. C) Il *cromista*: colui che colora i disegni. D) Il *letterista*: colui che scrive materialmente i testi dentro gli appositi spazi, balloons, colonnini, ecc. (v. *lettering*). Altre specializzazioni meno frequenti sono quelle di disegnatori di sfondi, oppure di volti, o del semplice contorno del balloon e così via. Nel sistema produttivo americano, dove la striscia viene firmata dal titolare, capita non di rado che i disegni siano materialmente eseguiti da un altro disegnatore, il *ghost*, da noi usualmente indicato come il *negro* (celebri « negri » sono stati Alex Raymond per Lyman Young in *Cino e Franco* e Al Williamson per John Prentice in *Rip Kirby*).

autore di fumetti Colui che crea il fumetto nella parte letteraria: il soggetto. Può anche fare la sceneggiatura e in alcuni casi il disegno ma su testi propri. Gli autori ambivalenti sono relativamente pochi. Per tutti coloro che si occupano della creazione dei fumetti si usa talvolta il termine un po' vago di *fumettista* o quello, più affettuoso che scientifico, di *fumettàro*. Quest'ultimo assume però talvolta anche una sfumatura spregiativa.

Un Balloon

balloon Spazio bianco dentro il quale sono scritte le parole pronunciate dai personaggi dei fumetti. Esso è delimitato da un contorno e da un'appendice appuntita, rivolta verso colui che parla. Anche il suo aspetto ha un preciso significato: il tratto continuo indica il dialogo, il contorno tratteggiato può indicare il pensiero o un discorso sussurrato; l'appendice costituita da pallini via via più piccoli indica il pensiero, e così via. Pure il contenuto ha un significato convenzionale: le parole scritte a grandi caratteri significano urla; figurette di vario genere possono riferirsi a imprecazioni ecc. Il balloon è uno degli elementi linguistico-espressivi tipici del fumetto e i suoi significati vengono in genere assorbiti istintivamente dal lettore

Un cartoon tradizionale « Outdoor Sport », Tad (T.A. Dorgan). © King Features Syndicate.

cartone animato Film in movimento a disegni animati (v. *animazione*). Si usa indicarli anche come *cortometraggi*, quando il tempo di proiezione è dell'ordine di grandezza dei secondi o dei minuti, e *lungometraggi* quando arrivano alla durata di una o più ore. (Per un discorso circostanziato sul cartone animato si rimanda all'indice analitico della presente opera).

cartoon Vignetta singola a soggetto quasi esclusivamente umoristico-satirico, con intenti politici o di altra natura. In italiano è molto usato con la stessa eccezione anche il termine *vignetta*.

cartooning Attività del disegnatore di cartoons e fumetti. Per traslato, significa talora anche l'insieme di interessi d'ogni genere legati alla produzione dei fumetti

cartoonist Disegnatore di cartoons oppure anche autore di fumetti. (v.)

character v. *personaggio*

cineromanzo Espressione italiana antiquata e ormai in disuso per definire un racconto a fumetti.

club Entità editoriale intesa a proporre agli appassionati di fumetti edizioni critico-filologiche corrette, organi informativi, e così via. In Italia, generalmente, le attività editoriali di un club non hanno scopo di lucro: i soci versano una quota associativa una-tantum, oppure annuale, e le edizioni vengono programmate a tirature e prezzi di copertina tali da configurarsi come una suddivisione delle spese fra gli iscritti-acquirenti. Costoro godono a volte di particolari vantaggi economici od organizzativi.

collezionista di fumetti Appassionato che raccoglie e colleziona fumetti sotto varie forme. Può essere un raccoglitore generico di tutto quanto si pubblica in materia, oppure specializzato in settori (albi, giornali, ecc.) o per periodi (anteguerra, dopoguerra, ecc.) o in altri modi suggeriti dall'arco di interessi personali di ciascuno.

colonnino v. *didascalia*

colorazione Fase tecnica della produzione del fumetto consistente nell'applicazione del colore sul disegno in bianco-nero già finito. Per esigenze tecniche legate alla selezione (v.) il colore viene quasi sempre applicato per trasparenza, sul retro del foglio da disegno.

colore Caratteristica di molti fumetti, soprattutto quelli attuali. Il colore non corrisponde solo a un'esigenza estetica, ma può talvolta assumere un vero significato espressivo, diventando in tal modo una componente fondamentale del linguaggio fumettistico.

comic book Fascicolo contenente in genere un episodio completo di un personaggio. È una forma di pubblicazione tipica dell'editoria statunitense, ed ha assunto particolari aspetti anche per quanto riguarda il tipo di personaggi pubblicati, diversi da quelli delle strisce, rispetto alle quali conservano l'autonomia. Ma attualmente la loro varietà è enorme.

comicdom Il mondo dei comics, inteso come insieme globale o sottoinsiemi parziali di tutto ciò che lo costituisce e crea: autori, editori, appassionati, pubblicazioni ecc.

comics Forma narrativa nella quale un'azione si svolge sotto forma di sequenza di immagini e testi, i quali costituiscono le singole vignette (v.). Il termine statunitense *comics* è dovuto al fatto che i primi fumetti erano di soggetto comico-umoristico. In Italia essi hanno assunto la denominazione di *fumetti* grazie all'aspetto di apparente nuvoletta di fumo tipico del *balloon* (v.). Nei paesi di lingua francese essi si chiamano *bandes dessinées*, strisce disegnate. In spagnolo, il termine corrispondente è *tebeos* derivante per traslato dalla pronuncia del titolo « T.B.O. », che fu uno dei primissimi giornali a fumetti spagnoli. In lingua portoghese vale un termine più laconico, *quadrinhos*, quadretti.
Tecnicamente, i fumetti si possono presentare sotto le seguenti forme: A) *Striscia* (v.), una sequenza lineare di vignette, pubblicate quotidianamente sui giornali (*daily strip*, striscia quotidiana o giornaliera, indicata come s.g.). B) *Tavo-*

la: insieme di più vignette disposte su una o mezza pagina del supplemento domenicale (v.) dei quotidiani (*sunday page*, tavola domenicale, indicata come t.d.). C) *Albi* o *giornali* dai formati più vari, nei quali ogni pagina ha la struttura di una sequenza di strisce oppure anche un montaggio (v.) più libero; anche in tal caso si parla comunemente di tavola, oltre che di pagina.

continuazione Metodo narrativo fumettistico, per cui l'azione si protrae da una striscia all'altra, da una tavola all'altra, da un albo all'altro, da un episodio all'altro e così via, prolungando l'azione stessa nel tempo. Nel linguaggio corrente, soprattutto dei ragazzi, « il continuato » è un discutibile neologismo per dire « il seguito » (v. *episodio*).

daily strip v. *comics*

didascalia Descrizione di quanto avviene in una vignetta, oppure di raccordo fra le vignette. Può essere scritta a se stante (« colonnino ») oppure inclusa nella vignetta stessa, ed avere natura didattico-culturale. Il fumetto moderno tende ad abbandonare sempre più colonnini e didascalie, oppure a renderli il più concisi possibile, preferendo affidare la comprensione del racconto al disegno o al dialogo.

disegnatore di fumetti Colui che esegue il disegno del fumetto, seguendo le descrizioni e le indicazioni della sceneggiatura (v.), in base a uno stile personale, ciò che ne costituisce la peculiare personalità grafica. Nel sistema produttivo italiano, il disegnatore fa generalmente tutto da solo. Ma per le pubblicazioni di più ampia diffusione e frequente uscita, si delinea anche da noi una suddivisione dei compiti, per cui il disegnatore è coadiuvato da vari assistenti (v.), come avviene da tempo immemorabile nel sistema produttivo statunitense.

disegno realista Impostazione dello stile grafico per cui le immagini disegnate rispecchiano quanto più possibile da vicino l'ipotetica realtà raffigurata. L'ombreggiatura (v.) ne è una delle principali componenti.

disegno stilizzato Impostazione dello stile grafico per cui le immagini disegnate vengono ridotte agli elementi essenziali, ed eventualmente deformate e distorte rispetto alla realtà. I criteri di stilizzazione sono infiniti, e non di rado producono effetti altamente suggestivi. La loro scelta, istintiva o programmatica, è uno degli elementi più caratteristici della personalità grafica di un disegnatore.

doubletone Metodo di ombreggiatura (v.) basato su un fatto tecnico: il disegnatore usa un'apposita carta chimicamente trattata, sulla quale possono comparire due tipi di sottili linee o puntini, che conferiscono una doppia intensità di « grigi »: l'una o l'altra tonalità appaiono grazie all'applicazione di un opportuno composto chimico liquido, il rivelatore. Roy Crane è stato il maestro indiscusso di questa delicata e suggestiva tecnica.

editoria alternativa Attività di piccole case editrici, generalmente dirette da un appassionato di fumetti o da un club, dedite alla pubblicazione esclusiva di materiale dal particolare interesse collezionistico, stampato con grande cura tecnica e con scrupolo filologico. Pressoché di *editoria amatoriale*, che si riferisce però più propriamente alla stampa di materiale di interesse soprattutto nostalgico. In ambedue i casi il materiale stampato ha basse tirature e prezzi conseguentemente alti.

editoria amatoriale v. *editoria alternativa*

episodio Sequenza narrativa autonoma in seno a una serie a fumetti di più ampio respiro. Gli episodi possono essere completamente autonomi anche per argomento, oppure essere collegati fra loro da un filo conduttore tale da costituire l'uno dopo l'altro un più lungo racconto.

fandom L'insieme degli appassionati ed eventualmente collezionisti, relativo a un tipo di oggetti, di pubblicazioni, e così via. Quello dei fumetti è ovviamente il *comic-fandom*.

fanzine Pubblicazione destinata a un pubblico di specifici interessi, nella fattispecie i diversi aspetti del mondo fumettistico. Può essere ciclostilata oppure stampata. Il vocabolo deriva dalla contrazione di *fan-magazine* (all'incirca, « rivista per appassionati »).

Effetto Doubletone: « Buzz Sawyer ». Roy Crane. © King Features Syndicate.

formato Dimensioni di una pubblicazione a fumetti e loro reciproco rapporto. Nel formato *ad albo* la dimensione orizzontale prevale su quella verticale; nel formato *libretto* le dimensioni sono piccole e con prevalenza della verticale sull'orizzontale: eventualmente può essere tascabile, oggi assai diffuso; il formato *a striscia* è di piccole dimensioni, con sviluppo orizzontale più che doppio rispetto al verticale. Il formato *gigante* si riferisce alle dimensioni, prescindendo dal rapporto.
Il formato è determinato da esigenze tecnico-commerciali, ma condizionato dalle mode, che influiscono sul gradimento da parte del pubblico. Grande fortuna ha avuto dagli anni trenta ai cinquanta il tipico formato *all'italiana*, di dimensioni varie ma caratteristicamente « orizzontale », oggi presente quasi soltanto nelle ristampe anastatiche (v.) dell'editoria amatoriale. Altrettanta fortuna hanno avuto negli anni cinquanta gli albi a striscia, di basso costo ma quasi del tutto abbandonati.

fotoromanzo Racconto a fumetti le cui immagini sono costituite da foto, quasi sempre appositamente eseguite, invece che da disegni. È una forma tipica delle pubblicazioni a grande tiratura, spesso indirizzate a un pubblico femminile, e dai contenuti accentuatamente « rosa ».

fumettàro, fumettista v. *autore di fumetti*

fumetto v. *comics*

fumettòlogo Giornalista, critico o studioso che si occupa particolarmente di fumetti.

fumettomercante Termine di gergo per indicare colui che si è specializzato nella compra-vendita di materiale a fumetti. Frequentemente il fumettomercante è personalmente un collezionista o lo è stato.

funnies Praticamente sinonimo di *comics*, ma nella nostra lingua è pressoché sconosciuto. Del resto, anche in inglese è usato soprattutto dagli specialisti, e in un'accezione più che altro spregiativa.

gag Sequenza di vignette tendente a produrre un effetto umoristico. Nel sistema produttivo statunitense c'è la figura del *gag man*, colui che fornisce all'autore di fumetti *gags* o idee da sviluppare.

ghost v. *assistenti del disegnatore*

giornaletto (o **giornalino**) Termine più che altro affettuoso per definire i giornali a fumetti per ragazzi, soprattutto degli anni trenta/quaranta, con storie quasi esclusivamente a puntate. Ora tale formula è tramontata, a favore di quella della rivista a fumetti (v.) per ragazzi o per adulti.

impaginazione Disposizione in successione delle vignette di un racconto a fumetti in una pagina. Quando si effettua una ristampa, l'eventuale formato diverso della pubblicazione può imporre una re-impaginazione.

inchiostratore v. *assistenti del disegnatore*

indicazioni di colore Istruzioni del disegnatore per il cromista (v.).

lettering Scritturazione del testo negli appositi spazi bianchi (*balloons* o didascalie) in un fumetto. In genere, esso viene eseguito a mano in stampatello maiuscolo dal letterista (v.). Condizione ideale per la coerenza grafico-stilistica sarebbe che il disegnatore eseguisse personalmente il *lettering*. Nelle pubblicazioni popolari a grande tiratura il *lettering* è composto a macchina con speciali *linotypes:* il sistema è rapido ed economico, ma di qualità grafica molto scadente, per lo stridente contrasto stilistico col disegno.

letterista v. *lettering*

mancolista Termine gergale: elenco del materiale mancante alle proprie collezioni, che i collezionisti si spediscono reciprocamente per scambi o acquisti.

mass media « Mezzi di comunicazione di massa », cioè quelli usati per diffondere le idee in seno alla società, come la radio, il cinema, la televisione, i giornali. Secondo vecchie risultanze sempre attuali, i fumetti sono un efficacissimo *mass medium*, anche se talvolta la loro azione è più occulta che palese.

INFATTI POCO DOPO PACO SI RIPRENDE DALL'EFFETTO DELL'ANESTESIA...
FRA DIECI GIORNI POTREMO LEVARE LE BENDE E SCOPRIRE COSI' IL TUO NUOVO VOLTO...
HO LA TESTA CHE MI RONZA, SPERIAMO CHE TU ABBIA FATTO UN BUON LAVORO, DOC!

Un esempio di lettering composto a macchina.

matitista v. *assistenti del disegnatore*

mezzatinta Metodo di ombreggiatura (v.) in bianco-nero, ottenuto « acquerellando » con inchiostro di china variamente diluito, in modo da produrre varie tonalità di grigio.

montaggio Fumettisticamente, corrisponde alla disposizione delle vignette nella pagina. Normalmente, si hanno più « righe » di vignette, che vanno lette da sinistra a destra e dall'alto in basso come la scrittura, anche perché non di rado una pagina corrisponde alla riunione di più strisce disposte in successione. Però negli anni quaranta sui *comic books* statunitensi e dagli anni sessanta soprattutto per opera degli autori europei, il montaggio ha subìto notevoli « rivoluzioni »: sensi di lettura diversi da quello su accennato, accostamenti di vignette dalle dimensioni diversissime, figure senza delimitazione del contorno, e così via. Per quanto riguarda gli autori italiani, interessanti innovazioni sono state apportate in particolare da Guido Crepax (rapporti molto diversi fra le dimensioni delle vignette; uso frequente di elementi espressivi del linguaggio cinematografico); Sergio Toppi (impostazione molto libera della pagina; vuoti di un'immagine riempiti con altre immagini); Gianni De Luca (abolizione della sequenza di vignette, sostituita dalla rappresentazione dei successivi movimenti su un unico sfondo, con forte senso dinamico).

mostra mercato Manifestazione a sfondo commerciale, nella quale collezionisti, mercanti di fumetti ed editori alternativi o amatoriali convergono in un dato luogo e momento convenuto, per la compravendita di materiale a fumetti vecchio e nuovo. In genere la mostra-mercato è organizzata da un singolo o da un club, e può essere autonoma oppure far parte di un'altra manifestazione, eventualmente a sfondo culturale. Non di rado la mostra-mercato è pure occasione di incontro degli appassionati fra loro, o con autori ed editori, o di questi ultimi fra loro.

numero unico Pubblicazione destinata a uscire una volta soltanto, e quindi unica per formato, prezzo, argomento e così via. Spesso è incentrata monograficamente su un personaggio a fumetti, un autore, una manifestazione.

nuvoletta Termine italiano sempre meno frequente per indicare il *balloon* (v.).

ombreggiatura Aspetto tecnico-espressivo del disegno, grazie al quale si conferisce alle immagini rilievo plastico. In genere è ottenuta col tratteggio, cioè sottili tratti del pennino o del pennello variamente orientati. Ma i disegnatori ricorrono anche a infiniti altri sistemi, come i segni strappati, le spugnettature, i puntini più o meno fitti e così via; oppure a mezzi tecnici come il *retino* (v.) e il *doubletone* (v.). In effetti, l'ombreggiatura è uno degli elementi stilistici che caratterizzano ciascun disegnatore.

one shot Espressione corrispondente a *numero unico* (v.).

onomatopea Vocabolo che imita un suono naturale. Nei fumetti, le onomatopee sono frequentissime, tanto da avere assunto il ruolo di elemento espressivo tipico del loro linguaggio. In genere sono scritte in grossi caratteri dentro la vignetta, per cui assumono anche un non trascurabile effetto estetico. Le onomatopee usate in lingua inglese corrispondono spesso a vocaboli effettivi; ad es. « (to) SCRATCH » significa « grattare », eccetera. Un po' alla volta però, soprattutto con la produzione di fumetti in altre lingue, tale corrispondenza si è andata perdendo Le onomatopee fumettistiche sono comunque in numero illimitato. Qualche esempio indicativo: *BANG!* è il suono di una pistola che spara, come *CRACK!* è quello di un fucile o di qualcosa che si rompe; un pugno o un colpo sordo possono fare *THUD!*, il rumore di un motore è *VROOOMM!* e così via. Qualunque fascicolo a fumetti è un'antologia di onomatopee.

pagina dei fumetti Spazio riservato ai fumetti da un quotidiano o da una rivista, come rubrica fissa della pubblicazione (in genere si tratta appunto di una sola pagina). Alcuni quotidiani italiani hanno pubblicato e pubblicano interessante materiale a fumetti di provenienza statunitense, inglese, franco-belga o altro (*Paese Sera*, *Il Giorno*, ecc.). Qualche settimanale, soprattutto politico (*Panorama*, *L'Espresso*), ospita invece una pagina appositamente disegnata.

panel 1. Termine corrispondente a vignetta (v.) o quadretto, quando sia considerato come parte di una narrazione a fumetti.
2. Serie fumettistica quotidiana o settimanale, nella quale ciascuna « puntata » è costituita da una singola vignetta (ad es. *Out Our Way*), eventualmente dalle dimensioni di un'intera pagina.

Onomatopea.

personaggio Colui (o colei) attorno al quale ruota l'azione di un fumetto o di una serie di episodi, di albi, eccetera. Molto spesso il personaggio dà il nome alla propria striscia (ad es. *Dick Tracy*, *Andy Capp*, *B.C.*)

quadretto Unità narrativa minima di un racconto a fumetti. Sinonimo di vignetta (v.).

quadricromia v. *selezione dei colori*

retinare v. *retino*

retinatura v. *retino*

retino Pellicola sottile e trasparente, generalmente autoadesiva, che viene applicata sul disegno a fumetti e tagliata con uno strumento appuntito detto sgarzino lungo i contorni della figura disegnata. Poiché esso ha sovrastampata una trama di vario genere, le immagini retinate ne risultano variamente ombreggiate.

Due tipi di retino.

ristampa Pubblicazione di un fumetto in un momento successivo a quello della sua prima pubblicazione. Può essere effettuata da parte di un periodico diverso, oppure può essere stampata appositamente in forma del tutto identica a quella originale (giornale od albo): in tal caso si parla di ristampa anastatica, che può estendersi a un'intera serie o collezione. Tale tipo di attività editoriale è compiuto quasi esclusivamente dall'editoria amatoriale (v.).

La pagina dei fumetti del quotidiano « Il Giorno ».

rivista a fumetti Periodico contenente fumetti, ed eventualmente articoli sui fumetti o di altro genere. Vi sono riviste per ragazzi (tipo *Il Giornalino*) o per adulti (tipo *Eureka* o *Linus*) o popolari (tipo *Lanciostory*) e così via contenenti sia materiale tradotto da altre lingue che espressamente disegnato per esse. Ma queste sono indicazioni puramente generiche, ché la gamma delle riviste è molto vasta.

saga Narrazione epica. Ma in campo fumettistico ha assunto la particolare accezione di « serie molto prolungata nel tempo »: ad es. saga dell'Uomo Mascherato, saga di Gim Toro.

sceneggiatore Colui che scrive la sceneggiatura di un fumetto.

sceneggiatura Fase produttiva di un fumetto, nella quale il soggetto (v.) viene scandito in una serie di vignette, per ciascuna delle quali viene descritto tutto ciò che vi deve figurare. In genere, la sceneggiatura è un dattiloscritto su due colonne verticali: a sinistra il dialogo e le didascalie, a destra le indicazioni dettagliate per il disegnatore che deve realizzarle. La sceneggiatura come dattiloscritto è evidentemente una fase non indispensabile quando soggettista e disegnatore sono la stessa persona.

selezione dei colori Fase tecnica che precede la stampa di un fumetto: i disegni originali a colori vengono fotografati a retino (v.) nelle loro componenti fondamentali nero-rosso-giallo-blu per la *quadricromia*, oppure rosso-giallo-blu per la *tricromia*. Le corrispondenti pellicole, trasferite su lastre e poi sovrapposte nella stampa, rendono più o meno fedelmente il colore originale. La quadricromia è il sistema normale di stampa attualmente in uso nei fumetti. Negli anni trenta — presumibilmente per ragioni economiche — si ricorse spesso in Italia alla tricromia, meno fedele ma non priva di effetti particolari, che ora soprattutto la nostalgia rende gradevoli.

soap opera Genere fumettistico tipicamente statunitense, caratterizzato da contenuto più o meno romantico, dalle sfumature « rosa » o « gialle ».

soggettista Colui che crea il soggetto (v.) di un fumetto.

soggetto La trama, in base alla quale si svolge un racconto a fumetti. Esso deve essere trasformato nella corrispondente sceneggiatura (v.).

Una striscia d'avventura: « Mandrake », Lee Falk e Phil Davis. © King Features Syndicate.

space opera Genere fumettistico statunitense caratterizzato da contenuti epico-fantascientifici.

stampa al tratto Sistema riproduttivo tipico dei fumetti dal disegno originale ad inchiostro di china nero. Le figure stampate — per le quali il migliore effetto estetico si ottiene con inchiostro nero su carta bianca — risultano costituite da linee continue e/o superfici piene.

stampa a retino Sistema riproduttivo indispensabile per i fumetti dal disegno originale a colori o in varie sfumature di un unico colore. Il disegno viene fotografato attraverso una « grata » a maglie fittissime, per cui viene scomposto in minutissimi punti. Trasportati poi sulla lastra da stampa, essi determinano con la loro diversa dimensione — comunque visibile con una lente — le intensità di colore. V. anche *selezione dei colori*.

striscia 1. E' la consueta unità minima di pubblicazione di un fumetto tipica dei quotidiani, che ne pubblicano una al giorno di ciascun personaggio. Corrisponde a una o più immagini della dimensione complessiva di cm 17 x 5, con fluttuazioni anche forti. Quanto al contenuto narrativo essa può essere *autoconclusiva*, se vi si conclude una situazione, oppure a *continuazione*.
2. Ha anche il significato generico di « fumetto »: ad es. « la striscia di *Sturmtruppen* ». Nel sistema produttivo statunitense vi sono vari generi di strisce, corrispondenti ai filoni di maggiore gradimento da parte del pubblico. I più frequenti sono: A) strisce *avventurose*, dai molti sottogeneri, come quello poliziesco (*Dick Tracy, Phil Corrigan X-9*); aviatorio (*Steve Canyon, Johnny Hazard*); « space opera » o fantascientifico (*Flash Gordon, Buck Rogers*); western (*Red Ryder, Casey Ruggles*); sportivo (*Big Ben Bolt, Gunner*); epico (*Prince Valiant*); fantastico (*Uomo Mascherato, Mandrake*); fantasioso (*Little Nemo, Barnaby*); « soap opera » (*Mary Perkins*) e altri. B) strisce *umoristico-satiriche*, pure suddivisibili in molti sottogeneri, come quello con animali (*Pogo*); di argomento familiare (*Blondie, Arcibaldo e Petronilla*); a sfondo avventuroso (*Li'l Abner, Alley Oop*); a sfondo sociale (*Peanuts, B.C.*). Caso particolare è quello della strip muta, che affida la comprensione della *gag* unicamente alla sequenza delle immagini (*Piccolo Re, Ferdinando*).

Una striscia comica: « Shoe », Jeff McNelly. © The Chicago Tribune- New York News Syndicate.

the AMAZING SPIDER-MAN® By Stan Lee and John Romita

Supplemento domenicale de « L'Uomo Ragno » di Stan Lee e John Romita. © Marvel Comics Group.

Tutti questi generi — e altri ancora — sono presenti anche in sistemi produttivi diversi da quello statunitense, come ad es. il sistema franco-belga, che produce moltissimi personaggi « a tavole », in quanto vengono originariamente pubblicati a puntate su giornali prevalentemente per ragazzi e poi ristampati in volumi. Anche per questi si usa talvolta impropriamente parlare di « striscia »: ad es. « la striscia di *Astérix* ».

sunday page v. *comics*

supplemento 1. Pubblicazione irregolare stampata come supplemento di un'altra a periodicità costante, ma spesso assurta al ruolo di pubblicazione autonoma: ad es. i supplementi di *Eureka* o di *Linus*.
2. Nel sistema editoriale statunitense, i quotidiani stampano un supplemento domenicale (diffuso con l'edizione del sabato) tutto a fumetti, con storie autoconclusive, oppure a continuazione, degli stessi personaggi pubblicati gli altri giorni nelle strisce, oppure di altri.
3. Talvolta giornali o riviste pubblicano in occasioni particolari (anniversari, periodo estivo, settimana di Natale, ecc.) e a scopo soprattutto promozionale un supplemento a fumetti. In tal caso esso può diventare oggetto di collezione assai ricercato.

syndicate Organizzazione produttiva e distributiva di vari generi di *media*, in particolare fumetti. Il *syndicate* crea esigenze di mercato, commissiona personaggi ai disegnatori, distribuisce strisce e tavole ai quotidiani e a chiunque lo chieda. Tale produzione è detta sindacata. (Per maggiori informazioni, si veda la « Storia del syndicate » compresa nel presente volume).

testo Generalmente, l'insieme soggetto-sceneggiatura, soprattutto quando sono opera della stessa persona.

tricromia v. *selezione dei colori*

vignetta 1. Unità figurativa minima in un fumetto. In genere è costituita da un contorno di varia forma — ma quasi sempre rettangolare o quadrata — che racchiude uno o più dei seguenti elementi: figure umane o animali intere o in dettaglio, uno sfondo, *balloons* e didascalie. Anche il contorno può avere un significato: se continuo, designa l'azione raccontata; tratteggiato può significare un ricordo; ondulato può alludere a un pensiero o a un sogno, e così via.
2. Vignetta umoristica è praticamente sinonima di *cartoon* (v.).

Gianni Brunoro

NOTE SUI COLLABORATORI

MANUEL AUAD. Nativo delle Filippine, Manuel Auad vive oggi abitualmente in California. La sua conoscenza nel campo della produzione fumettistica filippina gli ha permesso di imporre all'attenzione degli editori di fumetti americani diversi artisti filippini meritevoli.

STEFANO BENVENUTI. Nato a Roma nel 1948, vive e lavora a Milano. Giornalista, traduttore e consulente editoriale, è specializzato in letteratura d'evasione e in particolar modo in Fantascienza. In questo campo, oltre ad aver curato numerosi volumi singoli e antologie, cura oggi la nuova Collana di fantascienza Junior Rizzoli. Ha collaborato per diversi anni, e collabora tuttora, a pubblicazioni come il Giallo Mondadori, Urania, Segretissimo, gli Oscar, gli Omnibus. Ha tradotto numerosi romanzi e racconti, mentre come giornalista, ha scritto su Historia, Storia Illustrata, Duepiù e numerose altre pubblicazioni periodiche.

BILL BLACKBEARD. Californiano, ha scritto numerosi racconti di fantascienza, come anche articoli e raccontini sui più svariati soggetti. Nel 1967 fondò la San Francisco Academy of Comic Art, un'istituzione unica nel suo genere che si dedica allo studio e alla conservazione dei fumetti e di altre forme di cultura popolare.
Blackbeard è l'autore di *Comics* (Houghton-Mifflin, 1973) e di molti articoli sui fumetti. Organizzatore di numerose esposizioni di arte fumettistica nell'area di San Francisco, è anche uno degli organizzatori dell'esposizione bicentenaria « A Nation of Nations », patrocinata dallo Smithsonian Institution di Washington. Attualmente sta scrivendo per la Oxford University Press quella che sarà la storia più importante della striscia americana.

GIANNI BONO. Nato a Genova, nel 1949. Insieme con Nino Bernazzali fondò nel 1967 il club « Gli Amici del Fumetto ». Direttore della fanzine *Comics World* dal 1967 al 1972, Bono ha anche scritto articoli sui fumetti per alcune pubblicazioni periodiche come il *Secolo XIX* ed *Eureka* ed è l'autore di *Appunti sul Fumetto Italiano del Dopoguerra*.
Bono ha anche scritto la sceneggiatura di alcune strisce avventurose, e in particolar modo di alcune strisce di guerra. Dal 1973 è Direttore di *If*, un periodico quadrimestrale che si occupa di fumetti a livello mondiale e che viene realizzato con la cooperazione di editori di fumetti italiani. Bono, dopo aver diretto per tre anni l'Editrice Cenisio, dirige attualmente la EPIERRE, una casa editrice specializzata in pubblicazioni per ragazzi.

JOE BRANCATELLI. Ventiduenne, è il più giovane collaboratore di questa enciclopedia. Laureatosi alla University's School of Journalism di New York, Brancatelli ha scritto a livello professionale fin da quando aveva sedici anni. Divenne direttore amministrativo di *The Monster Times*, un periodico formato tabloid di fumetti dell'orrore per bambini, quando aveva diciotto anni, e riuscì a passare appena ventenne a *Inside Comics*, il più importante periodico professionale americano di arte fumettistica.
Dopo aver lasciato *Inside Comics*, Brancatelli lavorò per un breve periodo di tempo all'UPI e a un quotidiano del New Jersey, prima di tornare a scrivere come libero professionista. Attualmente si occupa della sezione Alta Fedeltà e Calcolatori dell'*Home Furnishing Daily*, pubblicato dalla Fairchild Publications.
Brancatelli continua a collaborare come libero professionista per diversi periodici americani, e ha da poco pubblicato il suo primo libro, *Sad Song and Bar Talk*, un'antologia di saggi sulla vita newyorchese.

GIANNI BRUNORO. Nato a San Pietro Viminario di Padova il 2 Gennaio 1936. Laureato in Geologia, ha fatto il geologo, ma ora insegna in un Istituto Tecnico, facendo per hobby anche il grafico pubblicitario. Ha esordito come pubblicista nel 1968 sulla rivista *Sgt. Kirk*. Da allora, decine di suoi articoli sui fumetti sono comparsi in giornali e riviste specializzati e no, o come prefazioni a volumi. Nel 1969 ha collaborato alla prima enciclopedia del fumetto *AZ Comics* e nel 1971, in affiatata collaborazione con Giovanni Colasanti, ha promosso la ristrutturazione fumettistica del *Messaggero dei Ragazzi*. Attualmente, oltre alle consuete collaborazioni, redige sul *Guerin Sportivo* una pagina settimanale incentrata sui rapporti fumetto-sport; e sul settimanale *Notes* una pagina di divulgazione fumettistica legata all'attualità.

APPENDICI

GIULIO CESARE CUCCOLINI. Nato a Correggio (Emilia) nel 1937 si è laureato in giurisprudenza e scienze politiche in Italia. Ha proseguito gli studi come borsista negli Stati Uniti, in Inghilterra e in Francia dove ha anche svolto attività didattica presso l'Istituto di Scienze Politiche dell'Università di Grenoble. Titolare di filosofia e storia nei licei traduce e si interessa da oltre un decennio di narrativa grafica e figurata su cui ha scritto vari saggi e numerosi articoli. E' stato presidente dell'Associazione Nazionale degli Amici del Fumetto. Attualmente sta lavorando ad un volume sulla caricatura politica e di costume nel settimanale tedesco « Simplicissimus ».

MARK EVANIER. Nato a Los Angeles, California, nel 1952. Nell'estate del 1969, diede inizio alla sua attività di freelance per diversi periodici e per alcune testate dell'orrore. Mentre frequentava l'Università di California a Los Angeles, Evanier lavorò per la Marvelmania International, una società di vendita per posta che produceva beni di consumo ispirati ai personaggi dei fumetti della Marvel. Nel contempo, si occupò di quattro numeri della rivista di questa società. Ben presto poi passò a collaborare come assistente di Jack Kirby per quanto riguardava la produzione fumettistica di Kirby per la National Periodicals (DC), ma senza lasciare la sua attività di libero professionista per altre testate e per i Walt Disney Studios. Nel 1972 cominciò a scrivere storie che avevano per protagonisti gli animali, per i fumetti della Gold Key, come *Super Goof, Mickey Mouse, Bugs Bunny, Porky Pig, Daffy Duck, Beep Beep the Road Runner, the Beagle Boys, Looney Tunes, e Moby Duck.*
Mark Evanier ha anche scritto le sceneggiature per alcuni fumetti underground, per album stranieri, per fumetti dell'orrore, per riviste sul cinema e per rubriche letterarie.

GABRIELLA FORNI. Nata a Milano nel 1947, si è laureata in Storia e Filosofia alla Università Cattolica di Milano. Entrata nella redazione della Editoriale Corno, collabora da diversi anni con Luciano Secchi all' allestimento e realizzazione delle edizioni italiane degli albi dei Super-Eroi. Ha curato le ricerche bibliografiche del volume « La Marvel Storia dei Super-Eroi ».

WOLFGANG FUCHS. Nato nel 1945, crebbe e fece gli studi sia a Monaco, sia nei dintorni di Monaco, in Germania. Mentre frequentava i corsi universitari sulla storia della cultura americana, sul giornalismo e i mezzi di comunicazione, e sulla letteratura inglese, Fuchs partecipò a una iniziativa universitaria che poi lo vide coautore di *Comics: Anatomie eines Massenmediums.*
Fuchs acquisì una notevole esperienza nel campo dei fumetti traducendo numerose strisce e pubblicando un'edizione tedesca dei *Peanuts* nel 1974-1975; in seguito tradusse per *Graphis Comics: The Art of the Comic Strip.* Attualmente collabora a *Shock!* e a *Jugend, film, Fernsehen* e sta studiando alcuni progetti speciali per entrambe queste testate. Di recente ha firmato a quattro mani una serie di articoli sui fumetti e sulla pubblicità in *Werben & Verkaufen.*

LUIS GASCA. Originario di San Sebastian, Spagna, si è laureato all'Istituto di Diritto di Saragozza (1955). È stato direttore di alcune agenzie di pubblicità e ha insegnato all'Istituto per il Turismo di San Sebastian.
Autore di numerosi libri sui più svariati soggetti, le sue opere nel campo del fumetto includono: *Los Comics en la Pantalla* (« Fumetti sullo schermo »), *Imagen y Ciencia Ficcion* (« Immagine e fantascienza »), e *Los Comics en Espana* (« I fumetti in Spagna »).
Gasca è stato molto attivo nel campo dei fumetti e del cinema; tra l'altro è uno degli organizzatori del Festival cinematografico di San Sebastian e di numerose manifestazioni fumettistiche. Attualmente è direttore generale di Pala, una casa editrice di San Sebastian specializzata in libri di fumetti e in volumi di critica sul fumetto.

DENIS GIFFORD. Ha curato le voci riguardanti i personaggi e gli autori inglesi di questa enciclopedia. All'età di dodici anni stampò e pubblicò una sua propria testata, Junior. Divenne già un professionista a quattordici anni quando disegnò *Sammy and his Sister* per *All Fun Comic,* e in seguito si occupò di personaggi come *Pensy Potter* su *Beano* e *Our Ernie* su *Knockout.* Il suo primo lavoro regolare fu di vignettista per un giornale domenicale, *Reynold's News*; durante il servizio militare nella Raf (1946), egli collaborò alla realizzazione di supereroi sullo stile americano per *Streamline Comics* (1947).
Gifford ha pubblicato una serie di volumi di fumetti per Modern Fiction, ivi incluso *Amazing Comics* (1949); tra gli altri personaggi, ha creato *Steadfast McStaunch* (1950) e *Flip and Flop* (1954) ed è uno dei realizzatori di *Marvelman* (1955). Nel 1956 fondò il quotidiano *Telestrip,* la prima pubblicazione a strisce che fa la satira degli show televisivi. Nel 1960 disegnò tutte le illustrazioni per il *Classics Illustrated of Baron Munchausen.*
Negli anni Sessanta, Gifford cambiò indirizzo professionale per dedicarsi allo scrivere e alle collaborazioni nell'ambiente dello spettacolo. Per la stazione radio BBC creò la serie *Sound Familiar* (1966-1974) che vide poi anche una versione televisiva *Looks Familiar* nel 1972. Al suo lavoro di sceneggiatore e produttore cinematografico (*Highlight,* 1963, storia dei film musicali inglesi), Gifford ha affiancato anche l'attività di scrittore di numerosi testi sui fumetti. Gifford è anche l'apprezzatissimo autore di *British Film Catalogue* (1973).

NOTE SUI COLLABORATORI

PETER HARRIS. Nato a Toronto, è il direttore di uno dei più diffusi settimanali canadesi, *Star Week*, il supplemento televisivo e degli spettacoli del *Toronto Star*. Al contempo è anche il direttore del ben più modesto *Captain George's Penny Dreadful*, una pubblicazione di notizie a sfondo sentimentale che esce ogni venerdì per i tipi della Vasr Whizzbang Organization.

MAURICE HORN. L'attività di Maurice Horn nel campo dei fumetti dura dal 1963. Horn fu uno degli organizzatori dell'esposizione « Bande Dessinée et Figuration Narrative » al Louvre di Parigi nel 1967 e anche uno degli organizzatori della First International Comics Convention a New York nel 1968. Nel 1971 organizzò l'esposizione intitolata « 75 Year of the Comics » al New York Cultural Center. Come coautore di *A History of the Comics Strip* e autore di *75 Years of the Comics*, a Horn si deve il merito di aver realizzato due delle più importanti opere di consultazione nel campo del fumetto. I suoi numerosi articoli sui fumetti sono comparsi in diverse pubblicazioni periodiche come *Giff-Wiff, Phénix, Opus International, Informations et Documents, Tintin, Eureka, Inside Comics e Nostalgia Comics.*
In questi ultimi anni Horn ha tenuto numerose conferenze nelle Università americane ed europee. Ha anche curato l'edizione di numerose ristampe di classici del fumetto come *Tarzan, Flash Gordon, Terry and the Pirates, Mandrake e The Phantom*, e ha scritto diverse prefazioni e introduzioni a volumi illustrati sull'arte del fumetto per gli editori italiani Garzanti e Mondadori, per le Editions Azur e le Editions Spéciales francesi e per la Nostalgia Press e Watson-Guptill americani.
Dopo gli studi alla Sorbona e all'Istituto di Diritto di Parigi, Maurice Horn si è trasferito negli Stati Uniti dove vive dal 1959. Egli è il traduttore, l'interprete, il curatore e l'autore di oltre cinquanta racconti polizieschi, di spionaggio e di fantascienza, di sceneggiati radiofonici e televisivi, e di numerosi racconti brevi, oltre naturalmente a tutta la sua prolifica attività nel campo dei fumetti.

ORVY JUNDIS. Originario delle Filippine, Orvy Jundis è nato nel 1943 e si trasferì negli Stati Uniti nel 1954, dove frequentò il San Francisco Junior College, il San Francisco State e la University of San Francisco.
Jundis è stato il primo filippino a promuovere e a esportare al di fuori dei confini delle Filippine la produzione artistica riguardante i fumetti filippini. Attivamente impegnato nei fumetti, nella fantascienza e nella fantasy, nel 1968 Junis fondò i Philippine Comic Archives. Nel 1971 fece ritorno nelle Filippine per eseguire accurate ricerche sui fumetti filippini, e tre anni dopo ritornò in America per lavorare con la Marvel e fondò pure la Philippine Science-Fantasy Society. In quello stesso anno, nel 1974, Jundis portò con sé dalle Filippine negli Stati Uniti il valentissimo Alex Niño.
Scrittore davvero prolifico, direttore e artista, Jundis ha scritto articoli per i quotidiani *San Francisco Phoenix, Philippine News* e *Mabuhay Republic*, mentre altri articoli sono apparsi su fanzine come *Jasoomian e Destiny*.
Collaboratore di *The Showcase of Fantasy Art*, un volume curato da Emile Petaja, con l'introduzione di Ray Bradbury, Orvy Jundis sta attualmente scrivendo il primo libro sulla produzione fumettistica filippina.

HISAO KATO. Nato a Oiso, Giappone, il 16 Dicembre del 1951. Dopo essersi diplomato al College of Foreign Studies nel 1970, entrò all'Accademia di Disegno di Tokyo, dove studiò il disegno editoriale. Nel 1972, Kato frequentò la scuola giapponese per direttori di giornali e, dopo il diploma ottenuto nel 1973, diede inizio a una promettente carriera editoriale.
Attento studioso di fumetti, Kato ha scritto numerosi articoli al riguardo, affiancando questa attività a quella di scrittore e di sceneggiatore per case editrici di fumetti. Ha letto e studiato con grande attenzione numerosissimi libri di fumetti, settimanali, quotidiani, e ha anche vagliato un gran numero di pubblicazioni underground per documentarsi al fine di stendere le voci di questa enciclopedia riguardanti il Giappone.

RICHARD MARSCHALL. Nato nel 1949 a Ridgewood, New York, l'attuale direttore progetti speciali della Marvel Comics Group, cominciò a disegnare tavole di fumetti giovanissimo, e fece ben presto amicizia con numerosi vignettisti. Si è laureato in lettere e storia americana alla American University di Washington, D.C., con una tesi sui più recenti periodici umoristici e sui fumetti. Mentre ancora frequentava la scuola, cominciò a collaborare alla realizzazione di vignette per i più importanti giornali americani.
Nel 1972, Marschall si unì allo staff dei Palisades Newspaper a Englewood, New Jersey, come giornalista e disegnatore di vignette. Verso la fine del '72, passò al *Connecticut Sunday Herald* con le stesse mansioni, per poi raggiungere la posizione di responsabile della pagina dei fumetti e infine di direttore di periodici. Dopo di che per un breve periodo di tempo fu codirettore dell'United Feature Syndicate e codirettore per la sezione fumetti del Chicago Tribune-New York News Syndicate. Nel Settembre del 1975 assunse l'incarico di direttore della sezione fumetti al Field di Chicago.

BARBARA PERINI. Nata a Milano nel 1952. Ottima conoscitrice dell'inglese, frequenta l'Università Statale di Milano, dove è iscritta alla Facoltà di Medicina. Traduce da diverso tempo gli albi dei supereroi della Marvel: *Uomo Ragno, Fantastici Quattro, Thor, I Vendicatori, Iron Man* e altri.

APPENDICI

MARIA GRAZIA PERINI. Giornalista, nata a Milano nel 1943. Entrò molto giovane nel mondo editoriale, prima al *Corriere della Sera*, poi ad *Amica*. Dopo un successivo periodo di tempo in cui preferì le collaborazioni esterne, venne assunta dall'Editoriale Corno, dove in seguito ricoprì anche cariche di responsabilità e nel periodo limitato dal Gennaio 1977 all'Aprile del 1978 ha assunto la direzione responsabile di *Eureka*, che lasciò insieme agli altri incarichi all'Editoriale Corno. A lei si devono l'estensione e la revisione delle voci italiane dell'*Enciclopedia Mondiale del Fumetto.*

ERVIN RUSTEMAGIĆ. Nato a Ilidza, Iugoslavia, nel 1952, Ervin Rustemagić dopo il diploma alle superiori lavorò come illustratore per il periodico per bambini *Male novine* a Sarajevo. Nel Novembre del 1971 fondò il fumetto *Strip Art*, che diresse anche per due anni.
Rustemagić partecipa solitamente a diverse manifestazioni internazionali sul fumetto come capo della delegazione iugoslava e membro delle giurie Angoulême (Francia) e Gijon (Spagna). È l'autore del primo libro sull'arte fumettistica mai pubblicato in Iugoslavia, *I segreti professionali dei fumetti.* La sua relazione che presentò alla Angoulême 1, « La Bande Dessinée Yougoslave », fu la prima relazione a essere eseguita sui fumetti iugoslavi.
Rustemagić collabora a numerose pubblicazioni periodiche europee e attualmente lavora a diversi volumi riguardanti il fumetto e sta preparando alcune esposizioni fumettistiche.

JOHN THOMAS RYAN. Collezionista di fumetti di qualità e di esecuzioni artistiche originali, John Thomas Ryan è nato nel 1931 a Cowra, N.S.W., Australia. È direttore delle vendite di una industria di gomma di Brisbane, Queensland, ma ha collaborato con diversi articoli, tra i quali alcuni sulla ben nota serie di *Bidgee*, a periodici amatoriali sul fumetto.
Nel 1964, Ryan pubblicò la prima fanzine australiana di fumetti, *Down Under* e il suo più importante articolo, « With the Comics Down Under » vinse l'Alley Award per il miglior articolo.

LUCIANO SECCHI. Scrittore, soggettista e giornalista, nato a Milano il 24 Agosto del 1939. Nel 1960, dopo aver approfondito interessi culturali di vario genere, in special modo la sua passione per il periodo storico relativo alla Rivoluzione Francese, entrò nel campo editoriale e diede subito vita a numerosi personaggi a fumetti che incontrarono immediatamente un vasto successo di pubblico e portarono una ventata di novità nel campo: *Maschera Nera, Kriminal, Satanik,* e soprattutto *Alan Ford*, firmandosi sempre con lo pseudonimo ormai divenuto famoso di Max Bunker. Come Luciano Secchi, resta comunque l'autore di numerosi racconti e di alcuni romanzi (*Il Virus, Nove battute per una pièce, Ritratto di buona famiglia, Agenzia investigativa Riccardo Finzi*). Come giornalista ha collaborato con diversi quotidiani con una serie di articoli di costume sul fumetto. Ha collaborato per diversi anni a *Storia Illustrata*. Nel 1978 è tornato a dirigere *Eureka*, rivista da lui fondata nel 1967 e diretta ininterrottamente fino al Dicembre del '76. Ricopre sia la carica di Direttore Generale sia quella di Direttore Editoriale all'Editoriale Corno.

INDICI
A) Indice dei Nomi
B) Indice dei Personaggi
e dei Titoli
C) Indice delle Illustrazioni

INDICE A

Indice dei Nomi

I numeri in neretto rimandano alla voce relativa, gli altri alle semplici citazioni del testo

A

Aasnes, Hakon, **135**
Abel, Jack, 503
Acedo, 230
Ache, Jean (pseudonimo, vedi Huet Jean)
Ackerman, Forrest, 105, 663, 746
Acquaviva, 481
Adams, Matthew George, 232, 208, 793
Adams, Morley, 653
Adams, Neal, **137**, 163, 164, 175, 182, 257, 435, 437, 502, 503, 600, 726, 773
Addams, Jo, 674
Addison, (pseudonimo, vedi Walter Mort)
Adkins, Dan. 296, 727, 772, 773
Adriano, 192
Afonski, Nicholas, 528, 542, 567, 678, 762, 767
Afonsky, (pseudonimo, vedi Afonski Nicholas)
Aguila, Dani, **139**
Ahern, Gene, **140**, 346, 347, 605, 606, 662
Ahlrud, Sivar, 582
Aidans, Edouard, 651
Ainsworth, Ed, 449
Akatsuka, Fujio, 37, **142-143**, 605
Alan, Jay, 772
Albanese, 524
Albano, John, 711
Albert, Louis, (pseudonimo, vedi Régnier Michel)
Albertarelli, Rino, 44, 71, 76, 77, 79, 81, 85, 111, **146**, 198, 249, 260, 303, 425, 506, 507, 573, 593, 616, 663, 670
Alcala, Alfredo, 33, 46, **146**, 429, 517, 632, 752
Alcala, Larry, 33, 517, 554, 670, 692, 736
Alcantara, 33
Al Capone, 156
Alcazar, Victor, (pseudonimo, vedi Mora Victor)
Alcover Vidal Jaime, 33, 699
Aldrich, Henry, 574
Alejandro, 192, 193
Alessandri, Ferruccio, **146**
Alexander, O.F., 346, 444
Alexandre, Arsène, 222
Alger Edwin Jr., (pseudonimo, vedi Williams Jerome Jay)
Alger, Horatio, 235, 731
Allain, Marcel, 323
Allard, John, 420
Allen, Dale, (pseudonimo, vedi Conner Dale)
Alonso, Matias, 440
Altan Francesco Tullio, 106
Alvarado, Pete, 179
Alyn, Kirk, 191, 760
Amato Gennaro D', 71
Ambros, (pseudonimo, vedi Zaragoza Ambrosio Miguel)
Ami Pioro D', 272
Amicis Edmondo De, 73
Amis, Kingsley, 477
Amorsolo, Fernando, 736
Amos, Hart, 141
An Chung-Min, 464
Andersen, 73
Anderson, Carl Thomas, **150-151**, 237, 455, 639, 789, 791
Anderson, Harold, 511, 572
Anderson, Lyman, **151**, 472, 599
Anderson, Michael, 533
Anderson, Murphy, 138, **151-152**, 174, 213, 214, 452, 677, 712
Anderson, Oskar, Emil (O.A.), 40, **152**, 549, 550
Anderson, Phil, (pseudonimo, vedi Solini, Cesare)
Andreasson, Rune, **153**, 526, 527
Andrews, Harry, 573
Andrews, Lois, 292
Andriola, Alfred, 44, 45, 100, **153-154**, 242, 245, 273, 500
Andru, Ross, 278, 293, 701, 773
Angiolini, Sandro, 129, 130
Anglo, Mick (Maurice), **155**, 555
Angoletta, Bruno, 71, 74, 76, **155-156**, 551
Anguissola, Gianna, 128, 129, 625, 677
Anichini, Ezio, 73
Ansbury, Martin, 420
Answers, 683
Anthony, Ed, 640
Anzi, Rino, 129, 269
Aparo, Jim, 175, 425, 623
Appleby, Barry, 419, 420
Appleby, Dobs, 419
Aragonés, Sergio, **159**, 471
Arancio, Juan, 99
Archibald, Joe, 237
Ardigò, Erminio, 128, 219, 419
Arenas, Rafael, 149
Argilli, 93
Aristides, Othon, 36, 47, 561, 624
Aristorenas, Robin, 517
Armstrong, Mick, 442
Armstrong, Roger, 216, 312, 531, 635
Armstrong, Stanley, 695
Arnal , Claude (pseudonimo, vedi Arnal, José Cabrero)
Arnal, José Cabrero, 45, 627, 631
Arnao, Gabriel, 482, 483, 684
Arnold, Rony, (pseudonimo, vedi Rosin, Arnaldo)
Arnold, Stanleigh, 254, 263, 330, 504
Arrabal, Juan, 319
Arriola, Gus, 44, **160-161**, 430
Artigau, 177
Arthur, Paul (pseudonimo, vedi Caniff Milton e Sickles Noel), 687
Asch, Stan, 294, 295, 487, 572
Aschmeier, Stanley (pseudonimo, vedi Asch, Stan)
Ashley, Frank, 631
Ashley Jimmi, 631
Ashton, Julian, 167
Asimov, Isaac, 153
Aso, Yutako, 19, 23, 42, **594**, 732
Asteriti, Sergio, 130
Atilio, 300
Attanasio, Dino, 160, **163**, 196, 197, 431
Attardo, Magrini, Luciana, 515
Attila, 156
Augusto, 192, 193
Avai, Caesar, (pseudonimo, vedi Caesar, Kurt)
Avery, Fred, 215, 216, 262, 271, 635
Avison, Al, 155, 436
Ayers, Richard, **164**, 422, 680, 681
Ayres, Lew, 294

B

Baba, Tatsuo, 510
Bacheller, Irving, 787
Backer, Henk, **165**, 216, 737
Bäckman, Axel, 595
Badajos, Ed, 650
Badert, A.G., 625
Baggioli, Vincenzo, 79, 85, 129, **165**, 238, 261, 285, 521
Baglioni, Franco, 129, 150, 286
Bagnoli, Enrico, 349
Bailey, Bill, 613
Bailey, John, 755
Bailey, Ray, 45, 212, 707
Baily, Bernard, 343, 700, 750
Baiocco, Luciano, 99
Baker, A.Z., 552
Baker, George, 28, 45, **165-166**, 179, 667, 668
Baler, Matt, 332, 456, 470
Baker, Stafford Julius, 23, 40, 240, 729
Bakker, John, 450
Bald, Kenneth, **166**, 294
Baldridge, Raoy, 758
Balestrini, Nanni, 248
Ballerio, 77
Balmer, Edwin, 334
Balzac, Honoré, 339
Bancks, James Charles, 42, **167-168**, 425
Bang, (pseudonimo, vedi Banger, Edgar Henry)
Banger, Edgar Henry, **168**, 284
Bara (pseudonimo, vedi Herzog, Guy)
Barba, Renato De, 230, 272

Barbera, Joseph, 95, 322, 336, **447**, 466, 481, 733, 737, 765, 777
Barbıerı, Renzo, 419
Barker, Lex, 720
Barker, Tom, 590
Barks , Carl, 45, 90, **169-170**, 268, 290, 297, 716, 742
Barletta, Sergio, 108, **170**
Barlog, 44, 348, 349, 598
Barreto, Lıma, 647
Barrett, Monte, 478
Barrie, 73
Barrow, Hank, 772
Barry, Daniel, **172**, 173, 195, 265, 275, 335, 345, 453, 455, 502, 719
Barry, McKenzie, **173**
Barry, Seymour, 135, **173**, 335, 542, 622, 677
Barrymore, Lyonel, 294
Bart, 788, 789
Barth, Karl-Heinz, 515
Bartholomew, Guy Harry, 214, 477, 478, 541
Bartier, Pierre, 484
Bartolo, Dick de, 234
Barton, Bob, 213
Barton, Les, 188
Basari, Mario, 230
Bass, Sam, 480
Bateman, Henry Mayo, **173-174**, 763
Batet, Francisco, 45, 262
Batho, O.H., 303
Batsford, Ben, 528
Battaglia, Dino, 45, 89, 91, 95, 97, 99, 109, 112, 128, 161, **175-176**, 198, 272, 324, 419, 548, 554, 599, 611, 615
Battaglia, Roberto, **176**, 549
Baum, Frank L., 260, 542, 696
Bava, Mario, 284
Baxendale, Leo, **176**, 281
Baxter, W.G., 148
Baxter, Warner, 252
Bayo (pseudonımo, vedi Rodriguez, Braulio)
Bea, José, Maria, **177**
Beach, Moses Y., 787
Beard, Cecil, 176, 216, 342
Beard, Daniel, 296
Beaumont, 230
Bech, Carlos, 321
Beck, Charles Clarence, 27, 44, **178**, 188, 217, 234, 235, 267, 556, 674, 703
Beck, Frank Hem, **178**, 763
Becker, Stephen, 46, 135, 613
Becket, Scotty, 421
Bécquer, Jacques, 718
Beebe, Ford, 214, 300, 509, 644, 731
Beek, Ton, 511
Beker, Zarko, **179-180**
Belale, Seg, 517
Belardinelli, Massimo, 162
Bell, Samuel, 757
Bellamy, Frank, 36, 54, 180, **181**, 273, 420, 446
Bellavıtis, Giorgio, 89, 161, 324
Belmondo, Jean Paul, 525
Belson, Jerry, 179, 271
Beltrame, Achille, 72, 573
Bencheleley, Robert, 170, 171
Benedicto, Fernàndez, 640
Benejam, 321
Beneitu, 286
Benevelli, Angelo, 186
Bennett, Gordon James, 540
Bennett, Gordon Spencer, 206, 212
Benvenuti, Giovanni, 128, 272
Bercetti, 316
Berg, David, **182**
Berg, Lipman Vivian, 182
Bergdahl, Gustav.Victor, **182**
Bergen, Edgar, 262
Berger, Steve, 550
Bergman, Ingmar, 577, 718
Bergua, Jarnés Enrique, 288
Bernardini, Piero, 75, 299
Bernazzoli, Nino, 101
Berndt, Walter, 42, **183**, 578, 697
Bernet, Jorge, 99, 153
Berns, 473
Berold Basil,(pseudonimo, vedi Fine Lou)
Beroth, Leon A., 43, 300
Bertasi, Luciano, 298
Bertelli, Luigi, 72, 73
Bertelot, Hector, 618
Berti, 93
Bertieri, Claudio, 99
Bertolini, Mario, 317
Bess, Gordon, 47, **183-184**, 649
Bestall, Alfred, 665
Bester, Alfred, 436, 677, 760
Bevère, Maurice de, 30, 45, 92, **185**, 343, 423, 431, 536
Bianchi, Franco, 82
Bıbber, Max Van, 204, 768
Biggers, Earl Derr, 153, 245
Biggs, Walter, 151
Bıgnardi, Secondo, **186**, 260, 570
Bıgnotti, Franco, 128, **187**, 229, 349, 728, 736
Bıgnotticci, (pseudonimo, vedi Ticci, Giovanni e Bıgnotti, Franco)
Bıll (pseudonımo, vedi Gaines, William M.)
Bınder, Earl, 189
Binder, Jack, **188**, 189, 217, 267, 293, 329, 555, 556, 674, 682
Binder, John, 274
Binder, Otto O, 174, 188, **189**, 217, 234, 235, 236, 267, 446, 469, 555, 556, 572, 677, 706, 711, 760, 779
Bıoletto, Angelo, 79, 85, 299, 554
Bionda, Oscar (pseudonımo, vedi Faustınelli, Mario)
Birago, Balzano, 218, 219
Biro, Charles, 45, 140, **189**, 192, 264, 265, 275, 502, 608, 706
Bıshop, Harry, 442
Bısi, Carlo, 23, 42, 74, 699
Bjarre, Torsten, 526, 641
Blackaller, 610
Blackbeard, Bill, 47, 567
Blackton, Stuart J., 59
Blair, Joe, 456
Blaisdel, Philip, 637
Blake, Bud, 728
Blake, Everett (pseudonimo, vedi Everett, Bill)
Blake, Wıllıam,(pseudonimo, vedi Everett, Bıll)
Blanc, Mel, 216
Blanco López, Manuel, 552
Blasco, Jesús, 43, 44, **192-193**, 270, 439, 705, 706
Bleach, James, 313, 555
Blik, (pseudonimo, vedi Dowling, Steve e Dowling, Frank)
Bloch, Robert, 677
Block, Rudolph, 290
Blonay, Paulette, 316
Blosser, Merrill, 41, **193-194**, 345, 481
Blotta, Oscar, **194**
Bluhm, Hans, 315
Blum, Alex, 194, 469
Blummer, Jon, 329
Blyth, Harry, 681
Blyton, Enid, 582
Bob, (pseudonimo, vedi Naylor, Robert)
Bodé, Vaughn, **197**
Bogart, Humjhray, 495
Boggs, 237
Boivın, René, 246
Bolle, Frank, 265, 637
Bollen, R., 107
Bologna, Paolo, 77
Bomberg, David, 313
Bonato, Armañdo, 616
Bond, Harvey J. (pseudonimo, vedi Winterbotham, Russell)
Bond, Lillian, 328
Bone, Frank, 761
Bonelli, Giovanni Luigi, 45, 79, 85, 127, 128, 129, 150, 175, 187, **198-199**, 226, 241, 249, 251, 259, 272, 283, 286, 298, 316, 324, 349, 419, 593, 611, 723, 778
Bonellı, Sergio (pseudonimo, vedi Nolitta, Guido)
Bonellı, Tea, 298, 482
Bongrani, Enver, 78
Bono, Gıanni, 101
Bontà, Wanda, 79, 81, 548
Bonvi (pseudonimo, vedi Bonvicini, Franco)
Bonvicini, Franco, 19, 36, 47, 48, 106, 107, 108, **199-200**, 243, 280, 301, 590, 691, 710
Booth, Franklin, 579
Booth, Walter, **200-201**, 659, 764
Booth, Wıllıam, 78
Boring, Wayne, **202**, 712, 760
Born, Bob van der, 639, 640

Indice dei Nomi

Borne, 247
Bortoloto, 130
Bostwick, Sals, 662
Bottaro, Luciano, 95, 130, **202**, 247, 269
Bouchard, Gerry, 708
Boulle, Pierre, 632
Bourgeois, Albéric, 618
Bovarini, Maurizio, 107, **202**
Boyce, D.W., 555
Boyd, Bill, 701
Boyette, Pat, 425
Bozzetto, Bruno, 47, 107, **203**, 519
Bracatelli, Joe, 48
Bradbury, Ray, 192, 214, 226, 263, 326, 522, 677
Bradford, 789
Bradley, Marvin, 272, 652
Bramante, 130
Brand, Max, 294
Brand, Nat, 281
Brandon, Brumsic, 740
Brandt, Jens, 314
Brangwyn, Frank, 146
Branner, Martin, 22, 42, 203, **204**, 210, 338, 626, 693, 759, 768, 772
Brant, Remington, 206
Bray, R.J., 335, 789
Breccia, Alberto, 99, 180, **204**, 317, 577
Breger, David, 28, 45, **204-205**, 505, 569
Brennan, Casey T., 746
Brennan, Walter, 229
Brent, Bob, 89, 100, 488
Bresciani, Andrea, 95, 129, **205**, 521, 733
Bretécher, Claire, 244
Briault, Louis, 240
Bridgman, George, 242, 305, 308, 310, 511, 579
Briefer, Richard, **206**, 343
Briggs, Austin, 89, **206-207**, 335, 433, 489, 595, 633, 637, 647, 678, 767
Briggs, Claire, 18, 40, 158, **207**, 240, 331, 458, 491, 541, 568, 569, 580, 762, 763, 791
Brinkerhoff, Robert Moore, **208**, 758
Brinkerhoff, Robert Jr., 208
Brion, Marcel, 327
Brisbane, Arthur, 21, 150
Broderick, Pat, 473
Broenland, Piet-Hein, 203
Broome, John, 163, 334, 436, 492, 677
Broos, Piet, **210-211**
Brouwer, 221
Brown, Bertie, **211**, 631
Brown, Bob, 163, 244, 423, 647
Brown, F. William, 242
Brown, Gary, 726
Brown, Gibson Walter, 682
Brown, Len, 727
Brown, Leonard, 727
Brown, Wasdale, 653
Browne, Chris, 444
Browne, Dik (Richard), 34, 46, 48, **211**, 443, 444, 459
Browne, Tom, 40, 141, 142, 173, **211-212**, 683, 757, 758, 767, 775
Bruce, K (pseudonimo, vedi Bald, Kenneth)
Bruggmann, Alfred, 427
Brugman, Gideon, 450
Brunel, Adrian, 200
Brunelleschi, Umberto, 73, 75
Brunoro, Gianni, 110
Brunner, Frank, 296, 464
Bruto, César, (pseudonimo, vedi Warnes, Carlos)
Bryant, All, 297
Brydner, Janne, 428
Büchi, Werner, 427
Buchwald, Art, 100
Buck, Frank, 489, 720
Buckler, Rich, 588, 692
Bud (pseudonimo, vedi Jone, Ralston)
Budd (pseudonimo, vedi Fished, H.C.)
Buendía, Fausto jr., 614
Buettner, Carl, 216, 262
Buffolente, Lina, 90, 128, 129, **215**, 251, 419, 482, 524, 548, 677
Bugg, Bob, 305
Bugs, (pseudonimo, vedi Hardway, Ben)
Bulanadi, Danny, **216**, 517
Bulow, Bernhard-Viktor Von, **217-218**
Bunker, Max, 36, 47, 48, 100, 103, 107, 111, 128, 144, 145 **218-219-220**, 248, 260, 274, 311, 312, 422, 514, 515, 556, 557, 559, 566, 627, 646, 672, 704, 749, 751
Bunny (pseudonimo, vedi Schultze, Carl, Edward)
Buono, Oreste Del, 96, 109, 248
Buono, Victor, 175
Burattini, Antonio, 78
Burgess, W. Thornton, 621
Burgos, Carl, 27, 44, **220**, 467, 468
Buriko (pseudonimo, vedi Burattini, Antonio)
Burnley, Jack, 492, 704, 705, 760
Burns, John, 679
Burroughs, Rice Edgar, 127, 143, 188, 257, 264, 340, 463, 508, 517, 686, 719, 720
Burvik, Odin Mabel, 286, 757
Buscema, John, 162, 163, **221**, 257, 322, 467, 499, 550, 595, 621, 690, 691, 692, 726
Buscema, Sal, 163, 278, 423, 699, 711
Busch, Wilhelm, 14, 39, 69, 70, 71, 187, **221-222**, 290, 315, 497, 545, 559, 560, 597, 598, 735
Bushmiller, Ernest, 90, **222**, 528, 583, 584
Buster (pseudonimo, vedi Brown, Bertie)
Busy (pseudonimo, vedi Arnold)
Butler, Samuel, 463
Butterworth, Jenny, 36, 47, 92, 728
Butterworth, Mike, 728
Butze, Oliver German, **223**
Buylla (pseudonimo, vedi Rodriguez, Braulio)
Buzzacchi, Erasmo, 422, 515, 672, 704
Buzzati, Dino, 324
Buzzelli, Guido, 99, 112, 128, **224**
Byck, Sylvan, 231, 454, 459, 568
Byrd, Ralph, 287
Byrne, John, 473
Byrnes, Eugene (Gene), **224**, 651

C

Cabrera Acosta, Jesus, 42, 250
Cabuhat, Mauro, 670
Cady, Harrison, 621
Caesar, Kurt, 71, 78, 79, 81, 83, 85, 91, 95, **225**, 279, 616, 621, 660
Cagney, James, 202, 495, 678
Cain, 166
Caldura, 324
Calegari, Renzo, 95, 111, 128, **225**, 272
Calkins, Dick, 24, 42, 151, 213, 499, 596, 650, 694
Calkins, Richard, 138, 214, **225-226**
Callaud, 185
Calligaro, Renato, 106
Calvino, Italo, 93
Calvo, Edmond-François, **226**
Camerata, Al, 192
Camp De, 257
Campagna, Hal, 208
Campani, Paolo, 127, 129, 186, **226**, 569, 570
Campbell, Cliff, 446
Canale, Antonio, 79, 81, 85, 90, 95, 127, 129, 150, 198, **226-227**, 324, 419, 424, 510, 611, 615, 778
Canellas, Casals José, 667
Caniff, Milton, 25, 28, 30, 43, 45, 56, 63, 89, 153, 154, 161, 212, 213, 226, **227**, 231, 258, 272, 286, 292, 295, 463, 466, 499, 547, 562, 597, 608, 636, 637, 677, 687, 688, 705, 707, 708, 721, 722, 757, 772, 794
Cannonieri, G., 249
Canzio, Decio, 187, 215, 419
Capa, Robert, 315
Caparas, Carlo J., 216
Capili, Pit, 517
Caplin, Alfred Gerald (vedi Capp, Al)
Caplin, Elliot, 135, 186, **230-231**, 272, 305, 534, 579
Capp, Al, 25, 31, 43, 55, 89, 97, 135, 136, 230, **231**, 312, 324, 331, 345, 453, 454, 486, 522, 525, 534, 536, 657, 738, 747
Cappadonia, Giuseppe, 81, 85, 129, 215, 285, 424, 548
Capra, Frank, 170, 171, 556
Caprioli, Franco, 81, 85, 90, 91, 92, **232**

Capuana, Luigi, **73**
Capucine, 628
Car, E., 219
Carabba, 81
Caradec, F., 96
Caran D'Ache, 173, 237
Carano, Ranieri, 96
Caravana, Nemesio, 660
Caravana, Tony, 33
Carbone, E., 75
Carcupino, Ferdinando, 89, 324
Cardinale, Claudia, 628
Cardona Peña, Alfredo, 323
Cardy (pseudonimo, vedi Viskardy, Nicholas)
Caregaro, Giuseppe, 269, 316
Caretti, Ezio, 704
Carew, Kate, 789
Carey, Ed, **237-238**, 760, 789, 792
Carey, John, 216, 271, 635
Carillo, Fred, 33
Carillo, Manuel, 33
Carlantonio, 76
Carleton, Henry Guy, 542
Carlson, Wallace A., 42, **238**, 458, 585, 793
Caron, Pierre, 178
Carpentier, Alden John, 512, 513
Carpi, Giovanni Battista, 130, **238-239**
Carpi, Pier, 105, **239**, 242, 419, 548, 629, 737
Carr, Eugene, **239-240**, 599, 792
Carr, Thomas, 206, 212
Carr, William Sir, 328
Carregal, 475
Carreño, Albert, **240**
Carretti, E., 672
Carroll, Lewis, 174, 202, 554
Carroll, Ruth, 640
Carter, Augustus Daniels, 42, **240**, 491, 590, 651
Carter, Pruett, 151
Cartier, Edd, 293, 471, 682
Casa, Agostino, Della, 44, 129, 150, 165, 285, 316
Casamitjana, 230
Casarotti, Gigi, 150
Casarotti, Gino, 279, 285, 419, 618
Caspar, Franz, 718
Cassarell, 230
Cassidy, Paul, 202
Casson, Mel, 154, 473
Cassone, John, 758
Cassone, Sandro, 230, 272, 425
Castelli, Alfredo, 101, 105, **242**
Catalano, Roberto, 269, 672
Catan, Vic, 517
Caudana, Mino, 272
Caumery (pseudonimo, vedi Languereau, Maurice)
Cazanave, Raymond, 227, 228
Cazeneuve, Art, 190, 436
Cazeneuve, Lou, 705
Celardo, John, **243**, 305, 719
Center, Förlaget, 428
Ceretti, Glauco, 283
Certa, Joe, 236, 293
Cervantes, Miguel, 299, 520
Cézard, Jean, **244**
Chaffin, Glen, 42, 337, 499, 715
Chamberlain, Richard, 294
Chan, Tony (pseudonimo, vedi Canale, Antonio)
Chaplain, Frederick, 665
Chaplin, Charlie, 153, 211, 238, 246, 316, 338, 631
Chaplin, Sydney, 246
Chapman, C.H., 188, 579
Charlebois, J., 40, 618
Charlier, Jean-Michel, 45, 46, 92, 169, 212, **246**, 280, 426 466, 525, 562, 651, 741
Charteris, Leslie, 155, 346, 668, 678
Chartier, Albert , **246-247**
Chaulet, George, 262
Chaykin, 503
Chendi, Carlo, 95, 130, 202, **247**, 269, 732
Chennault, Clare, 250
Chéret, André, 645
Chesler, Harry, A., 330, 516
Chiappori, Alfredo, 106, **247-248**
Chiaramonte, Frank, 503
Chiarini, Paolo, 145
Chiba, Akio, 248
Chiba, Tetsuya, 37, 161, **248**, 249, 448
Chic (pseudonimo, vedi Young, Murat)
Chierici, Maurizio, 100
Chies, Giampaolo, 100, 108, 219, **248**, 751
Chiletto, Franco, 78, 85, 198, **249**, 260, 303, 609
Chin, Hsü, 195
Chiomenta, 540
Chiostri, 579, 663
Chott (pseudonimo, vedi Mouchott, Pierre)
Chraenhals, F., 94
Christensen, Don, 179, 216, 271, 635
Christin, Pierre, 561, 746
Christman, Bert, **250**, 669, 677, 678, 772
Christophe (pseudonimo, vedi Colomb, Georges)
Chua, Ernie, 257
Chuck (pseudonimo, vedi Jones, Charles M.)
Chu, Hsiang-Chun, 464
Chūshingura, Gobuji, 744
Cifre, Guillermo, **251**
Cilino, Frank, 336
Cimpellin, Leone, 92, 127, 128, 215, 241, **251**, 272, 419, 482, 554, 599, 611, 616
Cinco, Terry, 484
Cingoli, Giulio, 626
Ciocca, Walter, 99, **252**, 527
Cir, 76
Ciscato, Ennio, 108
Civita, Cesare, 324, 418, 636
Clair, René, 718
Clampett, Bob, 215, 216, 635
Claremont, Chris, 467, 473, 774
Clark, George, 433
Clarke, Arthur C., 192, 306
Cluverius, T. Watson, 300
Cochi, 710
Coching, Gregorio, 33
Coching, V. Francisco, 33, 470, 517, 660
Cochran, John, 746
Cochran, Ned, 607, 766
Cocking, Percy, 758
Cockrum, Dave, 774
Cody, Frederick William, 214, 215
Coffman, Hal, 791
Cohl, Emile, 543, 589, 626
Colan, Eugene, 163, 235, **253-254**, 275, 296, 465, 473, 699, 711
Colantuoni, Tiberio, 269, 732
Colasanti, M.P. Giovanni, 110
Cole, Jack, 27, 44, **254**, 442, 523, 632
Coletta, Vince, 711
Colin, Armand, 320, 322
Coll, Charles, 581, 582
Collins, Dennis, 620
Collins, Kreigh, 501
Collins, Ray (pseudonimo, vedi Zappietto, E.)
Colliva, 672
Collodi, Carlo (pseudonimo, vedi Lorenzini, Carlo)
Collodi, nipote (pseudonimo, vedi Lorenzini, Paolo)
Collyer, Bud, 712
Colomb, Georges, 14, 39, 69, **255**, 320, 321, 322, 469, 735
Colombino, 539
Combe, William, 39
Comos, 230
Condre J., 498
Conley, Eugene P., 794
Connell, Del, 531
Connelly, Joe, 530
Conner, Dale, 556
Connery, Sean, 477
Connor, Dale, 673
Conrad, 167, 172, 318, 636
Conselman, Bill, 42, 312
Consiglio, Maria Antonio, 312
Conte F.lli, 618
Conti, Camillo, 265
Conti, Oscar, **258**
Conway, Gerry, 275, 467, 473, 494, 502, 503, 533, 588, 701, 726, 761,
Cooke, Brian, 520
Cooper, Gary, 285
Cooper, Jackie, 266, 694
Cooper, Jefferson (pseudonimo, vedi Fox, Gardner)
Cooper, Tommy, 155
Copi (pseudonimo, vedi Damonte, Taborda Raul)
Coq, 431

Indice dei Nomi

Corbella, Ferdinando, 90, 127, 187, 219, **258**, 422, 482,515, 660, 672
Corben, Gore (vedi Corben, Richard Vance)
Corben, Rich (vedi Corben, Richard Vance)
Corben, Richard Vance, **258-259**
Corbett, Bertha, 640
Cores, Carlos, 527
Cormio, Raffaele, 218, **259-260**, 419, 514, 625
Cornelius, Cosper, 147, 327
Cornwell, Bruce, 273
Cornwell, Dean, 146, 649
Cortázar, 596
Corteggi, Luigi, 128, 422, 515, 704
Cortez, Jack (pesudonimo, vedi Fine, Lou)
Cortez, Jaime, 99
Cory, David, 299
Cory, Fanny Young, **260**, 427, 640
Cosgriff, Jack, 179
Cossio, Antonio Vittorio, 78, 81, 82, 83, 89, 95, 129, 215, **261**, 286, 349, 424, 440, 618, 645
Cossio, Carlo, **44**, 78, 79, 80, 81, 85, 90, 95, 129, 165, 214, 215, 238, **261**, 269, 285, 286, 349, 496, 510, 521, 618, 629, 660, 716, 717
Cossio, Gino, 129
Costa, 471
Costanza, Pete, 178, 703
Coulson, Juanita, 190, 684
Couperie, Pierre, 47
Covarrubias, Miguel, 240
Cox, Erle, 460, 607
Cox, Palmer, 501, 601, 791
Crabbe, Buster, 214, 335, 648
Craenhals, François, 36, 47, 221, 247, **262**
Craford, Broderic, 298
Craig, Chase, 216, **262-263**, 635
Craig, John, **263**, 417, 473
Crandall, Reed, 191, **263-264**, 297, 330, 335, 417, 442, 456, 470, 471, 514, 523, 604, 727, 766, 772
Crane, Frank, 789
Crane, Royston Campbell, 24, 28, 42, 45, 212, 223, 224, **264**, 346, 637, 739, 740, 756, 757, 768, 797
Cravath, Glen, 720
Craveri, Sebastiano, 81, 92, 95, **264-265**
Crawford, Arthur, 204
Crawford, Ewer Raymond, 694, 695
Creepy, 604
Crepax, Franco, 619
Crepax, Guido, 36, 38, 47, 48, 54, 97, 106, 112, **265**, 637, 745, 799
Crocker, Barry, 173
Crockett, Johnson (pseudonimo, vedi Leisk, David Johnson)
Crooks, Bill, 757, 768
Crosby, Percy Leo, 42, **266**, 578, 579, 651, 693, 694
Cross, Stanley George, 41, 44, **266-267**, 635, 666, 755
Crowley, Wendell, 234, **267**
Cruikshank, Eliza, 267
Cruikshank, George, 239, **267**
Cruikshank, Isaac, 267
Cruikshank, Percy, 267
Cruikshank, Robert Isaac, 267
Crumb, Charles, 347
Crumb, Robert, 35, 38, 47, 105, 197, **267-268**, 319, 347, 348, 507, 518, 570, 571, 684
Cruz, Gemma, 660
Cubbino, Mario, 110, 242, 327
Cubie, Alex, 665
Cueto, Francisco, 428
Cuidera, Chuck, 190, 263, 632
Čukli, Marcel, 713
Culliford, Pierre, 36, 46, **269**, 343, 675
Cusso, Miguel, 153
Custer, 480
Cuvelier, Paul, 45, 94, 259

D

Daix, André, 43, 639
Dallis, Nicholas, 32, 46, 157, 158, **271-272**, 487, 488, 511, 652
Dalmasso, 129, 187
Dalton, Carl, 215, 341
D'Ami, Rinaldo, 89, 95, 128, 129, 227, **272**, 419, 549,554, 611, 615, 618, 681, 718, 728
Damiani, Damiano, 89, 161, 324
Damonte Taborda, Raul, 97, 106, **272-273**
D'Amy, Roy (pseudonimo, vedi D'Ami, Rinaldo)
Daniel, Vincent, 659
Danton, 341
D'Antonio, Luigi, 91, 95, 111, 128, 225, **272**, 419, 554, 593, 611, 615
Dany (pseudonimo, vedi Henrotin, Daniel)
Darian (pseudonimo, vedi Dingle, Adrian)
Darling, Ding, 793
Darnís, Francisco, 475
Darthel, 639
Daudet, 520
Daumier, 54, 650
Dave (pseudonimo, vedi Breger, David)
Davies, George, 328
Davies, Marion, 730, 761
Davies, Roland, 256, 257, **276**, 682, 720
Davis, Art, 635
Davis, Jack, 185, **277**, 311, 417, 471, 528, 647, 766
Davis, Jim, 341, 342
Davis, Phil, 25, 43, **277**, 320, 346, 514, 517, 548, 549
Dean, Allen, 43, 449, 504
DeBeck, Billy, 23, 41, 171, 172, 220, 245, **278**, 521, 575, 579, 614, 740, 765, 767
De Blowitz (pseudonimo, vedi Opper, Adolphe)
Debrix, J.R., 58
de Fiore, Gaspare, 440
Defoe, Daniel, 633
De Fonseca, 324
De Jong, Michael Adrianus, 216
Delač, Vladimir, **278**
De Laurentis, Dino, 284
Del Castillo, Arturo, 34, 99, **279**, 517, 558, 645, 663
Del Duca, F.lli, 339
Deledda, Grazia, 73
Della Corte, Carlo, 46, 96, 100
Dell'Acqua, Edgardo, 80, 81, 82, 83, 95, 129, 228, **279**, 283, 424, 425, 521, 618
Della Valle, Alberto, 71
Delmasso, GianGiacomo, 610
Delporte, Yvan, 675
Del Principe, Nicolino, 229
Del Rio, Eduardo, 138, 139, 711, 712
De Luca, Gianni, 91, 110, 112, 257, **280**, 799
De Maria, Guido, 47, 48, 186, 199, 280, 433, 590, 691
Demuth, Michel, 306
Dennet, Joe, 696
Dennis, C.J., 442
Dennis, Robert, 308
Denny, Reuel, 633
Dent, Lester, 293
Derib (pseudonimo, vedi De Ribaupierre, Claude)
De Ribeupierre, Claude, 651
De Ritis, Andrea, 580
De Sade, 625, 782
De Seta, 76, 83
De Sica, Vittorio, 677
De Simoni, Gianni, 258
Desmarest, Sophie, 322
De Tessier, Emilie, 148
De Tollis, Nino, 199
Devil, Nicholas, 668
De Vine, Albert, 566
De Vita, Pier Lorenzo, 80, 85, **283**, 419, 554, 611, 615
De Vita, Pier Luigi, 81, 82, 83, 85, 128
Devlin, Johnny, 274
De Zwaan, 639
Diamond, H. Louis, **284**, 460
Dibble, Bernard, 233, 274, 452
Dick, Phiny, 734
Dickens, Charles, 742
Dickens, Frank, 36, 46, 55, 97, 107, 209, 239, 267
Dickenson, Fred, **284-285**, 335, 637, 656
Dickson, Don, 708
Diehl, F.lli, 315, 560

Di Gennaro, Aldo, 109, 324
Dijkstra, Walin Jan, 314, 450
Dik, Rudolph, 40
Di Leo, Giovanni, 127, 322
Dill, K., 184
Dille, F. John, 596
Dillin, Dick, 491
Dingle, Adrian, **289**, 586, 617, 652
Dink, 791
Dios Igna, Greg de, 670
Dirks, Gus, 552
Dirks, John, 46, 222, 233, 234, **289-290**
Dirks, Rudolph, 15, 16, 20, 41, 46, 72, 222, 233, 274, 289, **290**, 342, 452, 497, 506, 508, 542, 545, 552, 791, 792
Disney, Roy, 290
Disney, Walt, 43, 45, 153, 160, 181, 239, **290**, 297, 339, 431, 432, 449, 474, 520, 532, 554, 562, 563, 626, 627, 629, 654, 674, 689, 702, 711, 724
Ditko, Steve, 34, 46, 194, 195, **291**, 296, 425, 467, 471, 473, 505, 523, 561, 623, 661, 700, 701, 727, 772
Divito, Guillermo, **291-292**, 294, 321
Dixon, John Dangar, 46, 141, **292**
Dixon, Les, 196
Dobrič, Milorad, **292-293**
Dood, Edward Benton, **296**, 551
Dood, Howell, 678
Dood, Maurice, 620
Doisy, Jean, 423
Dollard, Eleanor, 452
Domenghini, GianLuigi, 258
Domenghini, Gino Anton, 163, 324
Donahey, Joe, 694
Donatelli, Franco, 129, 150, 198, **298**, 349, 736, 782
Donhaue, Don, 268, 571
Donnenfeld, Harry, 27
Donoghue, Steve, 256
Doolittle, 171
Doré, Gustave, **301-302**
Dorfman, Leo, 711
Dorgan, Ted, 224, 438, 452, 457, 480
Dorgan, Thomas Aloysius, 26, 140, **302-303**
Dorn, Albert, 649
Dorne, Al, 305
Dovnikovič, Borivoj, 278, **303-304**
Dowling, Brian, 301
Dowling, Frank, 304, 664
Dowling, Steve, 45, 100, 180, **304**, 420, 490, 664, 665
Doya, Ippei, 470
Doyle, Sir Arthur Conan, 237, 452, 456, 545, 546, 685
Doyle, Hugh, 791
Doyle, Joe, 791
Drake, Arnold, 244, 498, 773
Drake, George, 498
Drake, Stanley, 32, **304-305**, 453, 454
Drayton, Grace, 109, **305**, 640
Drayton, Heyward W., 111, 305
Driscoll, Charles, 462
Druillet, Philippe, 47, **306**
Drysdale, 502
Dubois, Gaylord, 720
Dubois, Pierre, 329
Dubost, Paulette, 178
Duca Domenico, Del, 81, 437
Duchateau, André Paul, 420, 653
Duke (pseudonimo, vedi Wellington, Charles H.)
Dumas, Alexandre (padre), 73, 279, 302, 318, 548
Dumas, Gerald, 199, **307**, 669, 755
Dumas, Jacques, 45, 226, 227, **307-308**, 439, 440, 482, 737, 738
Dumas, Jerry (pseudonimo, vedi Dumas, Gerald)
Dumm, Frances Edwina, 232, **308**, 793
Dunkley, Jack, 520
Dunn, Bob, 438, 529, 725
Dunn, Harvey, 151
Dupa (pseudonimo, vedi Dupanloup, Luc)
Dupanloup, Luc, 250, 268
Durante, Jimmy, 164
Durbridge, Francis, 613
Durham, C. Robert, 509
Duteurtre, 440
Duval, Marie (pseudonimo, vedi Emilie de Tessier)
Duval, Yves, 747
Duvall, Earl, 564
Dwig, (pseudonimo, vedi Dwiggins, Clare Victor)
Dwiggins, Clare Victor, **308**, 552, 791, 792
Dworkins, Leon, 213
Dwyer, Bil, 308
Dyer, Bill, 612
Dyson, Will, 590

E

Eando (pseudonimo, vedi Binder, Otto O. e Binder, Earl)
Earrol, Paul (pseudonimo, vedi Gustavson, Paul)
Ebara, Shin, 248
Ebing, Kraft, 104
Echeverria, Carlos, 438
Eco, Umberto, 96
Ed. Carl Frank Ludwing, 41, **309**, 449, 464
Eddie (pseudonimo, vedi Herron, France Edward)
Eden, Ric, 273
Edgar, James, 214
Edgington, Frank, 272, 652
Edson, Gus, 46, 299, **309-310**, 441, 451, 527
Edward, Scott (pseudonimo, vedi Kane, Gil)
Edwards, Blake, 628
Edwina (pseudonimo, vedi Dumm, Frances Edwina)
Eguillor, Carlos Juan, 551
Eisen, 668
Eisenberg, Harvey, 733
Eisentstein, 57
Eisman, Hy, 529, 725
Eisner, William Erwin, 27, 44, 63, 89, 100 ,151, 161, 188, 296, 297, **310-311**, 315, 325, 330, 463, 470, 511, 648, 682, 684, 702, 706, 771
Elder, William W., 46, 277, **311**, 345, 417, 455, 517, 518, 528, 681, 771
Elias, Leopold (Lee), 138, 190, 237, **312**, 333
Elio, Fiamma, (pseudonimo, vedi Rogers, Buck)
Ellis, Frank, 478
Ellison, Harlan, 467
Ellsworth, Whitney, 174, 495
Elrod, Jack, 551
Elser, Max, 793
Elworth, Lennart, **313**, 641
Embleton, Ronald S., **313-314**, 555
Emile (pseudonimo, vedi Rodriguez, Emilio D.)
Emmelman, Eric, 453
Engholm, Kaj, **314**
Englehart, Steve, 163, 278, 293, 296, 467, 682
English, John, 504, 534
Erka, 493
Ernst, Kenneth, 300, **315**, 556, 673
Ernsting, Volder, **315**, 565
Erp, Jan van, 535
Erwin, Will (pseudonimo, vedi Eisner, Will)
Escher, Reinhold, **315-316**, 560
Escobar, Joseph, 238
Escourido, J., 107
Esopo, 341
Esse-G.-Esse (vedi anche Guzzon, Dario; Sortaris, Pietro; Sinchetto, Giovanni) 128, **315-317**, 433, 504, 505
Esselle (pseudonimo, vedi Secchi, Luciano)
Estrada, Ric, 172, 335
Evanier, Mark, 179, 216, 271, 635
Evans, George, 264, **318**, 417, 680
Everett, Bill, 27, 44, 149, 150, 220, 254, 275, 296, **318**, 499, 710, 711
Ewer, Gus, 21
Ewer, Raymond Crawford, 789

F

Fabrini Edith, 204
Faccini, Walter, 130
Facciolo, Enzo, 283
Faeti, Antonio, 71, 663
Fagarazzi, Daniele, 242
Fago, Vincent, 621

Indice dei Nomi

Falanga, Michael, 344
Falk, Lee, 25, 43, 44, 277, **320-321**, 346, 439, 469, 548, 549, 576, 622, 623, 673
Fallberg, Carl, 216
Fancelli, 425
Fanciulli, Giuseppe, 73
Fantini, 76
Fantoni, Guido, 230
Fantoni, Liliana, 230
Fantoni, Mario, 130, 230
Farr, Jack, 789
Faustinelli, Mario Davide, 89, 127, 129, 161, 272, 298, **324**, 510, 636, 718
Fawcett, Gene, 237
Fawcett, Robert, 146, 305, 649
Fawkes, Wally, 30, 45, 336
Fearing, Kenneth, 633
Federici, 96
Feiffer, Jules, 33, 56, 97, 146, 170, 301, 311, **325-326**, 670, 738, 769, 770
Feininger, Lyonel, 16, 18, 21, 40, 57, 63, **326**, 503, 560, 637, 747, 760, 791
Feldstein, Albert, 182, 277, **326-327**, 417, 418, 470, 514, 771
Felisari, Enrico, 616
Felix ,Maria, 149
Fellini, Federico, 277, 540, 549, 718
Fenderson, Mark, 542
Fenzo, Loredana, 128, 327, 508
Fenzo, Stelio, 95, 111, 128, **327**, 508
Fera, C.A., 313
Ferguson, Fred, 449
Fernandez, Jim, 33, 424
Ferrari, 424, 440
Ferraro, 83, 86
Ferrer, Manuel, 279
Ferri, Gallieno, 127, 128, 298, 593, 782
Ferri, Luciano, 261
Ferrier, Arthur, **328**
Ferro, Ted, 171, 524
Fett, 100
Field, Eugene, 603
Fields, W.C., 170, 543
Figueras, Alfonso, 161, **329**
Filippi, Spaventa, Silvio, 73, 82
Filippine, Mr., 517
Filippo, Peppino, De, 146
Fina, Giuseppe, 482
Fine, Lou, 27, 44, 137, 146, 151, 188, 190, **330**, 442, 456, 470, 471, 523, 632, 702
Finger, Bill, 44, 174, 244, **330**, 436, 495, 658, 760
Finne, Jalmari, 616
Finozzi, Ugo, 73
Finzi, Matilde, 324
Fischer, Ludwig, 332
Fischer, Margot, 540
Fisher, Bud, 18, 59, 100, 158, 250, 485, 580, 695, 696, 792, 793
Fisher, Hammond Edward, 42, 89, 231, 292, **330-331**, 485, 486, 526, 563
Fisher, Harry Conway, 40, **331**
Fitzerald, Owen, 342
Flagg, Montgomery James, 263, 427, 465
Falnders, Charles, 78, 79, **332-333**, 504, 534, 678, 731, 767
Flaubert, Gustave, 137
Flax, (pseudonimo, vedi Palacio, Lino)
Fleischer, Dave, 335, 526
Fleischer, Max, 184, **335**, 505, 530, 725
Fleming, James, 100
Fleming, Ian, 477, 669
Flessel, Craig, 669
Fletcher, Frank, 208, **336**
Funton, Ben, 163
Flores, 300
Florese, Rudy, 517
Floyd, Dick, 628, 629
Flynn, Errol, 226
Fogelberg-Kaila, Toto, 617
Fogelberg, Ola, 42, 616
Fogeli (pseudonimo, vedi Fogelberg, Ola)
Folkard, Charles, 19, 41, 720
Folkard, Harry, 720
Follet, F.M., 792
Follis, Mario, 127, 322
Folwell, Arthur, 569
Fonda, Jane, 169
Fontana, 258
Forattini, Giorgio, 106
Forest, Jane-Claude, 36, 38, 46, 97, 168, 169, 308, **337-338**, 746
Forina, Danilo, 230
Formhals, Henry, 194, 345, 485
Forrest, Hal, 25, 42, 138, 715, 716
Forsythe, Vic, 485
Fortebraccio, 248
Fortess, Karl, 54
Forton, Gerald, 197
Forton, Louis, 23, 41, 42, 75, 185, 292, **339**, 617, 625
Foster, Harold, 24, 25, 42, 44, 63, 79, 92, 138, 146, 202, 258, 264, 314, 318, **340-341**, 428, 452, 462, 471, 484, 489, 514, 516, 517, 519, 550, 559, 560, 579, 638, 649, 674, 713, 719, 720, 722, 757
Foster, Warren, 341
Fournier, Jean-Claude, 703
Fox Fontaine, Talbot Jr., 41, **342**, 651, 734, 793
Fox, Fred, 262, 312
Fox, Gardner, 44, 138, 163, 174, 257, 293, 333, 334, **342**, 344, 437, 452, 487, 491, 492, 669, 677, 704
Fox, Gill, 190, 305, 454, 669
Foxwell, S Herbert, 23, 77, 720, 729
Fraccaroli, Arnaldo, 75
France, Anatole, 73
François, Jacques (vedi Dumas, Jacques)
Franićević, Andra, 293
Franjo, 588
Franklin, Robert, 430
Franquin, André, 46, **343-344**, 421, 423, 703
Frascati, Gian Paolo, 515
Frazetta, Frank, 214, 264, 335, **344-345**, 417, 422, 471, 528, 604, 746, 766
Fred (pseudonimo, vedi Aristides, Othon)
Fredericks, Dean, 707
Fredericks, Fred, 549
Fredericks, Harold, **346**
Freeman, Don, 214, 478, 573
Frehm, Paul, 720, 767
Frehm, Walter, 767
Freixas, Carlos, 630
Freixas, Emilio, 229, 247, 630, 667
Freleng, Fritz, 95, 216, 271, 628, 635, 700, 714
Fremon, Jess, 762
Frescura, Paolo, 269, 732
Freud, Sigmund, 305, 531
Freyse, Bill, **346-347**, 606, 662
Friedrich, Gary, 422, 423, 467, 680, 698, 773
Friedrich, Mike, 473, 756
Frink, George, 694, 788
Frise, James Llewellyn, 42, **347**
Fritz (pseudonimo, vedi Frazetta, Frank)
Frost, 542
Fuchs, Erika, **348**
Fucks, Günter, 348
Fuchs, Wolfgang, 47
Fucini, 73
Fudd, Elmer, 496
Fuente, Victor (de la), 36, 424, 452, 453
Fuji, Bob, 502
Fujiko, Fujio, 724
Fujitani, Bob, 265, 447
Fukui, Eiichi, 46, 142, 470
Fukumoto, Kazuya, 249
Fukushima, Tetsuji, 667
Fukuzawa, Yukichi, 506
Fulleri, Ralph Briggs, 43, **348**, 597
Fulton (pseudonimo, vedi Lazarus, Mel)
Fung, Paul, 308, 346, **349**, 634, 767
Fung, Paul jr., 349
Furness, Ed, 346
Furtinger, Zvonimir, 180, **349**, 456, 644
Fusco, Ferdinando, 258, 438, 724
Fyfe, Hamilton, 450

G

Gabi (pseudonimo, vedi Arnao, Gabriel)

Gabriele, Al, 189, 190, 779
Gabrielsen, D., 192
Gage, Hy, 791
Gago, Manuel, 440
Gahlin, Torvald, 508, 527
Gaines, Bill, (vedi Gaines, William M.)
Gaines, M.C., 417
Gaines, William, M., 32, 104, 182, 263, 277, 326, 327, **417-418**, 471, 514, 523, 553, 771
Gajō, 717
Galep (pseudonimo, vedi Galeppini, Aurelio)
Galeppini, Aurelio, 30, 45, 91, 95, 128, 198, 260, **418-419**, 482, 581, 723
Gallagher, Jack, 791
Gallo, Toño, 300
Gamba, Francesco, 128, **419**, 611, 615, 625, 724
Gamba, Pietro, 71, 128, 260, **419**, 505, 615
Gambiotti, Giorgio, 621
Gamblin, Len, 337
Gammidge, Ian, 337, 477, 665
Gan, Steve, 517
Gandini, Giovanni, 47, 96
Gandolin (pseudonimo, vedi Vassallo, Luigi Arnoldo)
Garge, (pseudonimo, vedi Herriman, George)
Garland, Nicholas, 36, 173
Garnier, Massimino Max, 129, 186, 226, 461, 569
Garretto, 77
Gary, Jim, 89, 504
Gascard, Gilbert, **420**, 653
Gattia, Alarico, 283
Gavioli, Gino, 130, **421-422**, 519, 626
Gavioli, Roberto, 421, 626
Gazzarri, Michele, 239
Gebé, 106
Gebbie, Grace (pseudonimo, vedi Drayton, Grace)
Gentilini, Mario, 783
Georges, François (pseudonimo, vedi Chaulet, George)
Gérard, Alexandre, 316
Gerber, Steve, 278, 464, 600, 699
Gertenaar, Piet, 734
Ghastly (pseudonimo, vedi Ingels, Graham)
Gherlizza, Egidio, 95, 130, 269
Ghilbert (pseudonimo, vedi Cimpellin, Leone)
Giacoia, Frank, 235, 471, 492, 779
Giammanco, Roberto, 96
Gibbs, Cecilia May, 42, 185, **423**
Gibbs, Ron, 490
Gibson, Dana Charles, 348, 521, 552
Giella, Joe, 163, 334
Giffey, René, 316
Gifford, Denis, 47, 555, 574, 606, 620, 684, 708, 721
Gigí, (pseudonimo, vedi Drayton, Grace)
Gil, Hugo, 317
Gilberton, 318
Gill, Joe, 456
Gill, Tom, 534, 692
Gillain, Joseph, 34, 343, **423**, 426, 446, 481, 562, 702, 703
Gillain, Philippe, 423, 481
Gillon, Paul, 329
GillRay, James, 13, 39, 267, **423**, 663
Giménez, Carlos, 26, 279, 438, 552, 663
Giner, Eugenio, 471
Giolitti, Alberto, 91, 162, 728
Giordano, Richard, 191, **425**, 491, 600
Giovannini, Ruggero, 91
Gir (pseudonimo, vedi Giraud, Jean)
Giraud, Jean, 36, 46, 246, **426**, 525
Gire, Eugène, 618
Giunta, John, 344, 727
Giussani, Angela, 36, 46, 102, 279, 283, **426**
Giussani, Luciana, 36, 46, 102, 279, 283, **426**
G.L. (pseudonimo, vedi Gamblin, Len)
Glackens, Louis, 465
Glanzman, San, 150
Gleason, Lev, 428, 561
Gloria (pseudonimo, vedi Dowling Steve)
Glut, Don, 635
Godwin, Francis, 25, 32, 42, 45, 81, 89, 169, 202, 258, **427-428**, 582, 666
Godwin, Harold, 666
Godwin, R. Harry, 427
Godwins, Frank, 793
Goethe, Wolfgang, 55, 303, 461, 735
Gog, (pseudonimo, vedi Hogg, Gordon)
Gogol, 175
Gohs, Rolf Estonian, **428**, 582
Goldberg, Hannah, 428
Goldberg, Max, 428
Goldsmith, Wallace, 791
Golberg, Reuben, Lucius, 21, 23, 41, 45, 200, **428-429**, 565, 760, 761
Golon, Anne, 104
Golon, Serge, 104
Gomano, Gian Luigi, 257
Gomboli, 199
Gomez, Domingo, 438
Gomez, Pablo, 33, 216, **429-430**, 592, 670
Gonano, L.G., 280
Gonzales, Deo, 33
Gonzales, Casquel, Miguel, 438
Gonzales, José, 746
Gonzales, Rafael, 295, 471
Gooch, J. Stanley, 454
Gooch, Lester, 526
Good, Edmond, 289, 652, 678
Goodwin, Archie, **430**, 454, 455, 467, 473, 678, 746, 767
Gorshin, Frank, 175
Goscinny, René, 46, 92, 162, 163, 185, 420, **431**, 481, 536, 618, 651, 741
Gotakowski, P.J., 287
Gotlib, Marcel, 36, 46, 417
Gottfredson, Floyd, 290, 310, **431-432**, 564, 716
Gotto, Ray, 608
Goulart, Ron, 762
Gould, Chester, 25, 43, 60, 64, 89, 287, 324, **432**, 433, 471, 472, 483, 495, 526, 648, 761, 794
Gould, Will, 43, 100, **432-433**, 648
Governi, Giancarlo, 48, **433**, 539, 540
Gowans, Alan, 463
Goya, Francisco, 650
Gozzano, 73, 548
Grable, Betty, 166, 547
Graddon, Bernard, 44, 490
Graff, Mel, 89, **433**, 595, 599, 612, 678, 688, 740, 757
Graham, Alex, 46, 100, 346
Graham, Walt, 478
Granberry, Ed, 224, 264
Grand-Carteret, John, 461
Grandenetti, Jerry, 680
Grant, Bob, 716
Grant, Maxwell (pseudonimo, vedi Brown Gibson, Walter)
Graton, Jean, 563
Graue, Dave, 147, 446
Gravel, Robert Sterling, 788
Gray, Clarence, 25, 32, 43, 205, 206, 341, **434**, 595, 656
Gray, Harold, 23, 34, 42, 55, 56, 64, 138, 220, 231, 264, **434-435**, 471, 530, 532, 696, 794
Grecchi, Luigi, 214, 215, 258, 339, **437-438**, 482, 489, 659, 660, 742
Green, Sid, 163, 499
Greenall, Jack, 620
Greene, Joe, 334
Greene, Vernon Van Atta, 44, 208, 336, **436**, 614, 682, 767
Greene, Ward, 655
Greening, H.C., 637, 638
Greg, (pseudonimo, vedi Régnier, Michel)
Gregory, Dick, 740
Grey, Zane, 43, 78, 449, 478, 504
Griffiths, Sid, 763
Grignon, Henri Claude, 247
Grilli, Guido, 440
Grimm, F.lli, 267
Gringle, Paul, 608
Gross, Milton, 21, 23, 167, 183, 222, 261, 276, **438**, 524, 593
Gruber, Frank, 543
Gruelle, Johnny, 788
Grugef, Gianni, 99
Gruskin, Ed, 713
Guard, J. William, 676
Guardineer, Frederic, **439**
Guasta, Guglielmo, 261

Indice dei Nomi

Gubern, 69
Guccini, Francesco, 199
Guerrero, 300
Guerri, Alberto, 129, 261, **440**
Guerri, Mario, **440**, 665
Guilford, (pseudonimo, vedi Swinnerton, James, Guilford)
Guilmard, 250
Gulacy, Paul, 683
Gulik, Robert, Van, 488
Gummipferd, Jimmy Das, 489
Gurney, Alexander, George, 44, 195, 196, **442**
Gus, (pseudonimo, vedi Mager, Charles Augustus)
Gusso, Miguel, 439
Gustafson, Bob, 199, 730, 755, 761
Gustavino, (pseudonimo, vedi Rosso, Gustavo)
Gustafson, Paul, 150, 155, **442**
Gutu, (pseudonimo, vedi Vargas, Augustin)
Guvreaux, Emil, 524
Guzman, 315, 433
Guzzon, Dario, 128, 228, 229, 316, 504, 505
Gyōei, (pseudonimo, vedi Condre, J.)

H

H., (pseudonimo, vedi Horrabin, Francis James)
Haen, Irwin, 492
Haenigsen, Harry, **443**
Hagebeuk, Hetty, 308, 535
Hager, Dok, 599
Hahn, Phil, 234
Hal, (pseudonimo, vedi Campagna, Al)
Hales, John, 431, 622
Hall, F. Kenneth, 676
Hall, Richard, 612
Hall, Robert, 325, 794
Hall, Willis, 574
Hallgren, Gary, 601
Hals, Frans, (pseudonimo, vedi Craenhals, François)
Hama, Larry, 473
Hamilton, Bob, 478
Hamilton, Charles, 41, 187, 188
Hamilton, Edmond, 192, 677, 711, 760
Hamlin, Vincent T., 43, 147, **445-446**
Hammarsten, Jansson Signe, 478
Hamme, Jean van, 259
Hammett, Dashiell, 43, 295, 647, 678
Hammond, Carl, 300
Hampson, Frank, 34, 46, 93, 273, **446**
Hanato, Kobako, 572
Hand, David, 448
Hanna & Barbera (vedi Barbera Joseph e Hanna William)
Hanna, William, 95, 322, 336, **447**, 466, 481, 733, 765, 777
Hannah, Jack, 169
Harburger, Edmund, 597
Hardaway, Ben, 215
Hardman, Joe, 630
Hargreaves, Harry, 100, **448**, 453, 544
Harley, Donald, 273
Harman, Fred, 44, **449**, 650
Harmon, Jack, 202
Harmsworth, Alfred, 211, 212, 681
Harper, Alpine, 342
Haroldo, 300
Harrimann, George, 474
Hart, Johnny, 33, 34, 46, 97, 176, 177, 244, 306, **450**, 499, 581, 611, 769
Hart, Mary, 450
Hartog Van Banda (Lo), 160, **450**, 496, 557
Hasegawa, Michiko, 673
Haselden, William, Kerridge, **450-451**
Hasen, Irwin, 46, 299, 310, 436, **451**, 760
Hast, Olav, 314
Hathaway, Henry, 638
Hatlo, James, 91, **451-452**, 529, 724
Havenmaet, Charles Van, 173
Hawk, Howard, 250
Hawkes, Steve, 517
Hayashi, Hisao, 583
Hayes, G. Margaret, 305
Hayworth, Rita, 547
Hazen, Irwin, 436
Heade, W.C.R., 682
Hearst, Randolph William, 41, 69, 150, 158, 186, 200, 207, 222, 223, 225, 233, 237, 240, 278, 282, 286, 288, 290, 302, 305, 331, 342, 349, 432, 434, 455, 465, 466, 497, 508, 512, 537, 569, 651, 698, 714, 725, 761, 762, 776, 788, 791, 792, 793
Heath, George, **454**
Heath, Michael, 454
Heath, Russel, **454-455**, 528, 632, 680
Heck, Don, 163, 473, 773
Hefner, Hugh, 517, 528
Hegedúsić, Željko, 180
Heide, Dorul Van Der, 498
Heike, 738
Heilman, Dan, 46, 272, 487, 488
Heimdahl, Ralph, 216
Helck, Peter, 637
Held, John Jr., **455**, 634
Held, Myrtle, (pseudonimo, vedi Held, John, Jr.)
Helne, 206
Hemingway, Ernest, 158
Hemple, Anouska, 728
Henares, 471
Henderson, Buell Marjorie, 211, 531
Henrotin, Daniel, 651
Herbert, Bill, 304, 620
Herbert, Victor, 532
Hergé, (pseudonimo, vedi Rémi, Georges)
Hermann, (pseudonimo, vedi Huppen, Hermann)
Hernandez, Antonio, 244
Hernandez, Carlos, Luis, 323
Hernandez, Ulises, 244
Herriman, George, 20, 41, 51, 56, 183, 237, 268, 288, **457**, 464, 504, 512, 513, 542, 585, 694, 698, 707, 788, 792
Herron, France Edward, 175, 234, 235, 244, **457**, 572, 643
Hershfield, Harry, 41, 136, 282, **457-458**, 758
Herzog, Guy, 46, **458**, 558
Heskesk, W., 217
Hess, Dirk, 621
Hess, Herry, 186
Hess, Sol, 42, 238, **458**, 585, 586, 696
Hibbard, E.E., 333
Hicks, Reginald, Ernest, 44, **459-460**, 607
Hidalgo, Francisco, 295
Hiéris, B., 316
Hierl, Werner, 332
Higgins, Lewis, 683
Hill, Albert, 284, **460**
Hill, Tom, 551
Hillman, 189
Hirai, Kazumasa, 605
Hirata, Hiroshi, 27, 37, 60, 63, **461**
Hitler, Adolphe, 156
Hix, (pseudonimo, vedi Hicks, Reginald Ernest)
Hoban, Walter, C., **462**, 480, 481, 585, 697
Hobart, V.G., 238
Hodgins, Dick jr., 445, 501
Hodgson, Ralph, 142
Hoffman, Nicholas von, 738
Hoffman, Pete, 480
Hoffman, 175
Hogarth, Burne, 25, 30, 32, 38, 44, 45, 54, 60, 63, 79, 89, 258, 264, 304, 322, 341, 428, **462-463**, 550, 559, 567, 645, 719, 720, 731, 766, 771
Hogarth, Richard, 463
Hogarth, William, 13, 39, 54, 68, 110, 423, 461, **463**
Hogben, Lancelot, 96
Hogg, Gordon, 635
Hokusai, Katsushika, **463**, 498
Holdaway, James, 36, 46, 100, **463 464**, 573, 661, 679
Holley, Lee, 635
Holman, Bill, 43, 327, 462, **464**, 697, 703
Holmes, Sherlock, 488, 775
Holt, 606
Homan, Harry, 485
Homer, W.G., 59
Hong-Pen, Tchao, 693
Honhorst, 792
Hope, Anthony, 431
Hope, Bob, 566
Hopper, 542

Horn, Maurice, 47
Horne, James, W., 722
Horner, Arthur, 255
Horrabin, Francis James, 303, 479
Hougron, Jean, 251
Howard, E. Robert, 34, 257, 503, 726
Howarth, F.M., **465**, 537, 552, 791
Ho, Yu-chih, 426
Hsin, Liang, 195, 648
Hubinon. Victor, 45, 92, 169, 212, 246, 280, **466**
Hubuc, 250
Hudson, Rochelle, 449
Huest, Pierre, 468
Huet, Jean, 159
Hughes, Richard, 192, 329
Hugo, Victor, 55, 318
Huizinga, Dirk, 314
Hull, Warren, 549
Hulton, Edward, 273
Humphris, Frank, 480
Humpries, Barry, 173
Huppen, Hermann, 36, 182, 256, **468**, 493, 651
Hurtubise, Jacques, **468**
Hy, (pseudonimo, vedi Mayer, Henry)

I

Ianiro, Abel, **469**
Ibañez, Francisco, 577
Iger, Jerry, (pseudonimo, vedi Iger, Samuel Maxwell)
Iger, Samuel Maxwell, 27, 206, 237, 310, 425, **470**, 684
Ikegami, Ryōchi, 509
Ikeuchi, Seiichi, 686
Ille, Eduard, 559, 597
Imoto, Suimei, 26, 583
Infantino, Carmine, 138, 141, 151, 155, 174, 202, 330, 333, 334, 342, 436, 453, 468, **470-471**, 487, 492, 561, 604, 677
Ingam, (pseudonimo, vedi Magni, Enzo)
Ingels, Graham, 417, **471**, 604, 766
Inoue, Yasuji, 509
Inwood, Burr G., 651
Irving, Jay, **473**
Isabella, Tony, 163, 275, 423, 473
Ishikawa, Fumiyasu, 669
Ishikawa, Kyūta, 502
Ishimori, Shotarō, 270, **473-474**, 724
Isidro, B. Marcelo, 591, 592
Ito, Matasami, 445
Ito, Shinsui, 739
Iwerks, Ub, 43, 290, 449, **474**, 520, 564, 635

J

Jack, (pseudonimo, vedi Jacovitti, Benito)
Jacobs, Edgar Pierre, 30, 45, 56, 94, 192, **475**, 718
Jacobsson, Oscar, 42, 137, 138, 147, 327, **475-476**
Jacovitti, Benito, 46, 47, 81, 85, 92, 94, 95, 109, 253, 299, **476**, 504, 557, 629, 630, 784
Jaffee, Allan, 311, **476-477**, 528
Jagelitz, Rasmus, 727
Jainal, Federico, 33
James, Alfred, (pseudonimo, vedi Andriola Alfred)
Jannuzzi, Enzo, 603
Janson, Klaus, 533
Janssen, David, 299
Jansson, Lars, 97, **478-479**, 575
Jansson, Tove, 478, **479**, 574, 575
Jarber, (pseudonimo, vedi Bergua Jarnés Enrique)
Javinal, Federico, 660
Jaxon, Jack, 268
Jayzey, (pseudonimo, vedi Lynch Jay)
Jenner, Arthur, 758
Jepsen, Paul H., 240
Jerry, (pseudonimo, vedi Iger Samuel Maxwell)
Jeva, Lino, 90, 283, 339, **482**, 540, 548
Jidehem, 421
Jijé, (pseudonimo, vedi Gillain Joseph)
Jimmy, (pseudonimo, vedi Murphy James Edward)
J.M., (pseudonimo, vedi Watt Millar John)
Jodloman, Jesus M., 33, **484-485**
Jodloman, Venancio Jr., 485
Jodorowsky, Alexandro, 156, 319
Joe, (pseudonimo, vedi Musial Joseph)
John, Ralph, (pseudonimo, vedi Cole Jack)
Johns, Harold, 273
Johnson, A.E., 212
Johnson, Ferd, **487**, 575, 576, 723, 765
Johnson, Frank, 199, 755
Johnson, George Clayton, 533
Johnson, Noel, 273
Johnson, Tom, 487
Johston, B. Will, 208
Jones, Buck, 682
Jones, Charles M., 95, 178, 700, 714
Jones, Chuck, 215, 216, 271, 635
Jones, Jeff, 345, 623
Jones, Paul John, 287
Jones, Ralston, 199, 568, 755
Jonsson, Anders, 428
Jordan, John, 572
Jordan, Miriam, 328
Jordan, Sydney, 34, 46, 480, 487
Judson, E.Z.C., 214
Juhre, William, 719
Jukes, John, **488-489**
Jules, (pseudonimo, vedi Radilovic Julio)
Julios, Abenteurliche Reise, (pseudonimo, vedi Gummipferd das Jimmy)
Julius, Harry, 566
Jundis, Edna, 517

K

Kabashima, 686
Kaburaki, Kiyotata, 739
Kafka, Franz, 539
Kahles, Charles William, 16, 24, 40, 141, 282, 346, 444, **493**, 694, 779, 789, 792
Kahkes, Straut Jessie, 493
Kai-Shek, Chiang, 329
Kajiwaraikki, 518
Kalenbach, Dieter, **493**
Kaluta, Mike, 343, 345, 601, 682
Kame, Al, (pseudonimo, vedi Kane Gil)
Kamen, Jack, 332
Kanda, Takeshi, 669
Kane, Gil, 151, 163, 257, 345, 430, 437, 467, 472, **494-495**, 499, 517, 701, 727, 756, 772
Kane, Robert, 27, 44, 127, 151, 174, 330, 470, **495**, 658
Kane, Silver, (pseudonimo, vedi Ledesma Gonzales F.)
Kangaroo, 543
Kaniger, Robert, 234, 436, 452, 487, 492, **495-496**, 516, 661, 680, 681, 706
Kanō, Douhahu, 498
Kanō, Jusen, 463
Karabajic, Branco, 332
Karl, 791
Karp, Bob, 716.
Karp, Hubert, 341, 342
Kästner, Erich, 509, 598, 748
Kata, Kouji, 598
Kato Yoshiroli, 497
Katsukawa, Shunshō, 463
Kuaka, Rolf, 332, **498**, 537, 588
Kavanaugh, Bill, 208, 336
Kawanabe, Gyōsai, 463, **498**, 739, 744
Kawasaki, Noboru, 518
Kawashima, Mitsuhiro, 188
Kawauchi, Yasunori, 422
Kaye, Stubby, 526
Keaton, Buster, 316
Keaton, Russel, 214, 226, 337, **499**, 694
Keeley, James, 245, 326, 503
Kefauver, Estes, 263
Keller, G. Henry, 436
Keller, Jack, 647
Kellogg, Ansel Nash, 787
Kelly, A.J., 606, 708
Kelly, Bill, 520
Kelly, Crawford Walter Jr., (pseudonimo, vedi Kelly Walt)
Kelly, Selby, 633

Indice dei Nomi

Kelly, Stephen, 633
Kelly, Walt, 30, 33, 45, 55, 56, 63, 97, 290, 450, **499**, 522, 632, 633, 733
Kent, Jack, **500**, 504
Ketcham, Henry King, 32, 46, 281, 445, **501**, 504
Khan, Gengis, 156, 308
Khing, Tjong, The, 160
K-Hito, (pseudonimo, vedi Lopéz Garzìa Ricardo)
Kida, Fred, 141, 488, **502**
Kiefer, Henry, 293
Kievit, J.C., 217
Killeen, Bill, 684
Kimbrell, Woody, 531
King, Frank O., 41, 55, 316, 420, 421, 485, **503-504**, 543, 791, 794
King, Joe, 720
Kingman, Dong, 436
Kipling Rudyard, 73, 259, 517, 667
Kirby, Jack, 27, 28, 34, 44, 46, 47, 48, 155, 157, 163, 164, 188, 189, 194, 195, 202, 203, 217, 221, 232, 233, 244, 245, 280, 306, 307, 311, 317, 322, 338, 345, 457, 467, 471, 473, 484, 494, **505-506**, 523, 560, 561, 570, 571, 572, 588, 589, 647, 669, 670, 680, 681, 690, 691, 692, 706, 726, 767, 772, 773, 779
Kirby, Rollin, 240, 599
Kitazawa, Rakuten, 41, **506**, 739
Kitchen, Denis, **507**
Klein, H. Arthur, 14
Klein, Isidore, 565
Kling, Ken, 485
Kloezemann, Frits, 488
Kmoch, Ludwig, 709
Knerr, Harild Hering, 20, 41, 233, 289, 467, **508**, 767, 791
Kinght, Clayton, 136, **508-509**
Knight, Tack, 651
Knott, W.A., 555
Knox, Errol, Sir, 323
Knox, Frank, 300
Kobayashi, Kiyochika, **509**, 739
Koenigsberg, Moses, 41, 158, 792
Kogo, Tsuguo, 583
Kohlsaat, Roland, 46, 483, **509**
Koike, Kazuo, 429, 509, 511
Kojima, Gōseki, 27, 37, **509-510**, 511, 672
Kojima, Koo, 37, **510**
Kol, (pseudonimo, vedi Collins Dennis)
Komatsizaki, Shigeru, 271
Komiks, Pinoy, 500
Kondō, Hidezo, 598, 778
Konopka, Magda, 672
Kord, Ted, 194
Kostanjeek, V., 332
Kostuk, Al, 485
Kotzky, Alex, 46, 157, 158, 272, **511**
Koyama, Haruo, 509, 518, 686
Kozlak, Jon, 163
Kraft, D.A., 191
Kraus, Ruth, 524
Krenkel, Ray, 335, 766
Kresse, Hans G., 30, 314, **514**, 517, 750, 751
Kressy, Ed, 44,534
Kregstein, Bernard, 417, **514**, 632, 706, 766
Krigstein, Bernie, (pseudonimo, vedi Krigstein Bernard)
Krohn, Phil, 440, 441
Kromschröder, Gerhard, 315
Krüger, Hans Martin, **515-516**
Kruis, Jan, 626, 693
Kubert, Joe, 151, 190, 243, 265, 294, 333, 435, 436, 452, 454, **516**, 561, 680, 681, 705, 720
Kubrick, Stanley, 48, 306
Kuhn, Pieter Joseph, 496, **516-517**
Kuniyushi, Osato, 172
Kunyosha, 242
Kuragane, Shōsuke, 156
Kurozawa, 721
Kurtzman, Harvey, 46, 185, 268, 277, 311, 326, 327, 345, 347, 455, 476, 417, 418, 514, **517-518**, 528, 681, 684, 766, 771
Kusenberg, Kurt, 749
Kusunoki, Shōhei, 686
Kusunoki, Takahuru, 518
Kawata, Jirō, 422, **518**, 605
Kuyten, Anton, 308, 535
Kyōsai, Shōjō, (pseudonimo, vedi Kawanabe Gyōsai)

L

Lace, Miss, 547
Lacroix, Pierre, 185
Laffond, José, 424
Laganà, Giuseppe, **519**
Lake, Arthur, 193, 449
Lamb, Bertram, 41, 629
Lampert, Harry, 44, 263, 333
Landers, Lew, 716
Landolfi, Lino, 91, 92, 95, 299, **519-520**, 639
Lane, Allen, 504
Lane, John, 749, 750
Lane, Ralph, 749
Lang, Fritz, 577
Languereau, Maurice, 40, 177, 628
Lanteri, Arturo, 19, 24, 41, 42, 300, 586
Lantz, Walter, 262, 474, **520**
Lanzelotti, José, 647, 648
Lara, Phil, De, 179, 216, 271, 635
Lara Romero Jorge, 323
Lara, Romero Ruben, 323
Lardner, Ring, 458
Lardo, C. John, (pseudonimo, vedi Celardo John)
Larkman, G., 284
Larraz, Ramon José, 262, 439
Larry, (pseudonimo, vedi Horak Yaroslav)
Larsen, Knud V., 295, **521**
Lassewell, Fred, 172, 220, 278, **521**
Laurie, Annie, 714
Lavado, Joaquin, 47, 107, 108, **521**, 545
La Varre, William, 486
Lavezzolo, Andrea, 85, 95, 128, 129, 165, 187, 205, 215, 228, 279, 285, 286, 316, 419, 424, 504, **521-522**, 581, 618, 625, 733
Law, David, 46, 280, 281
Law, Philip John, 284
Lawrence, Don, 555
Lawrence, James, 47, 347, 477
Lawrence, Jim, 757
Lawson, Andrew, (pseudonimo, vedi Lavezzolo Andrea)
Lawson, Len, 566
Lawson, Victor, 793
Lay, Arthur, 520
Lazarus, Mel, 46, 100, 107, 499, **522**, 568
Lazemby, Franz, 606
Lear, Edward, 721
Leav, Mort, 453, 470, **522-523**
Lebeck, Oskar, 545, 740
Lectron, E., (pseudonimo, vedi Fine Lou)
Lécureux, Roger, 30, 45, 329, 629, 633, 645
Ledesma, Gonzales F., 295
LeDoux, Harold, 272
Lee, Stan, 34, 46, 48, 157, 163, 164, 182, 221, 233, 235, 253, 275, 291, 296, 305, 322, 467, 473, 499, 505, 506, 514, **523**, 647, 661, 662, 680, 681, 690, 691, 700, 701, 706, 711, 725, 726, 756, 773, 779
Leff, Moe, 331, 485, 486
Leff, Sam, 202, 243, 485, 545
Leffingwell, Ed, 434, 530
Leffingwell, Robert, 530
Legoff, Pierre, 329
Lehti, John, 335, **523-524**, 719
Leiber, Fritz, 213
Leigth, Janet, 638
Leighton Porter, Christabel, 478
Leisk, David Johnson, 28, 45, 170, 171, **524**
Lemmi, Roberto, 85
Lemon, Y.A., 789
Lenin, 540
Lennart, 543
Lensen, Wim, 734
Lenti, John, 89
Lenzi, Alberto, 101
Lenzi, Umberto, 515
Leonard, Frank, **524**, 563
Leonard, Lank, (pseudonimo, vedi Leonard, Frank)
Leone, Mario, 272, 324
Leone, Sergio, 241
Leonidez, Nestor, 33

Leporini, Bernardo, 85, 226, 228
Le Rallic, 308, 634
Lessing, Bruno, 508
Letteri, Guglielmo, 128, 724
Levin, Al, 300, 564, 674
Lewis, Bob, 536, 678
Lewis, Jarry, 166, 526, 668
Lewis, Kenneth, (pseudonimo, vedi Fine Lou)
Li-Chun, 426
Lieber, Larry, 473, 647, 726
Lieber, Stanley, 523
Lieberson, Will, 234
Lieberman, Al, 485
Light, Alan, 330
Light, Norman, 555
Lignant, Bill, 542, 622
Lilley, Les, 679
Linaker, 566
Lincoln, Abramo, 757
Lindberg 677
Lindsay, Norman, 566, 590, 660
Lindgren, Astrid, 479
Lindroth, Petter, 595
Liney, John, 151, 455
Link, Stanley J., **527-528**, 696
Lin, Tzu-Shun, 648
Linus, (pseudonimo, vedi Christin Pierre)
Lips, Robert, 43, 427
Liquois, Pierre, 45, 308, 439
Litteri, Fratelli, 718
Liverpool, Billy, 331, 580, 581
Livingstone, 558
Livio, Tito, 261
Llanuza, Pete, 485
Lloyd, Harold, 222, 316, 584
Lob, Jacques, 481, 742
Locci, 127
Lockman, Vic, 179, 635
Lodewiyk, Martin, 163
Lodi, Luigi, 596
Lodial, 424
Lohmann, Willy, 512
Lombardi, Ezio, 515, 672
London, Bobby, 601
London, Jack, 636
Longaron, Jorgo, 47, 347
Lööf, Jan, 327, **534-535**
Looman, Jos, 308, **535**
Lopéz, Garcìa Ricardo, 24, 42, 539
Lopez, Rubio Adolfo, 424
Lopez, Solano, 317
Loren, Sophia, 479
Lorenzini, Carlo, 71, 252, 579, 629
Lorenzini, Paolo, 78, 629
Loriot, (pseudonimo, vedi Bülow Bernhard Viktor Von)
Losey, Joseph, 573
Losfeld, Eric, 306, 484, 668
Lovecraft, H.P., 105, 175, 677
Low, David, 566, 635
Lowry, Everett E., 791
Lowther, George, 712
Lozano, Suarez, José, 46, 148, 149
L.T. Dick, Calkins, (pseudonimo, vedi Calkins Richard)
Lubbers, Robert, 90, 230, 237, 243, 305, 312, 454, 534, **536**, 657, 719, 720, 765, 767
Lucenay, Martin, de, 244
Lu Chung-Chien, 426
Ludvigsen, Viggo, 138, 476
Ludwing, Heinz, 560
Luks, B. George, 776
Luna, Othon, 149
Lunari, Enzo, 97, 106, **537**
Lundqvist, Ruben, 527
Lundström, Janne, 582
Lyendecker, F.lli, 579
Lynch, Jay, 518, **538**
Lynde, Stan, 46, **538**, 654
Lynder, Frank, 282, 653, 654
Lyon, Carl, 267, 631, 755
Lyttelton, Humphrey, 336

M

Macabich, 471
McAdam, V. Charles, 331, 793
McArdle, 91
McBride, Clifford, 42, **540**, 584, 585
McCabe, Norman, 635
McCall, Ted, 44, 346, 657
McCalla, Irish, 684
McCay, Robert, 532
McCay, Winsor, 16, 18, 21, 38, 40, 54, 57, 59, 60, 63, 182, 183, 217, 224, 305, 422, 531, 532, **540-541**, 590, 694, 698, 792
McCay, Winsor Jr., 217
Macciò, 279
Machamer, Jefferson, 600
Macherot, Raymond, 46, 249, 250
McClelland, Hugh, 484, **541**, 630
McClure, Darrel, 528, **541-542**, 748
McClure, S.S., 787
McCoy, Tim, 682
McCoy, Wilson, 91, 135, 173, 535, **542**, 576, 622
McCulley, Johnston, 783
McCutcheon, George Barr, 675, 763
McCutcheon, John, 207, 458, 694
McDougall, Walter Hugh, **542**, 787, 789, 791
McEvoy, Joseph Patrick, 292, **543**, 709
McGee, Ernest, 552, 695, 791
McGill, Angus, 252
MacGillivray, R., 181, 682
McGragor, Don, 503
McGuire, Jack W., 478, 649
Mack, Ed, 695
McKimson, Robert, 95, 216, 271, 635, 700, 714
McKimson, Tom, 216
MacKenzie, Compton, Sir, 336
McKuen, Rod, 620
McLean, Bill, 763
McLeod, Bob, 650
McLoughlin, David, (pseudonimo, vedi McLoughlin Denis)
McLoughlin, Denis, **543**
McLuhan, Mashall, 51
McLusky, John, 477
McManus, George, 16, 20, 40, 41, 56, 59, 100, 207, 208, 254, 336, 436, 452, 508, **543**, 547, 588, 589, 590, 610, 662, 663, 698, 772, 792
McMeel, John, 794
MacMurray, Fred, 178, 234
McNamara, John, 613
McNeill, Hug, 176, 448, **544**, 606, 610, 653, 708, 763
McNitt, V., 262, 793
McWhirter, William, 328
McWilliams, Alden, 47, 243, 275, **544-545**, 637, 673, 740
Madaudo, Giuseppe, 99, 433, **539-540**
Maddič, Vlado, 332
Maddocks, Peter, 266, 341
Maetani, 659
Maeterlinck, 73
Mager, Charles Augustus, 452, **545**, 546, 547
Maginnis, 791
Magni, Enzo, 127, 215, **540**, 610, 611
Magnus, (pseudonimo, vedi Raviola Roberto)
Magsino, Frank, 517, **546**
Mahony, 566
Mairani, 90
Maitland, J. Lester, 225, 694
Major, T.E. Brown, (pseudonimo, vedi Fawcett Gene, Saaf Artie, Iger S.M., Archibald Joe, Thurman Scott)
Maki Miyako, 557
Makino, Taisen, 583
Makins, Clifford, 181, 273
Makusynski, 43
Malaya, **547**
Mallorqui, José, 45, 262
Maltese, Michael, 178, 179
Manca, Giovanni, 71, 74, 82, 239, **548**, 626, 629
Mancini, Piero, 99, **548**
Mancuso, Antonino, 187, 249, 482, **548**, 659
Mandel, George, 155, 172, 195
Maneely, Joe, 523, 647
Manfrin, Umberto, 269, 732
Manning, Jack, 179, 271
Manning, Russell, 110, **550**, 702, 719, 720
Mannucci, Edgardo, 247
Manuli, Guido, 203
Manzini, 96
Maraja, 303
Marat, 341
Marceau, Marcel, 159
Marcello, Z.P., 33
Marcello, Raffaele, 106, 655

Indice dei Nomi

Marcenaro, Rodolfo, 107
Marchesi, Gino, 283
Marco, 230
Marcoux, George, 713
Marcus, Sid, 216
Marge, (pseudonimo, vedi Hederson Buell Marjorie)
Marijac, (pseudonimo, vedi Dumas Jacques)
Marin, Torralbo, Antonio, 247
Marinetti, T.F., 82
Marino, 548
Marota, 63
Maroto, Esteban, 36, 177, 229, 230, 251, 257, **552**, 663
Marquez, Fermin, 323
Marquis, Don, 457
Marriner, William, **552-553**, 753, 754, 789, 791
Marriot, Frederick, 173
Marsh, Jessie, Mace, 550, 720
Marsh, Norman, 273
Marston, William Moulton, 44, **553**, 771
Martin, Arthur, 188
Martin, Don, 234, 329, **553**
Martin, Edgar Everett, 42, 201, **553-554**
Martin, Hans, (pseudonimo, vedi Krüger, Hans Martin)
Martin, Henry, 478
Martin, Jacques, 30, 45, 107, 147
Martin, Menny Eusobio, 33, **554**
Martin and Fabrini, (pseudonimo, vedi Branner Martin e Fabrini Edith)
Martina, Guido, 128, 175, 251, 272, 283, **554**, 599, 611, 615
Martinek, Frank V., 43, 300
Martinez, Augustin, 323
Martinez, L.S., 429
Martini, Amedeo, 316, 425
Martini, Ferdinando, 71
Martini, Leonello, 298
Martino, Emilio, De, 548
Marx, Fratelli, 618
Mas, René, 627
Masaoka, Tashiya, 248
Mascaro, 279
Mashiko, 778
Massey, Tom, 731, 779
Mastroianni, Marcello, 549
Mastroroserio, Rocco, 604
Matena, Dick, 160, 450, **557**
Matheson, Richard, 153, 192
Matsuhisa, Yū, 518
Matsumoto, Reiji, **557**, 724
Matthews, Francis, 613
Mauldin, Bill, 179, 204, 466, 743, 744
Maurer, Norman, 265, 275
Maurovic, Andrija, 44, **558**
Maxon, Rex, 78, 110, **559**, 719, 720
Maxwell, Bob, 484, 712
Maxwell, Rod, 332
May, Karl, 349, 643, 658, 767, 768
May, Phil, 173
Mayer, Henry, 552
Mayer, Sheldon, 196, 263, 492, **560**
Mayer, Shelley, 471
Mayerick, Val, 550
Mazières, Robert, 226
Mazure, Albert, 464, 478
Mazure, Alfred, 284
Mazzanti, Attilio, 269, 579, 616, 663
Mazzoni, Giuseppe, 75
Medici, Amilcare, 215, 229, 433
Medina, Manuel, 438
Meggendorfer, Lothar, 559
Meglin, Nick, 277, 477
Meji, Miguel, 321
Melkebeke, Jaques Van, 259, 475
Mell, (pseudonimo, vedi Lazarus, Mel)
Mell, Marisa, 284
Mellini, Guido, 283, 299
Melly, George, 336
Melville, 175
Mencksen, H.L., 167
Mendez, Rafael, 517
Mendiola, Maria José, 279
Mendizabal, Guillermo, 323
Mercier, Emile, 631
Meredith, Burgess, 175, 315
Meredyth, Hal, (pseudonimo, vedi Blyth, Harry)
Merritt, Abraham, 656
Meskin, Morton, 192, 329, 470, 516, **560-561**, 658, 684, 705
Messerli, Joe, 271
Messick, Dale, 44, 205, 307, **561**
Messmer, Otto, 327
Mézierès, Jean-Claude, 426, **561-562**, 746
Micheletti, 316
Micheloni, Saverio, 128, 219, 556,
Michman, J., 720
Middleton, Charles, 335
Mifflin, Houghton, 307
Migliori, 96
Mikkelsen, Dahl H., 44, 147, 327
Milano, Mino, 742
Miles, John, 618
Milestin, Lewis, 722
Milgrom, Al, 235
Miller, Anthony, 555
Miller, Dean, 749
Miller, Frank, 171, **565-566**, 585
Miller, Jack, 137
Miller, Leonard, 555
Miller, Sydney Leon, **566**, 590, 659, 660
Mills, Tarpe, 242
Minnitt, Frank, 188
Mitchel, Harry, 167
Mitchell, A.J., 348
Mitchell, Hutton, 188
Mitchell, Margaret, 454
Mitchell, Thomas, 229
Miyaji, Masahiro, 461
Miyao, Shigeo, 598
Mizuki, Shigeru, 444, **572**
Mizuno, Hideko, 724
Mizushima, Shinji, 27, **572**
Moberg, Rune, 526
Moebius, (pseudonimo, vedi Giraud, Jean)
Moench, Doug, 472, 632, 683
Mogensen, Jrgen, 147, 327
Moldoff, Sheldon, 452
Molino, Sergio, 187
Molino, Walter, 44, 71, 79, 80, 81, 85, 187, 198, 228, 507, **573**, 616, 742, 751
Moliterni, 109
Moloney, Ted, 566
Monet, Claude, 613
Moneypenny, David, 750
Moniquet, Marcel, 479, 480
Monk, Jack, 44, 214, 573
Monkhouse, Bob, **573-574**, 764
Montagu, Haydon Percival, 682
Montana, Bob, 44, 159, 192, **574**
Montes, 300
Montini, 596
Montipò, 218
Mooney, Jim, 423, 600, 699, 711, 760
Moore, Bob, 43, 299, 431, 622
Moore, Clayton, 534
Moore, Colleen, 312
Moore, Don, 335
Moore, Ed, 300
Moore, Ray, 25, 44, 320, 542, **576**, 622
Moore, Robin, 435
Moore, Roger, 668
Moore, Willfred, 236
Moores, Richard, 421, 483, 504
Mora, Angel José, 149, 244
Mora, Victor, 230, 279, 295, 471
Mordillo, Guillermo, 108, 515, **576**
Moreira, Ruben, 89, 237, 719
Morgan, Wallace, 751
Morley, Allan, 502, 764
Morley, Jack, 170, 524
Moro, Manuel, 156
Moroni Celsi, Guido, 71, 72, 76, 77, 81, 85, 279, 425, **576-577**, 670
Morosetti, 280
Morren, Hugh, **577**, 753
Morris, (pseudonimo, vedi Bevère Maurice de)
Morris, Adrian, 645
Morris, Marcus, 273, 446
Morris, Milt John, 455, 678
Morris, Richy, (pseudonimo, vedi Ricci Maurizio)
Morrison, Tom, 455, 565
Morrow Gray, 347, 637
Mortimer, Win, 705
Morton, Hugh, 613
Morton, Mort, Jr., (pseudonimo, vedi Meskin Morton)
Mosca, Giovanni, 324
Mosley, Zack, 43, **578**, 694, 695
Motta, Luigi, 81

Motton, David, 273
Mouchott, Pierre, 127, 198, 322
Moulton, Charles, (pseudonimo, vedi Marston Moulton, William)
Mount, Douglas, 336
Muggiani, 76
Mundo, Clodualdo, del, 33, 484, 591
Munnings, Alfred, 635
Muñoz, José, 99
Murakami, Jimmy, 186
Muraoka, Eiichi, 583
Murdock, Keith, Sir, 267
Murit, Robert, 236
Murphy, James Edward, **579**
Murphy, Jimmy, 734, 735
Murphy, John Cullen, 186, **579**, 638, 767
Murphy, Matt, 559
Murphy, Maurice, 716
Murray, Doug, 682
Murrey, Will, 241
Musial, Joseph Sr., 497, **579**, 767
Muskett, Netta, 541
Mussi, 128
Mussino, Attilio, 41, 71, 74, 76, 187, **579-580**, 629
Mussolini, Benito, 44, 83
Muster, Miki, **580**
Muzzi, Virgilio, 316, **581**, 724
Myers, Russell, 107, 210, **581**

N

Nadon, Pascal, 468
Nagamatsu, Tacheo, 597, 598
Nagashima, Shinji, 37, 38, 350, **583**, 724
Nagayasu, Takami, 509
Nagajima, Kikuo, 451, 510
Nankivel, A. Frank, 506
Napoleon, 99
Natoli, Domenico, 71, 85, 299
Natsume, Sōseki, 598
Naviglio, Luigi, 279, 419, 540
Naylor, Robert, 171, 566, **585**, 767
Neagle, Anna, 328
Neal, Tom, 212
Nebot, 279
Nedor, 561
Neebe, H. Joseph, 340, 718
Neel, Mark, **586**, 587
Negri, Ada, 73
Neill, Noel, 533
Nemo, Little, 170
Nerone, 156
Neugebauer, Norbert, 304, 588
Neugebauer, Walter, 278, 303, 332, 349, **588**, 662
Nevelle, 668
Neville, Dennis, 452
Newell, Peter, 791
Newhouse, Donald, 631, 767
Newman, Paul, 534
Newmar, Julie, 526
Nichetti, Maurizio, 203
Nicholas, Charles, 194
Nicholls, Sydney Wentworth, 42, 323, 324, **590**
Nicholson, Basil, 541
Nickel, Helmut, 657, 658, 768
Nicolaou, 631
Nicolò, Erio, 128, 249, 258, 437, 482, 548, 724
Nidasio, Grazia, 745, 746
Nievo, Ippolito, 663
Nilsson, Börjie, 428
Niño, Alex, 33, 75, 517, 554, **591-592**
Niven, David, 628
Nivolo, Erio, 339
Nizer, Louis, 235
Nizzi, Claudio, 519, 548
Noble, Joe, 763
Nodell, Martin, 436
Nolan, William F., 533
Nolitta, Guido, 111, 128, 187, 198, 272, 298, **593-594**, 728, 782
Norman, Barry, 336
Norman, Richard, 206
Norris, Paul, 158, 206, 335, 434, 489, **594-595**, 599, 720, 750, 767
North, Jay, 281
Nostrand, 175
Nottier, Ray, 788
Novati, Francesco, 72
Novelli, Augusto, 663
Novelli, Enrico, 71, 72, 252, **596**
Novelli, Ermete, 732
Novelli, Luca, 107, 108, **596**
Novick, Irv, 192, 436, 447, 680, 685, 706, 758
Nowlan, Philip, 24, 42, 138, 213, 214, 225, **596**
Nyborg, 257
Nye, Bill, 542, 603, 787

O

O.A., (pseudonimo, vedi Anderson, Oskar Emil)
Oberländer, Adolf, 559, **597**
O'Brien, Dave, 236
Ocampo, Abe, 736
Ocampo, Tuning, 33
O' Connor, B., 163
Ochiai, Yoshiiku, 738, 739, 744
Oda, Shousei, 686
Odin, (pseudonimo, vedi Burvik Odin Mabel)
O' Donnel, Peter, 46, 100, 464, 573
O' Donoghue, Michael, 624
Oesterheld, G. Hector, 204, 279, 315, 317, 577, 636, 645
Offenstadt, Georges, 617
Offenstadt, Fratelli, 339
Ogawa, Jihei, 506
Ogawa, Tetsuo, 350, 383
Ogle, Bob, 271, 635
O' Henry, 252
Ohser, Erich, 43, **598**, 748, 749
Ojetti, 73
Okamoto, Ippei, **598**, 686
Okamoto, Kanoko, 598
Okamoto, Taro, 598
O' Keefe, Neil, 151, 286, 287, 472, **599**
Oksner, Bob, 711
Oland, Warner, 245
Olazo, Afable Flor, 484
Oliphant, Pat, 450
Olivera, Nestor, 315
Ollivier, Jean, 631
Omagap, Bello Rico, 33
O' Malley, Michael, 749
Omero, 742
O'Neil, Danny, 137, 296
O'Neil, Frank, 46, **600**, 686, 687
O'Neil, Dennis, 425, 435, 437, 491, **600-601**, 682, 771
O'Neill, Dan, **601**
O'Neill, Harry, 210
O'Neill, Rose Cecil, 501, 502, **601-602**, 640
Onesti, 93
Oneta, 616
Ongaro, Alberto, 89, 161, 175, 272, 324, 636, 718
Ongaro, Paolo, 283
Ono, Yukihiko, 506
Opper, Adolphe, 603
Opper, Frederick Burr, 15, 20, 21, 40, 57, 149, 152, 153, 238, 342, 447, 448, 463, 464, 506, 508, 522, **603**, 792
Oriani, Mario, 187, 272
Origa, Graziano, 107, **603**
Origlia, Dino, 96
Oriolo, Joe, 241, 327
Orlando, Joe, 254, 275, 523, **604-605**
Orr, Carey, 556, 578
Orr, Martha, 43, 556, 673
Orrù, 127, 322
Ortega, 230
Ortolani, Attilio, 130, 732
Osanai, 778
Osete, Martinez, 230, 475
O'Shaugnessey, Sergius, (pseudonimo, vedi O' Neil Dennis)
Oski, (pseudonimo, vedi Conti Oscar)
Ottani, Giancarlo, 128, 327, 507, 508
Otto, A. Max, 709
Outcault, Richard Felton, 14, 15, 40, 69, 222, 223, 463, 506, **606**, 618, 675, 679, 776, 777, 791, 792
Overgard, Bill, 707, 708
Overgard, John, 708
Overgard, William Thomas, **608**
Oxton, G.J., 772
Oyama, Manabli, 583

P

Paape, Eddy, 536, 651

Indice dei Nomi

Payne, Laurence, 682
Payne, Paul, 556
Pease, Charlie, 240, 488
Peckimpah, Sam, 558
Peddy, A., 623
Pedrazza, Augusto, 127, 128, 143, 548, **616**
Pedrocchi, Federico, 44, 79, 81, 85, 226, 228, 249, 279, 283, 303, 419, 425, 507, 573, 609, 611, **616**, 663, 672, 751, 783
Pellaert, Guy, 484, 637
Pellos, René, 26, 44, 350, **617**, 625
Penalva, Bosch, 690
Pereda, 300
Perego, Giuseppe, 95, 129, 130, 324, 424, **618**, 784
Perellon, 424
Perelman, S.J., 698
Perez, George, 533
Perez, Johnny, 517
Pericoli, Tullio, 160, **618-619**, 630
Perini, Maria Grazia, 105, 108, 111, 274, 515, 672
Perkins, K.S., 284
Peroni, Carlo, 76, 95, 105, 130, 219, 242, 422, 515, **620**, 672, 688
Perranoya, 298
Perré, Aristide, 625
Perrot, Reg, **620-621**, 653
Perry, Bill, 421, 504
Persson, e Low, 595
Pescador, Francesco, 279
Petaja, Emil, 752
Peter, G.H., 44, 553, 771
Petersen, Wilhelm, 560
Petersson Rudolf, 43, 313, 595
Petrosino, Michele, 622
Pett, Norman, 43, 477, 478
Peverelli, Luciana, 79, 81
Peynet, Raymond, 583
Peyo, (pseudonimo, vedi Culliford Pierre)
Pfeufer, Carl, 43, 299, 431, 469, **622**
Phillips, Frank, (pseudonimo, vedi Nowlan Philip)
Phillips, Irving, 46, 558, 709
Phillips, Nat, 442
Phipps, Julian, 613, 679, 728
Piccioni, Augusto, 580
Picco, Emilio, 75
Piccoli, Michel, 284
Pichard, Georges, 742
Pichierri, Alfonso, 102
Pierotti, John, 230
Piët, Frans, 210, **626**, 693
Piffarerio, Paolo, 100, 107, 108, 128, 129, 130, 145, 218, 219, 260, 272, 312, 341, 421, 519, 556, 557, 566,
Packer, Tom, 216, 635
Paese, A.T., 188
Page, Patti, 299
Pagot, Nino, 82, 249, **609**
Pagot, Toni, 609
Paine, Robert F., 793
Palacio, Lino, 299, 300, **609**
Palacio, Luis, 43
Palacios, Hernandez Antonio, 550
Palais, Rudy, 190
Palazzi, Fernando, 663
Pallotti, Gino, 438
Paludetti, Franco, 129, 283, 324, 510, 677, 736
Paña, Jesus Rego, 251, 438
Panaligan, Noly, 33, 429, 554, 613, 614
Pandora, 166
Panebarco, Daniele, 107
Papp, George, 44, 435
Papparella, Raffaele, 85, 128, 283, 554, 599, **611**, 615
Paprocki, Tom, 772
Parker, Al, 305, 637
Parker, Bill, 44, 178, 234, 469, 703
Parker, Brant, 34, 46, 97, 107, 450, 581, **611**, 769
Parker, Dorothy, 170
Parker, Peter, 701
Parker, R., 555
Parker, R. Eric, 682
Parkhouse, Steve, 499
Parlett, George, 555
Parlett, Reg, 188, 606
Parvus, (pseudonimo, vedi Cormio Raffaele)
Pascoli, Giovanni, 73
Patch, Virgil, 709
Pathé, 697
Patie, David, De, 628
Patrick, Terence, 313
Patterson, Medill Joseph, 19, 21, 183, 205, 227, 286, 287, 309, 432, 434, 449, 504, 532, 561, 575, 696, 697, 765, 793, 794
Patterson, Rudolf, 641
Patterson, Russell, **612-613**
Patterson, Willy, 480
Paty, 726
Paul, (pseudonimo, vedi Campani Paolo)
Pavese, Cesare, 86
Pavone, 718
Payne, 750
Payne, B.A., 23, 41, 44, 629, 630
Payne, Charles M., **614**, 651, 791, 793
Payne, G.M., 211, 328, 767 567, **626-627**, 654, 655, 736
Pili, 192
Pinchen, 40
Pinchon, Jean Pierre, 177, 178, **628**
Pini, 515, 540
Pinochi, Mario, 85, 616
Pinson, Paul, 273
Pintor, Luigi, 619
Pip, (pseudonimo, vedi Davies Roland)
Pipo, 424
Pirella, Emanuele, 106, 619, **630**
Pirol, (pseudonimo, vedi Bülow Bernhard Viktor Von)
Pitt, Stanley John, **631**, 690
Pitz, C. Henry, 687
Pizarro, Garcia, 552
Plashke, Paul, 789
Plastino, Al, 328, 457, 711, 760
Platania, 90
Plateau, 59
Platt, Kin, 569
Plauen, O.E., (pseudonimo, vedi Ohser Erich)
Ploog, Mike, 343, 422, 550, 632, 761
Plumb, Charles, 42, 312
Plymel, Charles, 268, 571
Poblete, Ric, 216
Pocci, Count, 597
Poe, Edgar Allan, 105, 181
Poelsma, Dominic, 252
Poiré, Emmanuel, (pseudonimo, vedi Caran D'Ache)
Poïvet, Raymond, 30, 45, 308, 629, **633**, 663
Polese, Renato, 91, 111, 272, 440, 593
Poli, Paolo, 688
Pollok, Jackson, 539
Pompei, Mario, 74, 77
Pope, Wilson, 303
Porciani, Carlo, 129, 225, 272, 324, 510
Porter, S. Edwin, 306
Posen, Al, 713
Post, Howard, 47, 97, 306, 471
Potter, Jack, 155
Potts, Arthur, 720
Powell, Bob, 175, 293, 682
Powell, Paul, 427
Power, Tyrone, 783
Powers, Gregg, 456
Pozzetto, Renato, 710
Pratt, Hugo, 36, 45, 47, 48, 63, 89, 95, 97, 99, 109, 111, 112, 127, 128, 161, 166, 167, 175, 260, 272, 315, 324, 327, 507, 508, 548, **636-637**, 671, 718, 762
Prentice, John Franklin, 30, 285, **637**, 656, 767
Preta, Tony, Di, 141, 275, 486
Price, Garrett, 764
Pride, 77
Provenzal, Dino, 73
Pruneda, Alvaro, 640
Pruneda, Salvador, 42, **640**
Puerto, B. Juan, 657
Pueyo, 471
Puigmiquel, Angel, 229
Pulitzer, Joseph, 69, 290, 542, 788, 792
Putato, Cesarina, 215
Pyle, Ernie, 636
Pyle, Howard, 146, 263

Q

Queen, Ellery, 287

Quesada, Pedro, 440
Quimby, Fred, 447, 732
Quinlan, Charles, 242, 243
Quino, (pseudonimo, vedi Lavado Joaquin)
Quinterno, Dante, 43, 291, 612, **734**
Quinto, Nadir, 92, 110, **642**

R

Raab, Charles, 612
Raab, Fritz, **643**, 654, 718
Raboy, Emanuel, 172, 217, 235, 236, 335, 457, 469, 556, 572, **643-644**
Raboy, Mac (vedi Raboy, Emanuel)
Radilović, Julio, 349, 456, **644**
Raemdonck, A. George, van, 42, 216
Rafsky, Abraham, 473
Raimondi, 514
Ramón, Lopez, 663
Ramos, Jess, 517
Ramos, Jesus, 517
Ramos, Luis, 475
Randall, Albertine, 761
Randall, Neville, 728
Randolph, Elsie, 328
Ranieri, Tino, 272
Rapela, Enrique, **646**
Ratier, Bernardette, 616
Ravelo, Mars, 33, 216, 517, 649, 670, 736
Raviola, Roberto, 100, 107, 144, 145, 219, 422, 514, 515, 559, **646**, 672, 704
Rawlings, Leo, 555
Raymond, Alexander, 25, 30, 32, 38, 43, 45, 89, 94, 138, 146, 151, 193, 207, 225, 235, 258, 281, 285, 318, 332, 334, 335, 341, 428, 452, 475, 480, 484, 489, 516, 579, 595, 629, 631, 633, 637, 644, **647**, 649, 655, 656, 674, 678, 690, 704, 705, 713, 730, 731, 757, 766, 767, 779, 795
Raymond, Jack, 579
Raymond, Jim, 193, 489
Raymond, Robert, 336
Rebuffi, Giorgio, 269, **648**, 732
Rebuffi, Giuseppe, 95, 129, 247
Rechin, 107
Redondo, Nestor, 33, 216, 429, 517, 554, **649-650**
Redondo, Virgilio, 33, 517, 649, 660, 715
Redd, John, 540
Reed, Ron, 46, 234, 252, 666
Reeves, George, 712
Reg, (pseudonimo, vedi Smythe, Reginald)
Reggie, **650-651**
Régnier, Michel, 36, 46, 137, 182, 212, 250, 256, 259, 420, 468, 536, **651**, 747, 783
Reid, Ken, 281
Reilly, Frank, 566, 705
Reinicke, Emil, 559
Reinman, Paul, 163, 705, 719, 727
Reiser, 106
Reit, Sy, 241
Reitberger, Reinhold, 47
Reizenstein, Charles, 295, 572
Rémi, Georges, 26, 42, 56, 94, 423, 475, **651-652**, 669, 702, 703, 713, 731, 748
Rene, Roy, 442
Renzi, Roberto, 269, 419, 616, 648, 732
Repetto, Mirco, 612
Resnais, Alain, 277
Restani, 548
Restelli, 298
Rexroth, Kenneth, 497, 655
Reyes, Francisco, 517
Reyes, Francisco (il giovane), 517
Reyna, S. José, 323
Reyna, Ricardo, 149
Reynaud, Emile, 59
Reynolds, Basil, 420, 621, **652-653**, 764
Reynolds, Len, 167
Reynolds, Marjorie, 716
Reynolds, Warwick, 653
Rhein, Eduard, 315, 560
Rhower, Sax, 683
Riano, Renie, 208
Ricci, Maria Franco, 265
Ricci, Maurizio, 128, 556
Rice, Norm, 196
Richard, Jean, 322
Richards, Frank, (pseudonimo, vedi Hamilton, Charles)
Richards, Ted, 601
Richter-Johnsen, Wilhelm Friedrich, 282, 643, **653-654**, 718
Rickard, Jack, 522
Rickenbacker, Eddie, 136, 508
Rico, Don, 189, 194, 274, 296, 468, 779
Ridgeway, Frank, 568
Rigby, Clarence, 695, 788
Riley, James, 434
Rinaldi, Ricardo, 332
Rissack, Eddy, 675
Ritt, William, 43, 205, 206, 434, **656**
Ritter, Jörg, 516
Rjus, (pseudonimo, vedi Del Rio, Eduardo)
Rival, Rico, 33
Rivero, Jorge, 156
Rivolo, 77
Roach, Hal, 635, 733
Roba, 730
Robbins, Frank, 25, 28, 45, 91, 153, 175, 212, 295, 312, 423, 468, 486, 601, **656-657**, 678, 682, 772
Robbins, Trina, 746
Roberge, Frank, 307
Robert, Yves, 322
Robespierre, 341
Robida, 283
Robinson, Fred, 606, **658**
Robinson, G.W., 495
Robinson, Jerry, 99, 151, 174, 258, 291, 329, 436, 495, 561, **658**
Robinson, Paul, 317
Robles, Javier, 244
Roca, Luis, 674
Roche, Ruth, 332
Rockwell, Norman, 579, 649, 707
Rodari, Gianni, 93
Rodriguez, 288
Rodriguez, Emilio D., **660**
Roger, (pseudonimo, vedi Toutain, José)
Rogers, Buck, 312
Roggo, 107
Rollin, Jean, 668
Romanini, Giovanni, 145, 515, 672
Romero, Cesarn, 175, 464, 573
Romersa, Luigi, 272
Romita, John, 48, 221, 254, 275, 322, 523, **661-662**, 692, 701
Rooney, Charles, (pseudonimo, vedi Salvi, Carlo)
Rooney, Mickey, 734
Rosales, Rene, 33
Rosas, Ignacio, 223
Roscher, Franz, 332, 562, **662**
Rose, Billy, 172
Rosiano, 612
Rosin, Arnaldo, 128
Roso, Vincent, 337
Ross, Charles Henry jr., 148
Ross, Harold, 698
Ross, Henry Charles, 39, 148
Ross, Russel, 478
Rossi, Giancarlo, 202
Rosso, Gustavo, 79, 303, **663**
Rostagno, Marco, 105, 239
Rosy, Maurice, 675
Roth, Werner, 773
Roume, Carlos, 99
Roussos, George, 488, 705
Routh, D. Robert, 596
Rowell, John, 459
Rowlandson, Thomas, 13, 39, 267, 461, **663**
Roy, Mike, 587
Royer, Mike, 720
Royes, Francisco, 33
Royle, Tony, 180, 490
Rubblo, Datillo, 167
Rube, (pseudonimo, vedi Goldberg, Reuben Lucius)
Rubens, 221
Rubichek, Dorothy, 772
Rubimor, (pseudonimo, vedi Moreira, Ruben)
Rubino, Antonio, 23, 41, 71, 74, 75, 76, 77, 81, 146, 279, 609, 641, **664**
Runyon, Damon, 155, 556
Ruskin, 73
Russell, Clarence D., 43, 621, **665**
Russell, James Newton, 267, 635, **665-666**

Indice dei Nomi

Ryan, K. Tom, 100, 107, **666**, 739
Ryder, Red, 420
Ryssack, Eduard, 203

S

Saaf, Artie, 237, 711
Saccarello, Angelo, 496
Sacchetti, Enrico, 75
Sachs, Bernard, 138, 141, 295, 453
Sagendorf, Bud, 671, 725, 767
Sailer, Anton, 591
Saint-Ogan, Alain, 22, 23, 42, 574, 617, 651, **668-669**, 783
Saio, Alfredo, 732
Saio, Andrea, 732
Saitō, Takao, 37, 47, 429, **669**
Saitō, Yuzuro, 669
Salemme, Antonio, 81, 85, 638
Salgari, Emilio, 73, 146, 260, 577, 611, 670, 756
Salinas, José-Luis, 32, 46, 252, 456, 457, 558
Salkow, Sidney, 730
Salvi, Carlo, 127
Samperi, 710
Sansom, Art, 749
Sansone, 466
Sansoni, Gino, 239, 426
Santachiara, Carlo, 107, 248, **670**
Santiago, H. Cirio, 33
Santini, Connio, 612
Santos, Angel, 660
Santos, Jesse F., 33, 290, 517, **670-671**
Santos, Malang, 33, 554, **671**
Santos, Sabala, 33, 554
Santry, 566
Särkkä, T.J., 616
Sartoris, Pietro, 128, 228, 229, 316, 433, 504, 505
Saunders, Allen, 47, 272, 315, 487, 500, 545, 556, 608, 652, **673**, 707
Saunders, John, 275
Saver, Myko, (pseudonimo, vedi Micheloni, Saverio)
Savi, Carlo, 548
Savio, 96
Saxon, Charles, 755
Saxon, Glenn, 515
Saylor, Bob, 445
Scaduto, Al, 725
Scalarini, 76
Scarbo, George, 766
Scarpa, Romano, **674**
Scarpelli, Filiberto, 73, 76
Scarpelli, Tancredi, 71
Schaffenberger, Kurt, 533, **674**, 711, 760
Scheyer, Ernst, 326
Schiaffino, Gualtiero, 107, **674-675**
Schiele, K.J., 43, 427
Schiff, Jack, 174
Schlensker, Harry, 224, 264
Schlesinger, Leon, 215, 635
Schmidt, Charles, 644, **675**
Schmidt, Harold, von, 637
Schmidt, Manfred, 591, **675**
Schneider, Howie, 310
Schoenke, Bob, 478
Schomberg, Alex, 190, 192, 329, 468, 779
Schultze, Carl Edward, 40, 56, 72, 342, 465, 618, **675-676**
Schulz, Charles Monroe, 33, 46, 52, 97, 450, 504, 522, 538, 581, 583, 614, **676**, 693, 740, 759, 760
Schuster, 533
Schwarz, Sayre Loy, 767
Schwartz, Julius, 174, 435, 437, 471, 491, 600, **677**, 712, 725
Schwind, Moritz von, 597
Sciascia, Leonardo, 93
Scolari, Giovanni, 44, 71, 81, 84, 85, 90, 616, 672, 783
Scott, Gordon, 720
Scott, Mollie, 772
Scott, Thurman, 237
Scott, Walt, 532, 768
Scotti, Ugo, 580
Scotto, Silvano, 101
Scudellari, Giorgio, 78, 81, 85, 128, 129, 286, 548, 629
Secchi, Luciano, 47, 48, 100, 108, 128, 144, 157, 164, 187, 202, 218, 219, 233, 260, 311, 322, 341, 422, 514, 559, 566, 646, 670, 701, 727, 739, 751
Segar, Elzie Crisler, 23, 25, 41, 42, 59, 140, 183, 238, 246, 254, 268, 278, 335, 636, 671, **679-680**, 703, 725, 761, 765, 767
Segna, 515, 540
Sekine, Giichi, 510
Sekowsky, Mike, 468, 491, 711, 727, 779
Seloes, Gilbert, 512
Sels, Frank, 184
Seman, Larry, 654
Sempé, 431
Sennet, Mack, 520
Serao, Matilde, 73
Seton, 686
Severin, John Powers, 164, 311, 417, 680, **681**, 766
Severin, Marie, 296, 467, 681, 711
Sgrilli, Roberto, 77, 82, 339
Shaffenberger, Kurt, 469
Shahn, Ben, 583
Shakespeare, William, 318, 508
Sharp, Hal, 572
Shaw, Ernest, **683-684**, 720
Shearer, Ted, 642, 740
Shelley, Mary, 105, 206, 343, 467
Shelly, (pseudonimo, vedi Mayer, Sheldon)
Shelton, Gilbert, 35, 47, 319, 320, 518, **684**
Sheridan, Ann, 166
Sherman, Hal, 705
Sherman, Hal, 705
Sherman, Howard, 293, 294
Shibata, Renzaburō, 509
Shimada, Keizo, 197
Shimizu, Kon, 510, 598, **685-686**
Shimoyama, Chohei, 470
Shirato, Sanpei, 27, 37, 46, 493, 494, 509, 591, 671,**686**, 738
Shönberg, Ib, 314
Shoneiuser, James, 191
Shores, Syd, 468, 779
Short, Robert, 615
Shorten, Harry, 191, 685
Shuransai, Raisui, (pseudonimo, vedi Kawanabe, Gyōsai)
Shushido, Sako, 43
Shuster, Joe, 27, 35, 44, 79, 202, 495, 560, **687**, 688, 712, 713, 760
Siao-tai, Tsien, 693
Sickles, Noel, 25, 43, 153, 250, 258, 499, 597, 612, 637, 656, 677, 678, **687-688**, 736, 772
Siegel, Jerome, 27, 35, 44, 79, 202, 533, 685, 687, **688**, 700, 705, 712, 713, 760
Siegel, Jerry, (vedi Siegel, Jerome)
Sigma, 280
Silas, (pseudonimo, vedi McCay, Winsor)
Sileo, Dom, 242
Silver, (pseudonimo, vedi Silvestri, Guido)
Silverheel, Jay, 534
Silvestri, Guido, 108, 243, 538, 590, **691**
Simenon, 479
Simms, 740
Simon, Joe, (vedi Simon Joseph)
Simon, Joseph, 28, 44, 155, 195, 202, 217, 232, 245, 505, 523, 561, 572, 589, 669, 670, 681, **691**, 779
Simoni, Gastone, 279
Simoni, Renato, 73, 75
Simonson, Walt, 175, 430
Sims, Tom, 725
Sinch, (pseudonimo, vedi Sinchetto, Giovanni)
Sinchetto, Giovanni, 128, 129, 228, 229, 286, 316, 433, 504, 505
Sindall, Alfred, 613
Singer, George, 186
Singleton, Penny, 193
Sinnott, Joe, 322, 595, **692**
Sío, Enric, 36, 139, 522, 596, 699
Sironi, Mario, 573
Skeates, Steve, 711, 727
Skiaffino, (pseudonimo, vedi Schiaffino, Gualtiero)
Skrene, Mary, 600
Sleen, Marc, (pseudonimo, vedi Neels, Marc)
Slesinger, Stephen, 449
Sloan, John, 698
Slott, Mollie, 205, 561
Small, John, 217

Smith, Al, 250, 251, 331, 581, **695-696**, 703
Smith, Barry, 163, 257, 499, 773
Smith, Clifton, 509, 645
Smith, Dan, 566, 590
Smith, Robert Sidney, 41, 238, 309, 441, 458, 527, 599, **696**, 794
Smith, Wyn, 216, 564
Smythe, Reginald, 34, 46, 100, 154, **697-698**
Snelgrove, R. Charles, 44, 657
Soglow, Otto, 43, 59, 215, 530, 531, **698**
Sola, 230
Solini, Cesare, 127, 128, 129, 150, 226, 227, 286, 419, 718
Sommer, Paul, 341
Sonoyama, Shunji, 37
Souri, (pseudonimo, vedi Hokusai, Katsushika)
Souster, Eric, 155
Souter, D.H., 425
Souvestre, Pierre, 323
Soyer, Ralph, 172
Spada, F.lli, 110
Spark, 561
Sparky, (pseudonimo, vedi Schulz, Charles Monroe)
Sparung, Jack, 293, 773
Sparling, Jim, 244
Speed, Jim, 478
Speed, Lancelot, 630
Speer, Tony, 653
Spenceley, Edgard, 720
Spicer, William, 771
Spiegle, Dan, **701-702**
Spillane, Mickey, 632, 711
Spitzweg, Carl, 559, 597
Sportoletti, 672
Spot, (pseudonimo, vedi Potts, Arthur)
Spranger, John, 668
Springer, Axel, 493
Springer, Frank, 523, 624, 625
Stack, Gil, (pseudonimo, vedi Kane, Gil)
Stack, Robert, 678
Stäheli, Jakob, 427
Stallman, Manny, 727
Stamm, Russell, 472
Stanley, John 531, 558, **704**
Stapel, Gerrit, 160
Stark, Sheldon, 151, 472
Starlin, Jim, 235, 682, 756
Starr, Leonard, 32, 46, 430, 453, 454, 602, **705**
Steeman, Jan, 450, 626, 693
Stein, Frank N., 206
Stein, Harry, 453, 522
Steinbeck, John, 526
Steinberg, Saul, 535, 778
Steinem, Gloria, 771
Steiner, R., 247
Steranko, James, 34, 189, 220, 502, 506, 682, **706**, 773
Stern,Charles, 311
Sterrett, Cliff, 22, 41, 91, 183, 349, 462, 614, 633, 634, **706-707**, 740
Stevenson, Ed, 720
Stevenson, Louis Robert, 337, 467
Stevenson, Ralph, 58, 59, 167
Stevenson, Thorne, 332
Stewart, Ogden Donald, 170
St. John, Allen J., 188, 264, 340, 719
St. John Cooper, Robert, 520
St. John, Glenn Bill, 720
Sto, (pseudonimo, vedi Tofano, Sergio)
Stoddard, Henry, 760
Stoffel, Al, 216
Stoker, Bram, 746
Stokes, Frederick A., 26, 306
Stone, Chic, 727
Stone, Milburn, 716
Stoppa, Paolo, 688
Storm, George, 196, 447, 485, 560, 612, 624
Storm, Robert, 678
Stout, Rex, 587, 588
Stranks, Alan, 273
Strieble, John H., 292, 543, **709**
Strien, Jet, van, 165
Striker, Frank, 44, 332, 534
Stroppa, 316
Strube, 635
Stuck, Franz, 559
Studdy, E. George, 200, 763
Sturgeon, Theodore, 153
Sturges, Knight Katherine, 508
Sugiura, Shigeru, **711**, 778
Sugiura, Yukio, 598
Sullivan, Ed, 608, 644, 675
Sullivan, Pat, 42, 59, 327, **711**, 789
Sullivant, 465
Sultan, Charles, 190, 704
Sung, Yu-Chieh, 648
Sunpei, Wang, 693
Suso, (pseudonimo, vedi Paña, Jesus)
Sutton, Tom, 343, 423, 453, 680, 746
Svirčić, Zdenko, **713**
Swan, Curt, 151, 712, 760
Swan, G. Gerald, 460
Swayze, Marc, 337, 499
Swift, Howard, 173, 341, 520
Swin, (pseudonimo, vedi Swinnerton, James Guilford)
Swinnerton, James Guilford, 15, 20, 40, 342, 529, 530, 541, 552, 570, 599, **714**, 729, 788, 792
Sylvère, Jean, 617
Syquia, Serafin, 650

T

Tabary, Jean, 431
Tabrett, Mike, 141
Tacconi, Ferdinando, 129, 272, 585, 677, 678, 736
Tacconi, Franco, 95, 242
Tad, (pseudonimo, vedi Dorgan, Thomas Aloysius)
Tagawa, Suihōu, 43, 594, 711
Taguchi, Beisaku, 509
Taiso, (pseudonimo, vedi Tsukioka, Yoshitoshi)
Takai, Yoshiteru, 470
Takamori, Asao, 161
Takano, Yoshiteru, 470
Takemoto, Saburō, 669
Takeuchi, Tsunoyoshi, 142
Taliaferro, Charles Alfred, 297, **716**
Tardi, Jacques, **717-718**
Tarkington, Booth, 309, 449
Tarquinio, Sergio, 91, 111, 272, 593, **718**
Tashlin, Frank, 216, 271, 341, 635
Taurog, Norman, 694
Taylor, H. Alfred, 682
Taylor, Jack, 216
Taylor, Ray, 716
Taylor, W.R., 238
Tcheng-En, Wu, 692
Tchernia, Pierre, 185
Tebbel, John, 615
Tedeschi, 299
Teixido, Emili, 522, 699
Tempesti, Mario, 425, 629
Temple, Shirley, 300
Teniers, 221
Terenghi, Antonio, 90, 95, 130
Terry, Don, 300
Terry, John, 677, 687
Terry, Paul, 455, 564, 565
Tex, (pseudonimo, vedi Avery Fred)
Tezuka, Osamu, 34, 37, 46, 47, 143, 460, 461, 470, 474, 489, 518, 557, 583, 591, 599, 600, 669, 686, 723, **724**, 738
Thies, Flores, 279
Thomas, Bert, 566
Thomas, Frankie, 731
Thomas, Pascal, 637
Thomas, Roy, 163, 164, 194, 257, 275, 278, 296, 322, 467, 468, 472, 499, 680, 701, 711, **725-726**, 756, 773
Thomas, W.F., 14, 148, 684
Thompson, Bud, 236
Thompson, C.D., 282, 544
Thompson, Ray, 581
Thompson, Seton Ernest, 502
Thomson, 610
Thorndyke, Russell, 228
Thornton, John, 332
Thurber, 698
Thwaites, Ted, 431
Tibet, (pseudonimo, vedi Gascard, Gilbert)
Ticci, Giovanni, 724, **728**
Tidy, Bill, 339, 340
Tillieux, Maurice, **730**
Tin, Pin, (pseudonimo, vedi Craveri, Sebastiano)

Indice dei Nomi

Todd, Sean, (pseudonimo, vedi Sutton Tom)
Tofano, Sergio, 23, 41, 71, 74, 688, **732**
Toffolo, Lino, 710
Toldo, 524
Took, Barry, 336
Toonder, Gerhard Jan, 734
Toonder, Marten, 314, 448, 450, 496, 497, 510, 514, 517, 609, 639, 733, **734**
Töpffer, Adam Wolfgang, 735
Töpffer, Rodolphe, 13, 26, 39, 69, 461, **735**
Topor, Roland, 319
Toppi, Giove, 71, 78, 80, 81, 84, 85
Toppi, Sergio, 99, 109, 112, 548, **735**, 799
Torelli, Guglielmo, 736
Torelli, L., 128
Torelli, Tristano, 129, 187, 238, 298, 316, 616, 625, 626, 654, 655, 677, **736**, 742
Tornhill, Sir James, 463
Torrens, Ramon, 251
Torres, Angelo, 637
Torres, Elfidio, 33, 517, 554, **736**
Torres, Jess, 554
Tortajada, Vicente, 440, 657
Tory, 76
Toth, Alexander, 295, 312, 436, 487, 482, 496, 682, **736-737**, 772, 773, 783
Tourret, Pat, 36, 47, 728
Tourtel, Mary, 23, 42, 665
Tourtain, José, 279
Townley, Langton, 211
Towntree, 566
Trachte, Don, 151, 455
Tracy, William, 730
Traini, Rinaldo, **737**
Traverso, Ernesto, 101
Treddi, (pseudonimo, vedi Del Duca Domenico)
Trell, Max, 286, 433, 599
Trent, John, 716
Trevisan, Giorgio, 99
Trevisani, Giuseppe, 86, 96
Tribaudino, 316
Triberti, Carlo, 92, 251
Trihupe, Herb, 503
Trilussa, 596
Trimpe, Herb, 467, 680, 698
Trinidad, Celso, 500
Trinidad, Sonny, 517, 699
Trog, (pseudonimo, vedi Fawkes, Wally)
Trubert, Jean, 178
Trudeau, Garry, 34, 47, 107, 301, **738**
Trumbull, Edward, 656
Tsuge, Yoshiharu, 686, **738**
Tsuge, Tadao, 738
Tsukioka, Yoshitoshi, 463, **738-739**, 744
Tsutsumi, Tourin, 463
Tuazon, Larry, 670
Tufts, Warren, 519, 736, **739**, 784
Tully, Tom, 181, 705
Turner, John R., 573
Turner, Leslie, 45, 91, 346, **739-740**, 757
Turner, Linda, 190
Turner, Lloyd, 179, 216, 271, 635
Turner, Morrie, 47, 642, **740**, 759, 768
Turner, Ron, 601
Tuska, George, 192, 213, 214, 265, 423, 456, 473, 632, 773
Tuthill, Harry J., 218, **740**
Twain, Mark, 232, 603
Tyler, Joel, 268

U

Udall, Ted, 163, 572
Uderzo, Albert, 46, 162, 246, 423, 431, 515, 562, 651, **741**
Uggeri, Mario, 90, 109, 128, 129, 198, 238, 241, 272, 437, 659, 724, 736, **741-742**
Uggetti, M.L., 732
Ugolini, Loredano, 187, 258, 489, 659
Ullyett, Roy, 759
Ulmer, Allan, 194
Usero, Adolfo, 251, 279
Usero, Antonio, 663
Utagawa, Kuniyoshi, 463, 738, **744**
Utagawa, Tokuni, 744

V

Vadim, Roger, 169
Valdés, Alfredo, 323
Valherbe, Jean, (pseudonimo, vedi Forest, Jean-Claude)
Valle, Jo, 41, 316
Vallet, André, 41, 316
Valori, Aldo, 73
Vamba, (pseudonimo, vedi Bertelli, Luigi)
Vampa, 156, 732
Van Buren, Dick, 243
Van Buren, Raeburn, 135, 230, 243, **746-747**
Vance, William, 197, 212, 651, **747-748**
Vandersteen, Willy, 30, 45, 94, 184, 713 ,**748**
Van Gogh, Vincent, 180
Vano, Eduardo, 657
Vargas, Augustin, 321
Vargas, Gabriel, 44, 321
Vassallo, Luigi Arnoldo, 596
Vecchi, Lotario, 43, 77
Veitch, M.C., 240
Vel, Rob, (pseudonimo, vedi Velter, Robert)
Velasquez, Damy, 33, 290, 670
Velter, Robert, 423, 702
Ventosa, Huertas, Maria José, 247
Verbeck, Gustave, 40, 721, 744, **749**
Verd, (pseudonimo, vedi Verdier, Ed)
Verdier, Ed, 528
Verdini, 93
Verlag, Bastei, 663
Verne, Jules, 197, 232, 258, 295, 321, 588, 718, 764
Vernes, Henry, 196, 748
Verola, Francesco, 111, 219, 274, 515, 672, **749**
Verschuere, Karel, 184, 215
Vichi, Ferdinando, 80, 81, 85, 269, 622
Vichi, Francesco, 261
Vierhout, Lou, 210, 626
Vigil, Guillermo, 614
Vigil, Luis, 177
Villa, Pancho, 240
Villa, Virgo, 592
Villon, François, 339
Vincent, Alf, 590
Viskardy, Nicholas, 471, 719
Vitelli, Gaetano, 78, 81, 85
Vitti, Monica, 573
Vittorini, Elio, 86, 96
Vivarelli, Piero, 672
Vivas, 471
Vivian, Ron, 425
Vogt, E.C., 99, 111
Voight, Charles A., 184, 443, **751-752**
Volpi, Domenico, 96
Volpicelli, Luigi, 97
Vukadinović, Ljubomir, 304

W

Wagner, Robert, 638
Wahl, Lou, (pseudonimo, vedi Schaffenberger, Kurt)
Wakefield, George William, **754**
Wakefield, Terence, 658, 754
Walduck, Desmond, 273
Walentino, Wicz, 43
Walker, Addison Mortimer, 32, 46, 77, 179, 199, 211, 307, 459, 504, **754-755**
Walker, Greg, 755
Walker, Joe, 682
Walker, Mort, (pseudonimo, vedi Walker Addison Mortimer)
Walker, Peter, 728
Wallace, Edgar, 151, 214, 472, 573, 644
Waller, Napier, 459
Walsh, Bill, 564
Walsh, Bandon, 508, 528, 542, 567
Wan, Chia-ch'un, 195
Ward, A. William, 200, 763
Ward, Burd, 175
Ward, Norman, 708
Warner, John, 699
Warnes, Carlos, 258

Warren, James, 105, 268, 318, 345, 347, 604
Warren, Jim, 518
Wäscher, Hansrudi, 215, 590, 591, 688, 727, 728, **756**
Washington, George, 287
Watkins, D. Dudley, 282, 535, 602
Watso, (pseudonimo, vedi Mager Gus)
Watson, Keith, 273
Watt, Millar John, 23, 42, 634
Watts, Dodo, 328
Waugh, Coulton, 30, 45, 49, 50, 201, 239, 286, 340, 486, 640, **757**
Waugh, Fredrick, 757
Wayne, John, 435
Wead, Frank, 337, 499
Weare, Tony, 557
Webb, H.R., 332
Webster, Harold Tucker, 222, 264, 683, 730, **758-759**, 763
Webster, Tom, **759**
Wein, Len, 278, 467, 491, 605, 761, 774
Weinberg, Albert, 109, 273
Wejp-Olsen, Werner, 327
Weisinger, Mort, 44, 158, 202, 435, 484, 595, 677, 711, 712, **760**
Weiss, Morris, 485, 524, 563
Weissmuller, Johnny, 489
Welch, J. John, 649
Welk, Lawrence, 584
Well, Frank, (pseudonimo, vedi Donatelli, Franco)
Wellington, Charles H., 237, 238, **760-761**, 792
Wellington, Kent John, (pseudonimo, vedi Kent Jack)
Wellman, Wade Manly, 469, 760
Wells, Bob, 488
Wells, H.G., 100, 153, 439, 465, 475, 503
Wells, Orson, 311
Wells, Peter, 171
Wentworth, John, 487
Werkman, Evert, 496, 516
Wertham, Frederic, 46, 190, 263, 418, 624, 711
West, Adam, 175
West, Mae, 184
Westover, Russ, (pseudonimo, vedi Westover, Russell)
Westover, Russell, 42, 91, 184, 580, 647, 729, 730, **761**
Wexler, Elmer, 44, 750
Wheelan, Edgar, 42, 481, 567, 679, 725, **761-762**
Wheeler, John, 458, 580, 695, 793
Wheeler, Nicholson Malcon Major, 151
Whitcom, John, 649
White, B. E., 698
White, Brian, 502, 592, 759, **763-764**
White, Hugh Stanley, 201, 555, 653, **764**
White, Pearl, 522
Wickersham, Bob, 341, 342
Wiechmann, Peter, 229
Wiedersheim, E. Jr., 305
Wiedersheim, Grace, (pseudonimo, vedi Drayton Grace)
Wiese, Ellen, 461
Wijn, Piet, 450, 496
Wildey, Doug, 668, 720, **765**
Wildman, George, 623
Wilhelm, J., 78
Will, 269, 730
Willard, Frank Henry, 42, 245, 487, 575, 576, 662, 723, 740, 755, **765**, 794
Willard, Rodlow, 678
Williams, Clarke, 716
Williams, Gaar, 713, 763
Williams, Jay Jerome, 624
Williams, James Robert, 42, 607, 608, **766**
Williams, Rhys, 631
Williams, Roy, 564
Williamson, Al, 335, 417, 430, 471, 523, 604,623, 637, 678, **766-767**, 795
Williamson, Jack, 312
Wilson, Leon Harry, 601
Wilson, Roy, 176, 488, 631, **767**
Wilson, T., 107
Wingert, Dick, 465, 466
Winner, Charles H., 289, 313, 497, 570, 579, **767**
Winner, Doc, (pseudonimo, vedi Winner Charles H.)
Winslow, 711
Winterbotham, Russell, 749, **768-769**
Winthers, Grant, 645
Wirel, (pseudonimo, vedi Vandersteen Willy e Verschuere Karel)
Wirgman, Charles, 509
Witham, Ben, 620
Withney, Ogden, 727
Witney, William, 504, 534
Woggon, Elmer, 608, 673, 707
Wohl, 100, 107
Wolfe, George, 696
Wolfman, Mary, 595
Wolinski, George, 56, 106, **769-770**
Wolverton, Basil, 138, 268, 523, 635, 636, **770-771**
Wood, Bob, 45, 189, 265, 275, 574
Wood, Dick, 505
Wood, Lawson, 316
Wood, Wallace, 164, 254, 275, 277, 417, 505, 604, 623, 702, 727, **771-772**
Wood, Wally, (pseudonimo, vedi Wood Wallace)
Woods, 776
Woolcock,Peter, 729
Woolfolk, William, 174, 191, 234, 446, 453, 469, **772**
Wostkoski, C., 779
Wright, Karran, 342
Wrightson, Berni, 345, 605, 682
Wugh, Coulton, 232
Wunder, George, 45, 213, 227, 455, 722, **772**
Wyeth, N., 146, 263
Wylie, Philip, 334, 687, 688, 712

Y

Yager, Rick, 213, 214, 226
Yajimax, Riichi, 188
Yamagami, Tatsuhiko, 37, 48, 418
Yamakawa, Soji, 45, 686
Yambo, (pseudonimo, vedi Novelli, Enrico)
Yandoc, Ruben, 33
Yates, Bill, 504
Yeats, Jack B., **775**
Yokoi, Fukijiro, 45, 349, 350, 778
Yokoyama, Mitsuteru, 143, 722
Yokoyama, Riyūichi, 44, 348, 685, **778**
Yokoyama, Taizō, **778**
Yorick, (pseudonimo, vedi Hodgson, Ralph)
Young, Bob, 731, 779
Young, Dean, 193
Young, Lyman, 25, 42, 78, 270, 425, 647, 731, **779**, 780, 795
Young, Mahonri, 455
Young, Murat, 43, 193, 256, 308, 346, 349, 635, 779, **780**
Yule, Joe, 208

Z

Zaboly, Bela, 671, 725, 767
Zac, Pino, 107, 108, 603, **781-782**
Zaccaria, Giuseppe, (pseudonimo di Zac, Pino)
Zagat, Samuel, 424
Zahn, Brian, 571
Zaimo, (pseudonimo, vedi Raimondi)
Zamarin, Renato, 107
Zambrano, R.R., 149
Zamora, Noly, 517
Zamperoni, Guido, 82, 84, 128, 129, 198, 668, 784
Zanibono, Sergio, 239, 283
Zanotto, Piero, 99
Zapiain, Pedro, 46, 148, 149, 244
Zappietto, E., 100, 279
Zaragoza, Ambrosio Miguel, 230
Zatterström, Hasse, 475
Zavattini, Cesare, 44, 81, 85, 90, 283, 616, 672, **782-783**
Zeccara, Neulo, 91, 95
Zorzoli, B G., 248
Zucca, 548
Zuffi, Camillo, 736
Zuffi, Dino, 128, 625
Zuñiga, Tony, 33, 216, 517
Zyx, (pseudonimo, vedi Hulrtubise, Jacques)

INDICE B

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Indice dei personaggi e dei titoli (i numeri in neretto rimandano alla voce relativa, gli altri rimandano alle semplici citazioni nel testo)

A

Abbie an' Slats, **135-136**, 230, 243, 328, 747
ABC, 199, 675, 778
Abdul Jones, 505
Abe Potash, 136
Abie the A.B., 211
Abie the Agent, 21, 41, **136**, 458
About Ships/from the Egyptian Galley to the Queen Elizabeth, 590
About us, 423
Absent-minded Abner, 542, 791
Abu Fakir, 476
Abusan, 572
Accidents Will Happen, 451
According to Hoyle, 458
Ace Drummond, 78, **136**, 508, 509
Ace Malloy, 155
Ace McCoy, 345
Ace no Joken, 572
Aces High, 318
Achille Talon, 36, 46, **137**, 651
Acqua misteriosa, L', 249
Action Comics, 27, 44, 153, 230, 517, 533, 687, 688, 711, 712
Active Jim, 289
Adam, 202
Adam and Eva, 763
Adamson, 19, 24, 42, **137-138**, 147, 327, 475, 476
Adam Strange, **138**, 151, 202, 312, 471, 677
Addy, 168
Adieu Brindavoine, 718
Adolf and Osgar, 793
Adolf, Hermann and Musso, 666
Adolphus, 165
Adventure, 158, 435, 560, 669, 700, 705, 711
Adventures at Golf, 174
Adventure Seekers, 78, 201
Adventures of Barry McKenzie, The, 173
Adventures of Captain Marvel, The, 234
Adventures of Larry Steele, The, 460, 607
Adventures of Mighty Mouse, The, vedi: Mighty Mouse
Adventures of Patsy, The, vedi: Patsy
Adventures of Smilin' Jack, The, 695
Aeroplano Fantasma, L', 440
African Adventures, 644
Africke Pustolovine, 349
Afternoon in Waterloo Park, 307
Agachados, Los, **138-139**, 712
Agar, 109
Agente segreto X9, vedi: Secret Agent X 9
Agente SS 018 Dennis Cobb, vedi: SS 018 Dennis Cobb
Agenti Tuono, vedi: Thunder Agents
Agent of SHIELD, 47, 706
Agenzia Investigativa Riccardo Finzi, 219
Aghardi, **139**
Agosto pace mia non ti conosco, 260
Ahiruga Oka, 77, 510
Ahoy McCoy, 542
Ain't a Grant and Glorious Feelin'?, 207
Airboy, **140-141**, 172, 189, 453, 502
Air Fighters, 140, 453
Air Force, 250
Air Hawk and the Flyng Doctors, 34, 46, **141**, 292
Air Heroes, 318
Air Pirates n. 2, 601
Airship Man, The, **141**, 493
Airy Alf and Bouncing Billy, **141-142**, 212, 758
Aizo no Hissatsuken, 461
Akado Suzunosuke, 34, 46, **142**
Akage no Hitotsu, 557
Akai Kageboshi, 509
Akim, 127, 128, **143**, 616, 727, 728
Ako Si Abraham, 216
Akumakun, 572
Alambicchi, 74
Alamo Kid, 548
Alan Blood, 718
Alan del circo, 482
Alan Ford, 47, 48, 107, **144-145**, 186, 219, 220, 251, 515, 627, 646
Alan Ford e il gruppo TNT, 280
Alan mistero, 316
Alba, L', 670
Albi Costellazione, 234, 287, 488
Albi dei Super-Eroi, 257, 278, 499, 756, 761
Albi del Falco, 175, 713
Albi della Mezzaluna, 205
Albi dell'Ardimento, 212, 273
Albi dell'Audacia, 84, 169, 285, 536
Albi dell'Intrepido, 205, 215, 258, 279, 298, 419, 719
Albi di Antares, 206, 252
Albi d'Oro, 206, 214, 216, 228, 249, 279, 283, 507, 534, 564, 599, 615, 642, 751
Albi Furore, 252, 489
Albi Salgari, 249, 260, 298, 670
Albi Uragano, 161, 162
Albi Urrà, 258, 486
Albi Vitt, 279, 316
Albogiornale, 84, 304, 722
Alcotan, 192
Alec the Great, 308
Aleck, 171
Alem, 251
Alert, The, 433
Alex, 552
Alexander Smart, Esq, 767
Alexander The Cat, 788
Alfie, Autie and Annabel, 284
Alfie the Air Tramp, 488
Alfredo, **147**, 327
Alfreud, 106, 248
Alì Babà, 211, 287, 515, 537
Alì Cai, 519
Alì Califfo di Bagdad e dintorni, 186
Alice, 104, 149
Alice in Cartoonland, 290
Alice in Wonderland, 193, 612
Alix l'Intrépide, 30, 45, **147**
All American, 163, 295 436, 560
All at Sea, 168
Allegro non troppo, 203 519
Allers, 153, 527
Alley Oop, 25, 43, 100, **147-148**, 336, 446, 653, 801
All in A Lifetime, 178
All-Star Comics, 44, 163, 282, 294, 295, 333, 342, 436, 487, 492, 553, 560, 669, 677, 700, 705, 771
All Storts Stores, 168
All the Comforts of Home, 240
Ally Sloper, 14, 39, 69, **148**, 529, 711
Ally Sloper's Half-Holliday, 69, 148, 173, 653
Alma and Oliver, 543
Alma Grande, 37, 46, **148-149**, 244
Almanacco di Eureka, 206
Almanacco di Topolino, 239
Almanacco Letterario Bompiani, 96
Almanacco Linus, 214, 588
Almost Family, The, 789
Alonzo Alonzo, 92
Alphonse, 420
Alphonse and Gaston, **149**, 152, 603, 792
Al Pratt, 163
Alteralter, 109
Alterlinus, 109, 287, 480
Always Belittin', 693
A-Man, vedi: Amazing Man
Amapolo Nevera, 251
Amargo, 552
Amarotto, 258
Amar-Singh, 327
Amateur Etiquette, 225
Amateur Night, 438
Amavanthers, The, 775
Amazing Kid, 150
Amazing Man, **149-150**, 242, 318, 442
Ambassador, The, 530, 698
Ambler, 765
Ambrogio e Gin, 163
Ambrose and Al, 658
Ambrosius, 450
American, The, 207, 465, 579
Americana, 543
American Humorist, The, 40
American Eagle, 681
American Language, 167

America's Best, 192, 217, 329
Amico dei Fanciulli, L', 71
Amico dei Piccoli, 77
Amico Satellite, L', 554
Amleto, 110, 280, 567
Amok, 89, **150**, 127, 198, 226, 227, 298
A. Mutt, vedi: Mutt and Jeff
Anacleto e la Faina, 339
Anatole, 714
And Her Name Was Maud, **152**
Andrax, **153**
Android Pini, 518
And Then the Fun Began, 183, 438
Andus, 198, 249
Andy Benjamin and Chick, 658
Andy Capp, 34, 36, 46, 100, **154**, 538, 544, 697, 698, 794, 800
Angel, The, **155**, 242, 442
Angel and Her Playmatee, 211
Angelica, 104
Angeli della Strada, 272
Angelino, 226, 674
Angelique, 224
Angelfood McSpade, 268
Ang Rosas na Itim, 484
Animaland, 448, 573
Animalaughs, 566
Animal Comics, 45, 632
Animal Crackers, 107
Animal Land, 720
Animation in the Cinema, 59
Anita Diminuta, 44, **156**, 192
An Mitsu Hime, **156**
Anna della Jungla, 636
Annaik Labornez, vedi: Bécassine
Annalisa e il Diavolo, 224
Annibal 5, **156**
Annibale, vedi: Just Kids
Annie Oakley, 155
Annie Seed, 211
Anõ Eka Kũn, 510
Antares, vedi: Brick Bradford
Ant-Man, **157**, 163, 220, 505
Antenati, Gli, vedi: Flintstones
Anthony Fury, 631
Anti-Saccharites, 423
Antivertigine, 106
Apartment 3 - G, 46, **156-157**, 158, 272, 511
A. Piker Clerk, 18, 40, **158**, 207, 331, 580
Apolo Mari, 664
Apollo il Pollo, 272
Apparitions, 775
Apple Mary, vedi: Mary Worth
Aquababy, 159
Aquaman, 110, **158-159**, 425, 491, 595
Aquila, 109
Aquila del Mare, L', 279
Arabelle la Sirene, **159**
Arad en Maya, 450, 693
Araldo, 130
Aram, 450
Arashio Koete, 143
Arca di Noè, L', vedi: Boner's Ark
Archer Hughwayman, The, 620
Archie, 44, 59, **159-160**, 574, 685, 758
Archie Andrews, 489
Archy and Mehitabel, 457
Arcibaldo e Petronilla, vedi: Bringing up Father
Arcibraccio, L', 106
Ardimentoso, L', 335, 638, 656, 678
Ardimentoso del Cielo, L', 440
Ardita, L', 156
Argatov, 198
Argentovivo, 44, 146, 224, 232
Argonautjes, De, **160**, 450, 557
Argo under the Ocean, 282
Argus, 607
Aristocratici, Gli, 242
Arizona Kid, 454
Armaggedon 24 19 A.D., 213, 596
Arman en Ilva, **160**, 450
Aroldo, 202
Arrow, The, 167, 442, 536
Arsenico Lupon, 145
Arsenio Lupin, 103, 145, 283, 426, 566
Arthur Curry, 158
Arthur, le Fantôme Justicier, 224
Artiglio d'acciaio, vedi: Steel Claw, The
Art of Humorous Illustration, The, 277, 477
Arturo e Zoe, vedi: Nancy
Arys Buck, 741
Aseptik, 145
Ashita no Joe, 37, **161**, 248
Asian Newsweekly Examiner, 139
Asino, 155
Asino e la pelle del leone, L', 186
Aspirino Y Colodion, **161**, 329
Asso di Picche, 45, 89, 99, 127, **161-162**, 175, 272, 324, 636, 639, 671
Astérix, 34, 46, 59, 160, **162**, 192, 251, 315, 431, 537, 557, 562, 577, 612, 703, 741, 802
Asthma Simpson, the Village Queen, 580
Astonishing Science Fiction, 178,
Astorix, 147
Astroby, vedi: Tetsuwa-Atom
Astronave Pirata, L', 106, 265
Atlan, **162**
Atlantic Patrol, 544
Atom The, 151, **163**, 342, 492, 495 600, 736
Atoman, 658
Atomas, 617
Atomic Knights, 151
Atomic Mouse, 565
Atomik, 218, 260
A to Z of Television, The, 574
Audace, L', 43, 79, 146, 198, 206, 210, 226, 228, 249, 261, 272, 279, 283, 285, 298, 299, 303, 324, 349, 504, 529, 581, 609, 622, 655, 713, 719, 751
Audax, vedi: King of the Royal Mounted
Auf den Hunt Gekommen, 217, 218
Aunt Abbie, 135
Automan, 312
Automata Tabù, 77
Avanti!, 433
Avengers, The, 157, **163-164**, 221, 233, 278, 471, 473, 505, 661, 680, 699, 725, 773
Aventuras del F.B.I., Las, 552
Aventures de Barbe-Rouge e d'Eric, Les, 466
Aventures de Corentin Feldöe, Les, 259
Aventures de Franck et Jéremie, Les, 426
Aventures de Seraphin Lariot, Les, 339
Avivato, 609
Avonturen van Brom, 211
Avonturen van Detektief van Zwam, De, 586, 587
Avonturen van Knobbeltje Knop, 210
Avonturen van Koenrad, De, 420
Avonturen van Tom Texam, De, 514
Avontuur van Pinkeltree, 211
Avvenire d'Italia, 75
Avventura, L', 89, 129, 206, 335, 466, 486, 488, 489, 504, 549, 623, 645, 678, 731
Avventura-Club, 89, 206, 335, 656
Avventure del Capitano d'Avegnac, Le, 440
Avventure del partigiano Pesce, Le, 742
Avventure di Folgore, Le, 440
Avventure di Pinocchio, Le, 548
Avventure di Spinarello, 265
Avventuroso, L', 43, 79, 80, 84, 165, 206, 249, 273, 335, 489, 549, 576, 596, 622, 623, 645, 678, 722
Ayos!, 554
Az Comics, 98, 99

B

Babbling Brooks, 262, 438
Babbut, Mammut e Figliut, 421
Babe Bunting, 260, 427
Babila, 75
Babou, 226
Babyettes, 266
Baby Face Mouse, 520
Baby Kate, 145
Baby Marie Osborne, 754
Baby Snookums, vedi: Newlyweds, The
Baby Snoots, 263
Back Home Again, 296, 551
Bad Dream That Made Billy a Better Boy, The, 240
Bade and Horace, 554
Bad Mans, 714
Bad Penny, 176
Baileys, The, 527

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Baldo, 202, 247
Balilla, IL, 42, 76, 82, 83, 146, 156, 609, 664
Ballata del mare salato, Una, 36, 47, **166-167**, 260, 636
Ballate della vecchia America, 227
Ballermann, 315
Balloon Buster, 496
Baltimore American, 193
Bambù, 736
Bamse, 153, 527
Banana Bunch, The, 176
Banana Oil, **167**, 438
Bancarella, La, 243
Band Concert, The, 297
Bande des Pieds-Nickelés, La, vedi: *Pieds-Nickelés, Les*
Bandito per amore, 440
Bantam Prince, 622
Baraboo Republican, 787
Barnaby, 28, 45, **170-171**, 336, 504,
Barbarella, 36, 46, 97, **168-169**, 338, 624, 668, 746
Barbaro, 33
Barbarossa, il demone dei Caraibi, 92
Barbe-Rouge, **196**
Barker, The, 254
Barnabò Goggoloni, vedi: Barney Google
Barnaby, 28, 45, **170-171**, 336, 504 801
Barnaby and Mr. O' Malley, 171
Barney Baxter, **171**, 566, 585
Barney Google, 23, 41, **171-172**, 220, 278, 521, 575, 579, 767
Barney Jordan, 182
Barnyard Fables, 791
Baron Bean, 288, 457
Baron Mooch, vedi: Baron Bean
Barone di Munchhausen, 498, 588
Barone Rosso, 104
Barone Serafino, 11, 269
Barracuda, 493
Barrio Breeze, 139
Barry Finn, 568
Barry McKenzie, 36, 63, **173**
Barry Noble, 328
Barry the Boob, 679
Bash Street Kids, 176
Bat Girl, 174
Bathless Groggins, 135
Bathound, 174
Bat Lash 195, 471
Batman, 27, 44, 95, 110, 127, 137, 151, 160, **174-175**, 188, 234, 239, 243, 263, 298, 315, 330, 342, 442, 430, 457, 471, 491, 492, 495, 533, 561, 572, 617, 632, 656, 658, 677, 681, 685, 705, 718, 764
Batman from the Thierties to the Seventies, 175
Bat Masterson, 137, **175**, 457, 658
Bat-Mite, 174
Bat Star, vedi: Brick Bradford
Battle, 155
Bat Woman, 174
Baxter, 170
Bazurka en Jampie Hoed, 512
Bazza Pulls It Off, 173
B.B., vedi: Barney Google
B-Bar-Briders, The, 164
B.C., 33, 46, 97, **176-177**, 306, 310, 336, 450, 611, 769, 794, 800, 801
Beano, 176, 276, 280, 281, 448, 535, 536, 544, 610
Beany and the Gang, 266
Bear Creek Folks, 614, 791
Beat it, 518
Beat Group, 552
Beatrice, 105, 239
Beauregard, 277
Beautiful Bab, 780
Bebe Cyanure, 338
Bécassine, 18, 40, **177-178**, 628
Beep Beep the Road Rummer, **178-179**
Beetle Bailey, 32, 46, 97, **179**, 199, 276, 320, 339, 459, 659, 755
Beezer, 176
Befor and After, 707
Belang van Limburg, 184
Believe It or Not, 243
Belinda, 265
Belinda Blue Eyes, **180-181**, 304, 541
Bellman, 535
Belloy l'Invulnérable, 741
Belpaese, Il, 248
Ben & Bert the Kid Cops, 488
Benjamin et Benjamine, 741
Ben Turpin, 754
Belzeebub, 671
Belzebub Jones, 541
Benben Monogatari, 497
Ben Bowie, 608
Ben Bowyang, 442
Ben Casey, 137, **181-182**, 253
Benny Spakman, 136
Benoit Brisefer, 269
Bentley Price, 282
Ben Webster's Career, 624
Berliner Illustrierte, 44, 348, 598, 748
Bernard Prince, 36, **182-183**, 256, 468, 493, 651
Bernard Shaw Through the Camera, 763
Berstertester, 553
Bertoldo, 146, 239, 520
Beryl the Peril, 281
Bessie, 276
Bessy, **184**, 748
Bête est morte, La, 226
Betsy and me, 254
Betta, vedi: Little Annie Rooney
Betty, **184**, 443, 751
Betty and Bob, 460
Betty & Brian, 460
Betty and Veronica, 160
Betty Boop, **184-185**, 335, 505
Betty Co-Ed, 184
Beverly Sisters, 211
Beyond Mars, 312
Bianca, 36, 265
Biancaneve, vedi: Snow White
Bib and Bub, 42, **185**, 423
Bibbia, 301, 508, 650, 660
Bibì e Bibò, vedi: Katzenjammer Kids
Bibi Fricotin, 23, 42, **185-186**, 339
Bible Bee, 436
Bibliothèque de mon Oncle, La, 735
Bicot, vedi: Winnie Winkle
Biff, 176
Biffo the Bear, 281
Big Ben Bolt, **186**, 231, 511, 579, 755, 767, 801
Big Bill, 146
Big Budget, The, 141, 142, 758, 775
Big Chief Wahoo, 608, 707
Big Chief Pow Vow, 176
Big Comic, 201, 429, 489, 669
Big Daddy Roth, 737
Biggles, 748
Big Hit Swift, 543
Big Sister, 585
Big Three, 194
Big Top, 762
Big Town, 524
Big X, 724
Bijou Funnies, 507
Bilbolbul, 41, 74, **187**, 580
Bilderbogen, 178
Bilderpossen, 222
Bill Bailey, 775
Bill Davidson, 150
Bill de Clown, 308
Billville Birds, 464
Billy and Buster, 211
Billy Bis, **187**, 258, 548
Billy Bounce, 493, 789
Billy Bragg, 792
Billy Bunter, 18, 41, **187-188**, 323
Billy Pack, **188**
Billy the Baby Beetle, 653
Billy the Kid, 146, 193, 766
Billy the Office Boy, vedi: Smitty
Bimbo Bambus, 588
Bimbo Goes to the Moon, 573
Bingo Bongo, 130
Binky & Granpop, 544
Binnacle Jim, 791
Bint el Hadra, 180
Bip Bip, vedi: Beep Beep the Road Runner
Birba, 265
Bird, The, 100, 448
Birdie, 140, 141
Birdseye Center, 42, 347
Birre Beer, 511
Bituin Komiks, 146
Biyak na Bato, 430
Bizarre, 202, 272
Bizarre Sex, 507
Bizzy Beaver, 653
Black Axe, 482
Blackbow, 193
Black Buccaneer, 505
Black Bull, The, 517, 681

Black Canary, 312, 471, 487, 491, 492, 705
Black Cat, **189-190**, 312
Black Condor, The, 44, 146, **190**, 330
Black Dagger, 313
Black Diamond, 608
Blackhawk, 140, 189, **190-191**, 263, 313, 330, 425, 457, 511, 523, 543, 772
Black Hood, **191-192**, 574, 772
Black Jack, 724
Black Jim, 259
Black Knight, 502
Black Lion, The, 313
Blackmark, 430, 495
Black Marvel, 523
Black Orchid, The, 216, 560, 592
Black Owl, 166, 267
Black Panter, 442
Black River, 458
Blackstone the Magician, 494
Black Terror, **192**, 561, 658
Black Venus, 517
Black Witch, 516
Black Widow, 221
Blade, 208
Blake et Mortimer, 30, 45, **192**, 475, 718
Blazing Combat, 430, 681
Black Macigno, *vedi: Grande Bleck, Il*
Blek e Gionni, 196, 286, 718
Blimps, The, 167
Bliz, 109
Blondie, 21, 43, 179, **193**, 256, 308, 348, 349, 449, 554, 634, 673, 780, 801
Blondie e Dagoberto, *vedi: Blondie*
Blondin et Cirage, 423, 431, 466
Bloock, 450
Blue Beetle, 172, **194-195**, 240, 243, 291, 425, 505, 624, 691
Blue Bolt, 172, **195**, 505, 691
Blue Phantom, 346
Blue Raven, The, 289, 617
Blue Sea and Red Hearth, **195**
Bluey and Curley, 29, 44, **195-196**, 442
Bo, 178
Bobbie Blake and Dolly Drake, 305
Bobbie & Bertie Bruin, 620
Bobby 332, 470
Bobby Benson, 164
Bobby Brain, 573
Bobby Make-Believe, 503
Bobby Thatcher, **196**, 264, 560, 612, 624
Bob et Bobette, *vedi. Suske en Wisek*
Bobo, 76
Bobo Baxter, 429
Bob Mancatutto, *vedi: Boob McNutt*
Bob Morane, **196-197**, 747, 748
Bob Phantom, 560
Bob Rock, 144, 145
Bob Star, *vedi: Red Barry*
Bob Stay, 168
Bodé's Cartoon Concert, 197
Boken Dankichi, **197**, 497
Boksingera, 670
Bokuto-Kun, 470
Bolero Film, 87
Boliche, 192, 270
Bolivar, 791
Bomba, 471
Bomben, 428
Bombolo, 200, 292
Bombrack, 172
Bonanza, 742
Bonaventura, 74, 92, 699
Bon Bon, 474
Bondying, 736
Boner's Ark, **199**, 755
Boney & Stoney, 168
Boney Prince Charlie, 168
Bongo, *vedi: Alley Oop*
Bonnie, 104, 522
Bonifazio, 576
Bonzo, **200**, 763
Boob McNutt, 21, 24, 41, 78, **200**, 429, 565
Boobs Abroad, 429
Book of Drawings, A, 174
Booma, 736
Boomer, 242
Boots and Her Buddies, 42, **201-202**, 554
Boss is Crazy, Too, The, 522
Boston Brand, 137
Bosun and the Bob Tailed Comet, The, 775
Botchan, 572
Bottega dell'antiquario, La, 642
Bouboule, 246
Boucaniers, Les, 228
Bouncer, 168, 284
Bound to Win, 624
« Bourchier-Walkeley Episode in Four Scenes », 450
Bouvard et Pécuchet, 137
Boy Animal Trainer, The, 503
Boy Buddies, 516
Boy Comics, 189, 265
Boy Commandos, The, **202-203**, 457, 505, 589, 691
Boy King, 502
Boy's own Paper, 181
Boy's Ranch, 505, 691
Boy who Breathed on the Glass at the British Museum, The, 173
Boy who Does Stunts, The, 788
Boy Wonder, The, *vedi: Robin*
Bozo Blimp, 473
Braccio di Ferro, *vedi: Popeye*
Braccobaldo, *vedi: Huckleberry Hound*
Brad and Dad, 429
Brains he has Nix, 638
Brainy Bowers, 237, 792
Bram Ibrahim, 734
Brammetje Bram, **203**
Bravery on the High Seas, *vedi: Blue Sea and Red Heart*
Bravo, El, 165, 187, 736
Breezy Moments on Wurzel Farm, 460
Brenda Starr, 27, 44, **205**, 307, 561
Brend Starr Reporter, 205
Bric, 244
Brick, 620
Brick Bradford, 25, 43, 79, 81, 83, 89, 90, 138, 192, **205-206**, 434, 595, 607, 656, 737
Bring'em Back Alive, 720
Briggs the Butler, 346
Bring ing up Father, 19, 20, 22, 26, 41, 56, 59, 63, 86, 92, 100, **207-208**, 332, 336, 436, 543, 589, 590, 598, 634, 662, 664, 683
Bring on the Bad Boys, 523
Bristow, 36, 46, 97, 107, **209**
Brix Virgo, 33
Broncho Bill, 78, **210**
Bronc Peeler, **209-210**, 449
Brooklyn Eagle, 240, 258, 299, 335, 431, 622
Broom Hilda, 47, 107, **210**, 581, 687
Brought Forward, 174
Brownies, 501, 601, 637, 791
Brown the City Farmer, 789
Bruce, Gentry, 45, **212**
Bruce Gentry, Daredevil of the Skies, 212
Bruce Wayne, 174
Bruin Boys, 77
Brum, 153, 527
Brumilda, *vedi: Broom Hilda*
Bruno and Pietro, 788
Bruno Arcieri, *vedi: Brick Bradford*
Bruno Brazil, **212**, 651, 747, 748
Bruno Lionel and Percy Piggins, 658
Brush Pen and Pencil, 212
Buana del Fiume, 742
Buck Danny, 45, 110, **212-213**, 246, 466
Buck John, 552
Buck Jones, 315
Buck Nix, 599, 696
Buck Rogers, 24, 25, 42, 138, 151, 192, 205, **213-214**, 225, 226, 350, 477, 489, 499, 578, 596, 607, 650, 694, 801
Buck Ryan, 26, 44, **214**, 541, 573
Buckskin Benson, 637
Budda, 724
Buddy, 240
Budge & Co., 448
Bud Smith, 457, 788
Bufalo Bill, 71, 90, 193, **214-215**
Buffalo Bill, 130, 138, **215**, 261, 313, 482, 543, 581, 618, 756, 765,
Buffo, 265
Bugei Kikou, 669
Bughouse Fables, 220, 349
Bugs Bunny, 179, **215-216**, 263, 271, 282, 496, 635
Buhawi, 33
Bulaklak, 216
Bull, 265
Bullet Benton, 478, 649

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Bulletin, The, 176, 442, 566, 590
Bulletje en Bonestaak, 19, 42, **216-217**
Bulletman, 166, 189, **217**, 235, 267, 346, 643, 674
Bull Rocket, 186, 226
Bull's Eye Bill, 514
Bull Tales, vedi: Doonesbury
Bumbazine and Albert the Alligator, 499, 632
Bumper Comic, 155
Bungle Family, The, **218**, 569, 651, 740
Bunky, **220**, 579
Bunny & Buster, 620
Bunny the Rabbit, 767
Buntala, 517
Buntot-Page, 33
Burke's Law, 253
Burlesques, Colonels, 174
Burre Busse, 595
Bussi Bar, 588
Buster & Bones, 620
Buster Brown, 26, 40, 154, **222-223**, 316, 544, 586, 606, 777
Buster Crabbe, 766
Butch Smith, 788
Butch the Butcher's Boy, 493
Butterfly, 168, 658, 764
But That's Unprintable!, 205
Buz Sawyer, 28, 45, 52, 212, **223-224**, 264, 740, 757

C

Cabalà, 106, 170
Caballero's Way, The, 252
Caciques de San Crispín, Los, 614
Cagliostro, 239, 581
Cagliostro il Taumaturgo, 239
Caiaman, El.,272
Cal McCord, 464
Calabrone, Il, 163
Calamity Jane, 540
Calandrino, 261
Calata di Mac Similiano, 265
Caleb King's Mine, 284
Calimero, 609
Calogero Sorbara, 74, 156
Calico Kid, The, 164
Calzoncin Inspector, 712
Cambiale, La, 781
Campbell Soup Kids, 305, 640
Campioni, I, 774
Camp Newspapers, 45
Candido, 156
Candy, 495
Cantastorie, 206, 638
Canyon Kiddies, 530, 714
Can you Beat It?, 573
Capitaine Barbedure, 308
Capitaine Brisquet, 308
Capitaine Fantôme, Le, **227-228**
Capitan America,vedi: Captain America
Capitan l'Audace, 79, **228**, 573
Capitan Audax, 218
Capitan Bomba, 130, 234
Capitan Caribe, 175
Capitan Cocoricò, la Tordella e il Professore, vedi: Katzenjammer Kids, The
Capitan Cormorant, 327, 636
Capitan Coviello, Luca e Paglia, 742
Capitan Falco, 626
Capitan Fortuna, 146
Capitan Klutz, vedi: Captain Klutz
Captain Marvel, vedi: Captain Marvel
Capitan Miki, 128, 187, 215, **228-229**, 316, 339, 433, 505
Capitan Mistero, El, **229**
Capitan Moko, 327
Capitan Tempesta, 80, 283
Capitan Terror, **229-230**
Capitan Trinchetto, 421
Capitan Trueno, El, 34, 161, **230**
Capitan Walter, 230
Caporale C. Piglio, 664
Cappellano Staneglass, 179
Cappotto, Il, 175
Cappuccetto Rosso, 104
Cap Stubbs and the Tippie, **232**, 308
Captain America, 28, 44, 48, 111, 163, 164, 189, **232-233**, 254, 468, 505, 506, 523, 560, 656, 661, 674, 685, 691, 705, 706, 772
Captain America (Riv.), 457, 467, 468 523
Captain and the Kids, The, 20, 41, 46, **233-234**, 274, 290, 452, 497, 545
Captain Atom, 291
Captain Battle, 166, 189, 267
Captain Courageous, 182
Captain Easy, vedi: Wash Tubbs
Captain Fear, 592
Captain Fibb, 493
Captain Flag, 28, 544
Captain Frank Hawks, 544
Captain Gin, 226
Captain Jet Dixon of the Space Squadron, 652
Captain Justice, 155
Captain Kate, 430
Captain Ken, 724
Captain Klutz, **234**, 553
Captain Marvel, 27, 44, 163, 166, 178, 182, 189, 202, 220, 221, **234-235**, 346, 457, 471, 495, 505, 533, 572, 601, 674, 677, 772
Captain Marvel Adventures, 155, 234, 235, 555
Captain Marvel Junior, 155, 189, 217, **235-236**, 240, 346, 457, 555, 644, 772
Captain Mar-Vell, 235
Captain Midnight, 172, **236**
Captain Miracle, 155
Captain Moonlight, 201
Captain Power, 607, 631
Captain Savage, 680
Captain Scarlet, 314
Captain Skittle, 211
Captain Strato Comics, 292
Captain Terry Thunder, 536
Captain Thunder, vedi: Captain Marvel
Captain Tootsie, 178
Captain Triumph, 263
Captain Valiant, 155
Captain Video, 318
Captain Vigour, 464
Captain West, 243
Captain Wings, **237**, 312, 536
Cpt. Storm, 496
Cara e Cora, 74
Caramba, 92
Caramella Kid, 548
Careless Flower, The, 775
Cariatide, 144
Caribù, 130
Caricatura come Arma Politica, La, 640
Caricatura, La, 237
Caricatures By Robinson, 658
Carletto, 664
Carlo e Alice, vedi: Andy Capp
Carlomagno, 660
Carlo the Jester, 775
Carnera, **238**, 316, 581, 736
Carpanta, **238**
Carrie the Girl Chaplin, 754
Carrière Miltaire d'Onésime Baluchon, La, 339
Cartoccino dei Piccoli, Il, 76, 77, 146, 576
Cartooning and Painting, 224
Cartoonist's Philosophy, A, 266
Cartoons, 218, 698, 782
Casa Matta, La, 36, 265
Casanova, 433, 539, 540
Casey Court, 40, 176, **240-241**
Casey Ruggles, **241**, 251, 519, 736, 739, 801
Casimiro Centimetri, 609
Casino Royale, 477
Caso Limite, Il, 670
Casper, **241-242**
Caster'Bum, 520
Cat-Man, The, **242-243**
Catman Comics, 292
Catherine, 279
Cattivik, 199, **243**, 691
Catwoman, The, 174
Cavalier, 197
Cavaliere dell'Aria, Il, 279
Cavaliere Mascherato, vedi: Lone Ranger, The
Cavaliere Nero, Il, 163, 316
Cave Carson, 312
Cavernicolo Uup, 148, 737
Cecco Beppe, 664
Celestino al centro della terra, 239
Cellulite, **244**
Ceneri di Pasolini, Le, 603
Centaure Vezelay, Le, 226
Centaurino Diodato, 261

Centerbe Ermete, 74, 156
Centrosinistra Biodegradabile, Il, 619
Centurione, 145
Cent Vingt-Six Métiers de Caramel, Les, 339
Cerchio d'oro, Il, 205
César, 730
Chain gang Charlie, 671
Chakkari Densuke, 778
Chalkie, 154
Challengers of the Unknown, The, **244**, 457, 505
Chamaco Chico, 223
Chamaco Grande, 223
Chameleon, 318
Chame to Dekobo, 506
Chanoc, **244**
Charlie, 224
Charlie Brown, vedi: Peanuts
Charlie Chan, 25, 44, 153, **245**
Charlie Chaplin's Comic Capers, **245-246**, 679
Charlie Chasem, 276
Charlie Chester, 211
Charlie Chuckle, 460
Charlie Conscript, 436
Charlie McCarthy, 262
Charlie Sprint, 251
Charlot, 338, 508
Charlot Portfolio, 195
Charly Pinguin, 315
Chatillo y Federico, **247**
Checca, vedi: Maud
Cheerful Charley, 543
Chef, De, 284
Chesty Bond, 566
Chevalier Ardent, 36, 47, **247**, 262
Chevaliers du Ciel, Les, 562
Chiba, 142
Chicago American, 40, 158, 432, 503, 679
Chicago Daily News, 240, 457, 694, 793
Chicago Examiner, 225, 503, 599, 696
Chicago Herald, 171, 245, 246, 679
Chicago Tribune, 40, 207, 278, 309, 310, 326, 420, 434, 441, 449, 464, 465, 487, 503, 504, 516, 530, 531, 537, 540, 543, 556, 569, 575, 578, 579, 599, 696, 697, 703, 709, 713, 723, 760, 762, 763, 764, 765, 791
Chick Bill, 420
Chicos, 192, 229, 247, 329, 482, 667
Chigley and Trumpton, 658
Chikai no Makyu, 248, **249**
Children of Doom, 600
Chief Wahoo, 794
Chimpo's Circus, 767
Ching Chow, 527
Chiodino e Atomino, 93
Chiomadoro, il Principe del sogno, **249**, 438
Chip Collins, Adventurer, 656
Chips, 39, 168, 240, 758
Chisholm Kid, 622
Chispita, 192
Chito, 193, 270
Chlorophylle, 46, **249-250**
Chohen dai Roman, 509
Choken Leap, 518
Choo Choo Charlie, 704
Christmas on Bear Mountain, 170
Christophe Colomb, 633
Chris Welkin, 768
Chubb-Lock Homes, 775
Chuck Chandler, vedi: Crimebuster
Chubby and the Christmas Star, 573
Chuckler, 168, 284
Chuck White, 604
Chupamirto, 24, 42, **250**
Chusingura, 510
Cicero's Cat, **250-251**, 703
Ciclone, 129
Cimabue, 421
Cin Cin, 92
Cincinnati Post, 208
Cinco por Infinito, 36, **251**, 552
Cinema as Art, The, 58
Cino e Franco, vedi: Tim Tyler's Luck
5/5, 426
Cinque della Selenia, I, 175
Cinque di Picche, Il, 198
Cinque su Marte, 175
Cip, 92
Cipollino e Compagni, 93
Cirano, 144
Circus Solly, vedi: Slim Jim
Cirillino, vedi: Newlyweds, The
Cirillo e Napoléon, vedi: Newlyewds, The
Cirillo el Audaz, 646
Cisco Kid, The, 32, 46, 108, **252**, 456
Citizen Smith, 451
Cittadino Yokum, Il, 526
Città d'Oro, La, 642
Ciuffettino, **252**, 596
Clancy Kids, The, 266
Clarence the cop, 493, 683, 789
Clarissa's Chances, 714
Classici Audacia, 94, 183, 192, 273, 563, 646
Cleveland Leader, 208
Cleveland Plain Dealer, 194
Clericus, 170
Cliff McCoy, 464
Cliff Merrit, 52
Clifford, 325
Clift Steele, 289
Clip Carson, 330, 495
Clipper Kirk, 253
Clive, **252-253**
Cloggies ,The, 340
Clumsy Carp, 176
Clumsy Claude, 493
Clyde Beatty, 315
Clyto, 438
Cocco Bacillo, 609
Cocco Bill, 34, 46, 94, 95, **253**, 476, 609, 784
Cock and the Bull, The, 139
Code of the Northland, 620
Codinzolo, 251
Coffdrop College, 211
Cola del Pescaldo, La, 272
Col. Gilfeather, 231
Collana Eroica, 95
Col. Gilfeather, 231
Collected Works of Buck Rogers in the 25th Century, 47
Collegio, la Delizia, Il, 664
Collier's, 150, 186, 254, 289, 348, 427, 443, 450, 464, 500, 508, 524, 579, 708, 747, 772
Colomba bianca, regina dei Navajos, 77
Colonel Pewter, **255-256**
Colonel Potterby and the Duchess, 256, 780
Colonel Sun, 477
Colonel X, 633
Coloniali, I, 107
Colt, vedi: Tumbleweeds
Columbus Dispatch, 227
Comanche, 36, **256**, 468, 651
Comandante Mark, 128, 316, 593
Combat Kelly, 164, 182, 680
Come on Steve!, **256-257**, 276
Comforts of Bath, The, 663
Comic art in America, 46
Comic-Book Book, The, 190, 343
Comic Cavalcade, 163, 341, 436
Comic Cuts, 39, 69, 168, 173, 212, 313, 464, 448, 775
Comic History of the U.S., 603
Comic Life, 201, 767
Comic Supplement, The, 543
Comics, The, 30, 45, 49, 201, 258, 757
Comics:Anatomy of a Mass Medium, 47
Comics Box, 154, 739
Comics Boxe de Luxe, 154, 199, 590
Comics Cartoons, 220, 538, 710
Comicscuola, 98
Comics in Grande, 220, 341, 604, 627
Comics in Avventura, 487
Comicsrama, 100, 186, 455, 645, 657
Comic Wonder, 155
Comics World, 101
Commander Cockle, 573
Commander Steel, 346
Commando Gibbs, 181
Commando Ranger, 536
Commando Yank, 28, 172, 346, 622
Commentario, 146
Commercial Art, 224
Commissario Grasset, 258
Commissario Spada, Il, **257**, 280
Compagni, 248
Compagnia dei Sette per il mondo, La, 611, 616, 783
Complete Guide to Drawing, A, 224
Complete Guide to Professional Cartooning, A, 224
Conan, 216, 221, **257**, 345, 495, 499, 503, 546, 726

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Conan e Ka-Zar, 499
Conan the Barbarian, 34, 47, 111, 257, 592
Condor y El Bebé, El, 192
Confessioni, 146
Confessioni di un italiano, 663
Confidenze, 239
Connie, 25, 42, 81, 169, 184, **258**, 427, 428, 582
Conquerer, 318
Conquista dell'America dei democristiani, La, 107
Conquista dell'Atlantico, La, 419
Conquista di un Impero, Alla, 249
Conquistadores, I, 107
Conquistatori del Mare, I, 440
Conquistatori-di Oceani, I, 419
Consequences of a Successful French Invasion, The, 423
Considered Trifles, 174
Conte di Montecristo, Il, 103, 482, 658
Contessa, cos'è mai la vita?, 619
Contest, The, 760
Contrary Mary, 276
Contro, 107
Controcampo, 106
Convict, 775
Cool McCool, 495
Coon Hollow Folks, 614
Copyright, 337
Coq Hardi, 227, 228, 307, 439, 482, 634, 737, 738
Corentin, 45, 259
Coriolano, 130
Corny Cachou, 211
Corrier Boy, 110, 642
Corriere della Paura, 105
Corriere dei Piccoli, 41, 73, 74, 75, 76, 78, 82, 84, 92, 94, 109, 110, 153, 156, 163, 166, 172, 175, 187, 198, 200, 208, 227, 232, 234, 249, 251, 253, 261, 265, 272, 279, 283, 324, 339, 421, 447, 448, 459, 476, 493, 497, 519, 530, 536, 548, 551, 563, 576, 580, 584, 589, 590, 609, 616, 618, 620, 626, 636, 638, 641, 642, 646, 648, 663, 664, 688, 699, 732, 735, 742, 745, 778, 784
Corriere dei Ragazzi, 109, 175, 183, 199, 242, 243, 253, 260, 538, 636, 642, 691, 735
Corriere della Sera, 73, 74, 156, 630
Corriere d'Informazione, 199
Corrierino, vedi: Corriere dei Piccoli
Corrigan, vedi: *Secret Agent X 9*
Corsara Nera, La, 104
Corsaro Fantasma, Il, 279
Corsaro Nero, Il, 146, 228, 249, **260**
Corte dei Miracoli, La, 642
Corto Maltese, 36, 47, 48, 166, 186, **260**, 636, 637
Cosmine, 104
Cosmo Pym, 130
Cosolungo e Cosotondo, 76
Cospiratore, Il, vedi: Mister Tromp
Costo Chien Policier, 308
Cotton Carver, 524
Count Cieza, 149
Countdown, 679
Count Screwloose of Toulouse, 21, 167, **261-262**, 276, 438, 593
Courageous Cat, 495
Cousin Bill, 789
Cow Boy, Il, 148, 198, 210
Cowboy in Art, The, 449
Coyote, El, 45, 179, 192, **262**, 419
Crack Comics, 44, 190
Crackers, 168, 284
Crapottino, 76
Crash Carew, 282
Crash Comics, 574
Crasy Castle, 658
Crazy Cowboy, 576
Crazy Kink the Goofy Gangster, 460
Cream of Andy Capp, 154
Credo, 211
Creeper, The, 291, 425, 600
Creepy, 105, 177, 259, 318, 430, 746
Cricri Souris d'Appartement, 226
Cries of London, The, 663
Crimebuster, 45, 172, 189, **265-266**, 608
Crime does not Pay, 254, 502
Crime Smasher, vedi: Spy Smasher
Crime SuspenStories, 263, 418
Crimson Avenger, The, 524
Crimson Comet Comics, The, 292
Crimson Pirate, The, 595
Cringe, **266**, 341
Cristoforo Colombo, 225
Crociato Nero, Il, 198
Crock, 107
Cro-Magnon, 458
Cronache del Dopobomba, Le, 199
Cronache dal Palazzo, 619
Cronos, 163
Croquemulot, 226
Cruise of the Piffle, 603
Cruise of the Sea Hawk, 201
Crusaders, The, 346
Crusader's Christmas, 620
Crypt of Terror, 32, 471, 418
Cubitus, **268-269**
Cucciolo, 129, 242, 247, **269**, 316, 554, 570, 732
Cucciolo e Bebbe, 648
Cucù, 92
Culebra Prieta, 149
Cuordiviola, 81
Cuore, 42, 75, 76
Cuore Garibaldino, 261, **269**
Cuorino & C., 547
Cuori Selvaggi, 547
Curiosities, 566
Curley Harper, **270**, 779
Curlock Holmes, 302
Curls, 177
Curly Crusoe, 168
Curly Kayoe, vedi: Joe Jinks
Custer, 146
Cuthbert, The Carpenter, 767
Cuties, 740
Cuto, 43, 192, **270**
Cyborg 009, **270**, 474
Cyril the Sporty Scout, 683

D

Daddy Pilgrim, 180
Daddy Warbucks, 180
Daffy and Egghead!, 271
Daffy Duck, 179, **271**
Dagoberto, vedi: Blondie
Dagwood, 30, 569
Daiheigenji, **271**
Daihikyo, 518
Daily Express, 175, 266, 419, 487, 573, 665, 759
Daily Mail, 19, 41, 255, 346, 720, 759, 763
Daily Mirror, 154, 180, 181, 214, 304, 337, 339, 450, 464, 484, 419, 490, 541,.573, 620, 629, 636, 664, 665, 674, 697
Daily Mirror Book of Garth, 181
Daily News, The, 158, 309, 479, 504, 658, 665
Daily Telegraph, 181, 566
Daisy Mae, 31
Daiya Majin, 667
Dakota Jim, 232
Dama di Picche, La, 616
Dambanang Putik, 670
Damm Tree Leaks, This, 743
Damon and Pythias, 707
Dan Cooper, **273**
Dan Dare, 34, 46, 93, 176, 181, **273**, 287, 446
Dan Dakota, 279
Dan Doofer, 541
Dan Dunn, 153, **273**
Dandy and Dinky, 211
Dan Hastings, 439
Daniel, 48, 111, 219, **274**, 515, 749
Daniel Boone, 346
Dani Futuro, 36
Dan Jensen, 192
Dan Leno, 212
Dan L'Invincibile, 440
Danny Dingle, **274**
Danny Dreamer Sr., 569
Danny Hale, 273
Dan O'Neill's Comics and Storie, 601
Dante, 106
Dar Aguila, 670
Daredevil, 47, 111, 172, 189, 254, 266, **274-275**, 523, 568, 608, 661
Dark Shadowsc, 166
Darna, 33, 649
Daruma-Kun, 470
Dateline: Danger!, 47, **275-276**, 545, 673, 708
Dauntless Durham, vedi: Desperate Desmond

Dave O'Flynn, 420
Dave's Delicatessen, 262, **276**, 438
Davor, 278
Davy Crackpot, 721
Davy Crockett, 128, 155, 198, 272, 457, 464, 615, 670
Davy Jones, 170, 202, 243, 545
Davy Nelson, 140
Days of Real Sport, The, 207
Dayton Journal, 227
Dazzler, 168, 284
D.C., 170
DDT, 161
Deadman, 137
Deadshot Sue, 544
Deadstone and Company, 212
Deana Farrel, 162
Dear Dollink, 438
Death Patrol, 182, 254
Debbie, 460
Debbie Deere, 477
Dedalito, 329
Deerslayer, The, 460
Deed-A-Day Danny, 544, 763
Defenders, The, **278**, 296, 467, 772
Dell Color Comics, 178
Delta 99, 36, **279**
Dem Boys, 791
Demon, The, **280**
Demona, 104
Démon des Caraïbes, 246, **280**
Démon des Glaces, Le, 718
Demoniak, 103, 749
Demonja, 180
Demonyo Made Me Do It, 650
Denko Ozma, 557
Dennis Coob, vedi: SS 018
Dennis the Menace, 32, 46, 52, 176, **280-281**, 501, 610, 794
Densuke, 778
Derek the Tortoise, 543
Derickson Dene, 29, **281-282**
Desmond Dare, 180
Desperate Ambrose, 614
Desperate Dan, **282**
Desperate Desmond, 41, 136, **282**, 444, 458
Dessinée et Figuration Narrative. A History of the Comic Strip, 47
Destroyer, The, 188, 523
Destroyer 171, 544
Detective Comics, 27, 44, 174, 202, 203, 330, 495, 617, 658, 677, 688
Detektiv Schmidtchen, **282-283**, 653, 654
Detroit Free Press, 225
Devil (Periodico) 473, 691, 711
Devil, vedi: Dare Devil
Devlin, 517
Diablo, El, 496, 548
Diabolik, 36, 46, 102, 103, 242, 258, 279, **283-284**, 426, 482, 514
Dia de una Soñodora, El, 272
Diamante azzurro, Il, 283, 616
Diana, vedi: Connie
Diana Decke, 211
Diario inedito di Andy Capp, a colori e non, Il, 154
Diary of a Bad Boy, 168
Diavoli, I, 104, 107, 675
Diavolo, 279
Dick Bos, **284**
Dick Daring, 581
Dickens, vedi: Bristow
Dickenspiel Stories, 238
Dick Fulmine, 29, 44, 79, 84, 129, 165, 198, 215, 238, 260, 261, **285-286**, 292, 349, 510, 521, 668
Dick Grayson, vedi: Robin
Dick Hercules, 464, 480
Dickie Dare, 43, 227, **286**, 287, 687, 721, 757
Dick's Adventures in Dreamland, **286-287**, 599
Dick Tracy, 25, 26, 43, 86, 89, 97, 108, 214, 273, **287**, 320, 324, 432, 433, 472, 483, 495, 500, 526, 591, 644, 648, 675, 678, 800, 801
10 mesi che sconvolsero il mondo, I, 540
10 Termidoro: morte di Robespierre, 219
Diego Valor, **287-288**
Difensori, I, vedi: Defenders, The
Di jr., 670
Dili Ako Mahadlok, 547
Dime Comics, 652
Dinah Mite, 489
Dinamite Kid, 616
Dingbat Family, The, 41, **288**, 457, 512
Dingbats, The, 684
Dinglehoofer und His Dog Adolph, **289**, 508
Dinoceras, 592
Diogenes und die Bösen Buden von Korint, 221, 222
Dippy Duck, 599
Dirk the Demon, 318
Dirk the Dog Detective, 775
Dirty Dozen, The, 212
Disco Volante, Il, 93
Discontinued Stories, 462, 481
Discs a Go Go, 448
Disneyland, 653
Dispettieri, I, 648
DI-13, 33, **290-291**, 670
Divina Commedia, 301
Diwani, 33, 517
Dixie Dugan, **292**, 543, 709
Dixi Scout, 129, 618
Dobol Trobol, 736
Doc Savage, 166, 172, **293**, 713
Docteur Gaudeamus, Le, 431
Dr. Bobbs, 231
Dr. Destine, 346
Doctor Fate, **293-294**, 342, 492, 516
Dr. Gnome on Gnomansland, 683
Dr. Jekyll e Mr. Hyde, 467
Doctor Kildare, 166, 231, **294**
Doctor Merengue, El, 292, **294-295**
Doctor Merling, **295**, 521
Doctor Mid-Nite, **295**, 492, 736
Doctor Niebla, **295**
Dr. Occult, 687
Dr. Patent, 775
Dr. Reeder, 214
Doctor Strange, 166, 254, 291, **296**, 430, 523
Dr. Syn, 228
Dr. 13, 216
Dr. Up-To-Dayte's Academy, 775
Doc Wright, 429
Dödens Fågel, 428
Doings at Whackington School, 212
Doings of the Duffs, 528, 793
Doll Man, 146, 243, 263, **296-297**, 326, 511, 522
Dolly Dimples and Bobby Bounce, 305, 640
Domenica del Corriere, 72, 76, 156, 272, 573, 616
Dominatori dell'Abisso, I, 226
Donald Duck, 45, 59, 85, 90, 146, 169, 170, 202, 214, 247, 290, **297-298**, 450, 465, 501, 609, 616, 618, 648, 674, 689, 716, 733
Don Ataulfo Clorato y su Sobrino Renato, 685
Doña Tremebunda, 609
Don Berrinche, **298-299**
Don Catarino, 19, 42, 640
Don Chisciotte, 79, 267, 299, 301, 520, 573
Doncia, 18
Dondi, 46, **299**, 310, 451
Don Dixon and the Hidden Empire, 43, **299**, 431, 622
Don Fulgencio, **299**, 609
Don Furcio Buscabollos, 251
Don Giovanni, 315
Don Gradasso Sbudelloni, 92
Donna, 156
Donnie, 542
Donnina, 75
Don Pancho Talero, 22, 42, **300**
Don Placido, 329
Don Quickshot, 448
Don Quixote de Tintogs, 212, 474
Don Tele, 251
Don Winslow of the Navy, 25, 43, 81, **300**, 315, 622, 705
Doonesbury, 34, 47, 107, **301**, 738
Dopobomba, **301**
Dopo il Rollerball, 482, 548
Dororo, 724
Dorotea e Salomone, 74, 580
Doshako, 778
Dos Hermanos, 192
Dossier Kriminal, 515
Dot and Carrie, 22, 303
Dottor Faust, Il, 26, 146, **303**, 663
Dottor Rigolo, Il, 106, 619, 630
Dottor Smock, 107
Dott Troppabontà, Il, 77
Dottor Wobes, Il, 91

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Dotty and Scotty, 658
Doubting Thomas, 792
Down Hogan's Alley, vedi: *Yellow Kid, The*
Down Main Street, 696
Doyo Sanbusaku, 583
Dozzina del Pentagramma, 145
Dracula, 105, 177, 254, 453, 746
Drag Cartoons, 737
Drago, 30, 45, 100, **304**, 462
Drakeman, vedi: *Mandrake the Magician*
Draky, 89
Dream Drope, 140
Dreams of the Rarebit Fiend, The, 16, 40, **305-306**, 540
Dropouts, The, 47, 97, **306**
Druka, 262
Dub-Dabs, 274
Duck no More, 465
Dudley D., 728
Due dell'Apocalisse, I, 438
2001: A Space Odyssey, 48, **306-307**, 506, 533, 548
Due ragazzi e mezza statua, 272
Due Tamburini, I, 225, 616
Duke Handy, 511
Dull Care, 540
Dumagit, 33, 517
Dumb Bunnies, The, 761
Dumb Dora, **308**, 346, 349, 780
Dumbo, 290, 499
Dut esk, 438
Durango Kid, 439
Durga-Rāni, 617
Dutchy & Dolly, 488
Dyesebel, 736
Dzjengis Khan, 36, **308**, 535

E

Eagle, 46, 93, 94, 181, 272, 273, 446, 679
Eagle Eye Junior Spy, 176
Eagle Scout Roy Powers, 427
Eastern Daily Press, 168
Eastern Echo, 209
East Village Other, The, 35, 197, 268, 571
Eat Chance, 184
E.C. Horror Library, 514
Eclipso, 312
Edenisti, Gli, 107, 596
Edge, 110
Edmea, 150
Edokko Ken-Chan, vedi: *Fuku-Chan*
Educational Klasiks, 33
Edward and the Jumblies, 193
Eega Beewa, **310**
Eek and Meek, **310**
Eerie, 105, 177, 318, 430, 746
Eggbert and Philbert, 775
Ehon Musha Burui, 463
Eia, Eia, trallalà, 107, 202
Electropolis, 617
El Gringo, **311-312**
Elio Fiamma, vedi: *Buck Rogers*
Ella Cinders, 42, **312**
Ella Parella, vedi: *Ella Cinders*
Elmer, **313**, 520, 579
Elmer Fudd, 271, 767
Elmer's Candid Carema, 215
Elongated Man, 491
Emanuela, 104
Embarassing Moments, 457
Emil und die Detektive, 509
Enciclopedia del Fumetto, 604
Enciclopedia Disney, 239, 554
Enciclopedia of the Wild West, 543
Enemigo del Hombre, El, 291
Enemy Ace, 496, 516
English Dance of Death, 39
Enter the Comics, 461
Epatant, L', 41
Ephémère, 458
Ephraim Broadbeamer, 775
Episodios de Guerra, 192
E.-P. Jacobs 30 ans de Bandes Dessinées, 475
Epoca, 239, 440
Ercole, 163
Eric de Noorman, 30, **314**, 514, 750
Eris, 320
Ernie Pike, **315**, 636
Eroi dell'aria, Gli, 249
Eroi in pantofole, 422
Erwin, 314, 514
Escuadrilla de la Muerte, La, 192
Esecuzione, L', 670
Esorcista, L', 698
Espesyal Komiks, 33, 146
Espiègle Lili, L', 41, **316**
Espionage, 243, 516
Esploratore di Ferro, L', 249
Espresso, L', 799
Essere non essere, 670
Estampas, 640
Esteban, 430
Eta Beta, vedi: *Eega-Beewa*
Eternauta, El, 204, **317**
Eternals, The, 307, **317**, 506
Eterni, Gli (Periodico), 595
Eterni, Gli, vedi: *Eternals, The*
Etta Kett, **317-318**
Ettore Fieramosca, 718
Eugenio Fracassi, 75
Eulenspiegel, 498
Eureka, 47, 100, 107, 108, 141, 146, 148, 154, 170, 186, 187, 193, 199, 205, 208, 210, 219, 234, 248, 253, 266, 301, 304, 306, 310, 325, 329, 336, 341, 404, 433, 438, 449, 453, 455, 465, 466, 476, 480, 501, 507, 519, 531, 532, 536, 538, 540, 553, 559, 563, 564, 568, 569, 573, 581, 596, 603, 618, 620, 622, 627, 646, 648, 654, 670, 674, 675, 678, 691, 702, 709, 710, 722, 728, 739, 751, 753, 778, 782, 800, 802
Eureka Almanacco, 234
Eureka Autunno, 497
Eureka Magnum, 186, 224, 486, 613
Eureka Natale, 251, 480, 652, 708
Eureka Pocket, 162, 206, 210, 219, 234, 329, 335, 538, 549, 553, 557, 559, 584, 623, 674, 702, 710, 722, 728, 731, 739
Eureka Seltz, 488
Eureka Vacanze, 234, 488, 497
Eureka Vip, 208, 234, 497
Eva Perón, 273
Evasione, Una, 539
Eve, 328
Evening Journal, 239
Evening Rise, The, 174
Evening Standard, 252, 464, 573
Evening Telegram, 40, 540
Evening World, 208
Everet True, 793
Ever Since Adam and Eve, 242
Everyday Dreams, 545, 546
Examiner, 158, 207, 278, 458, 465, 679
Exiciting Comics, 192
Exploits d'Isidore MacAron et Enatole Fricotard, Les, 339
Express, L', 162
Extra!, 263
Extraordinaire Adventure de Monsieur Faus, L', 561

F

Fabián Leyes, 646
Fablettes, 528
Fabulas Panicas, **319**
Fabulous Furry Freak Brothers, The, 35, 47, **319-320**
Fabulus de Klokkendokter, 450
Facéties du Père Passepasse, Les, 244
Faciétes du Sapeur Camember, Les, 69, 255, **320**
Fadder Und Mamma Lade, 789
Fahrenheit 451, 522
Falcon, The, 454
Falk, 756
Fallutelli, 292, **321**
Famiglia Bertolini, 519
Famiglia Cocorito, La, 76
Famiglia Cristiana, 265
Famiglia de' Guai, La, vedi: *Hi and Lois*
Familia Burron, La, 22, 24, **321**
Familia Ulisses, La, 22, **321**
Familie Snoek, De, 748
Famille Amulette, La, 628
Famille Fenouillard, La, 39, 255, 320, **321-322**, 469
Famille Pitiou, La, 420
Family Foursome, The, 256, 780
Family Man, 460
Family Upstairs, The, vedi. *Dingbat Family, The*

Famous Churches of the World, 462
Famous Fimmales Witt odder Events from Heestory, 438
Famous Five, 187
Famous Funnies, 27, 218, 344, 470, 651
Fanciulli di Sandro Penna, I, 603
Fandango the Hoss, 775
Fanfaneide, 670
Fanny Cory Mother Goose, The, 260
Fantasia, 499, 501
Fantasm, 103
Fantasma, 609
Fantasma De Mina Prieta, El, 614
Fantasma e l'Aquilotto, vedi: Batman
Fantastic Four, The, 34, 46, 47, 111, 221, **322**, 467, 468, 505, 523, 680, 690, 692, 710, 726, 756, 765
Fantastici Quattro, I, vedi: Fantastic Four, The
Fantastici Quattro, I (Periodico), 235, 322, 711
Fantax, 103, 127, 198, **322**
Fante di Picche, 90
Fanthoman, 104
Fantomas, 103, 283, **323**, 426
Far Till Fyra, 314
Fasciolino, 76
Fast and Furry-ous, 178
Fat and His Friends, 590
Fathead Fritz, 140
Father, 208, 240
Fatigues of the Campign in Flanders, 423
Fatman, the Human Flying Saucer, 178, 267
Fatty Arbuckle, 754
Fatty Felix, 542, 791
Fatty Finn, 24, 42, 168, **323**, 324, 590
Faust, 79, 90, 249, 561
Favilla, 238, 239
FBI Story, The, 736
Fearless Fosdick, **324-325**, 526
Federal Men, 687
Feds And Heads, 684
Fée Aveline, La, 431
Feiffer, 33, 46, **325**
Feitle-Baum Family, vedi: Looy, Dot Dope
Felix, **327**, 535
Felix O'Fan, 432
Felix the Cat, 24, 25, 42, 59, 86, 92, 184, **327**, 627, 711, 730, 789
Females By Cole, 254
Femmes d'Aujourd'hui, 196,197
Ferdinando, 147, 801
Ferd'nand, 44, **327-328**
Ferrier's World Searchlight, 328
Fester Bestertester, **329**
Fiamme, 84
Festival, 258
Fido Bau, 226
Fiery Mask, 691
Fiffige Alf, vedi: Felix
Figaro, Le, 222, 237
Fighting American, 505
Fighting Yank, 28, **329**, 561, 658, 674
Figlia di Pur, La, 742
Figlio di Satana, Il, vedi: Son of Satan, The
Fiki-Miki, 43
Filipino and the Chick, The, 150
Filipino Food, 650
Filipino Reporter, 139
Filippine Komiks, 146
Fillum Fables, 432, 761
Film Fannie, 328
Fils de Chine, **329**
Filtro Magico, Il, 440
Fin, The, 318
Fior di Neve, 104
Fiordistella, 215, 438
Fiorenza Mia, 596
Firehair, 312, 536
Firenze presa sul Serio, 663
Fireside Watergate, The, 738
First Aid Freddie, 683
Fischietto, Il, 579
Fitzboomski the Anarchist, 789
Five-Fifteen, 671, 679, 680
Five star Western, 313
Fix und Foxi, 239, **332**, 498, 537, 588, 662
Flag-Man, 516
Flakey Foont, 268
Flame, The, 330
Flamingo, 332
Flash, The, 110, 205, **333-334**, 342, 437, 451, 471, 491, 492, 516, 560, 561, 656, 677
Flashback, 280
Flash Gordon, 25, **43**, 80, 81, 84, 89, 90, 129, 138, 146, 172, 173, 192, 205, 207, 214, 218, 224, 235, 258, 260, 264, 281, 298, 299, **334-335**, 345, 350, 440, 455, 475, 480, 484, 489, 495, 502, 524, 536, 544, 595, 607, 629, 631, 644, 645, 647, 652, 655, 673, 678, 690, 704, 713, 727, 756, 757, 764, 767, 772, 801
Flashing Through, 764
Flash of two Worlds, 677
Flattavion, 129
Flèche Noire, La, 337
Flenheimer Kids, The, 508
Flexo, 188
Flic et Piaf, 308
Fliegenden Blätter, 221, 597
Flint Baker 206
Flintstones, The, 95, **336**, 447 481, 609
Flip, 170, 650
Flip en Flop, 217
Flipper the Skipper, 658
Flippity and Flop, 341
Flipps der Affe, 222
Flip the Frog, 474
Flirting Flora, 240
Flish, 163
Flo, 154
Flook, 30, 45, **336-337**
Florita, 192, **337**
Flubs and Fluffs, 658
Flutters, The, **337**
Fly, The, 505, 691
Flygande Hunden, Den, 534
Flygsoldat, 313, 526, 641
Flying Dutchman, 267
Flyng House, The, 541
Flyng to Fame, 678
Flyin'Jenny, **337**, 499
Fogli di via, 619
Foolish Ferdinand, 552
Foolish Questions, 429, 789
Footsie the Clown, 176
Foozy, 147
Ford Sterling, 754
Ford T, 730
Foreing Correspondent, 612
Forever People, The, 307, **338**, 506, 571, 588
Forgotten City, 313
Formichino, 82, **339**
Fortebraccio, 170
For this we Have Daughters?, 707
Fort Navajo, vedi: Lieutenant Blueberry
Fortunello, vedi: Happy Hooligan
Forza John!, 90, **339**, 437, 482
Fosdyke Saga, The, 36, 337, **339-340**
Fotografia, 170
Fouché, un uomo nella rivoluzione, 108, 200, 219, **341**, 627
Foul Play, 277
Four Aces, The, 716
Four-Color, 216
Four D. Jones, **341**
Fox, The, 451, 574
Fox and the Crow, The, **341-342**
Fox e Foxi, vedi: Fox and tre Crow
Foxy Grandpa, 26, 40, 72, **342-343**, 465, 676, 792
Fra Diavolo, 146
Fra Salmastro da Venegono, 97, 537
Franca, 129, 261
France-Spir, 46. 159, 329, 338, 458, 558
Francs-Jeux, 224
François Veyrac L'emigrant, 308
Frankenstein, 206, **343**, 453, 467
Frankie Howerd, 211
Frank Merril, 78
Franz e Moritz, 74
Frate Francesco, 175
Fratelli del Silenzio, I, 198
Fratelli Dinamite, I, 609
Frazer of America, 36, 181
Freak Brothers, 684
Freccia d'Argento, La, 261
Freccia Verde, vedi: Green Harrow
Freccia Vermiglia, La, 249
Freckles and His Friends, 41, 194, **345**, 793
Fred Basset, 46, 100, **346**
Freddie Fla And Uncle Bunkle, 754
Freddie Freewheel, 460

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Freddy and His Flyng Flea, 168
Freddy et Fred, 423
Fredrik, 508, 527
Freelance, **346**
Freeneasy Film Co. Presents, 603
Frenchy, 438
Fresh Air Fiend, The, 788
Friday Foster, 47, **347**
Friendly Ghots, The, 241
Frimousse, 307
Frisco Bill, 129
Fritzi Ritz, 222, 274, 584
Fritz The Cat, 35, 47, 105, 267, 319, **347-348**, 570
Frolics in the Far West, 460
From 9 to 5, 695, 696
Frontera, 204
Frontiere del Far West, Alle, 79
Frontline Combat, 418, 454, 517
Fuerte Argentino, 252, 527
Fuga attraverso cinque continenti, 440
Fugaku Hyakkei, 463
Fugaku Sanjurokkei, 463
Fuji Wa Sankaku, 598
Fuku-Chan, 44, **348**, 778
Fukusuke, 778
Fulmine, vedi: Dick Fulmine
Fulmine, L'Asso degli Assi, 285
Fulmine Mascherato, 521
Fulmine Rosso, vedi: Ace Drumond
Fulton, vedi: Lazarus Mell
Fumetti, I, 46, 96, 737
Fumetti di Mao, I, 464, 649
Fumetto, Il, 102
Fünf Schreickensteiner, Die, 44, **348-349**, 598
Fünnies, The, 236
Funnies on Parade, 27, 43
Funny Fauna, 764
Funny Folk of Meadow Bank, 69, 168
Funnyman, 164, 687, 688
Funny Side of Northern Towns, The, 573
Funny Tuppeny. 574
Funny Wonder, 211, 488, 631, 775
Furio Almirante, 80, 187, 198, 261, **349**
Furio Mascherato, 215
Fury's Family, 543
Fushigina Kuni no Patchà, 30, 45, **349-350**
Futen, **350**, 583
Futureman, 595
Futuria, 146
Futuropolis, 26, 44, **350**, 617

G

Gabby Hayes, 622
Gai Luron, 36, 46, **471**
Gaki Deka, 37, 48, 63, **418**
Galantuomo, Il, 146
Galassia, 146
Galmbol, The, **419-420**
Games and Gimmicks, 545
Gamma, 146
Gang Busters, 544
Garret, 279
Garth, 45, 100, 181, 304, **420**, 674
Gary Peters, 162
Gas Buggies, 178
Gasoline Alley, 21, 22, 41, 55, 60, **420-421**, 485, 503, 504, 723, 791
Gasparazzo, 107
Gastone, 90
Gaston Lagaffe, 34, 46, 344, **421**
Gatto Filippo, 781
Gatto Silvestro, vedi: Sylvester
Gay Goblins, 683
Gay Honor, 608
Gay Mon Amour, 604
Gay Thirties, The, 227
Gazet van Antwerpen, 184
Gazzetta dei Piccoli, 239
Gazzetta del Popolo, La, 43, 77, 239, 251
Gazzetta di Parma, 145, 199, 220, 239, 596
Gazzetta Sera, La, 94
Gazzettino Veneto, Il, 220
Geek, The, 691
Gejigeji Taro Gyojoki, 497
Gekko Kamen, **422**, 518
Geky Dor, 129, 205, 521
Gelsomina, 609
Gelsomino e Tribunizio, 92
General Died at Dawn, The, 722
Generale Halftrack, 179
Generale War, 145
General Satan, 183
Genghis Khan, 535
Genius, 103
Genma Taisen, 474
Gentiluomo di Sedici Anni, Un, 146
Geo, vedi: Jungle Jim
George the Jolly Gee Gee, 488, 767
George Formby, 754
Georgie's Germans, 176
Geremia Lettiga, 144
Gert Jörg, 756
Gertie, **422**, 541
Gertie Goodsort, 754
Gervasio, 130, 620
Gervasius de Statuis, vedi. Cariatide
Gesebel, 104, 214, 219, **422**, 646
Gesù di Nazareth, 239
Gey Carioca, 129, 226
Ghibli, 482, 548
Ghigno il Maligno, 476
Ghirighiz, 97
Ghost Patrol, 471
Ghost Rider, 164, 344, **422,423**
G.I. Comic, 86
G.I Daddy, 614
G.I. Joe, 28, 45, 204, 569
Giallo Mondadori, Il, 239
Gian Burrasca, 732
Gianconiglio, 620
Gianni e Luciano, 425
Giannino, 75
Gian Saetta, 74
Giant Man, vedi: Ant Man
Gibernetta, 251
Gigi Bizz, 251
Gigolo, 33
Gihyo no Tabi, 778
Gil Jourdan, 34, 730
Gimpel Beinish the Matchmaker, **424**
Gim Toro, 129, 279, **424**, 521, 522, 618, 800
Ginesito, **424**
Ginger Meggs, 24, 42, 167, 168, 323, **425**, 590
Ginger Nick the Whaler, 764
Gingham & Polkadot, 683
Ginjar the Turk, 284
Gink and Boob, 542
Gino e Gianni, 26, 146, 425
Gino e Piero, 232
Gino, Paolo e Luisa, 260
Gionni Galassia, 95, 476
Giorgio Ventura, vedi: Brick Bradford
Giornale dei Balilla, vedi: Balilla, Il
Giornale dei Ragazzi, 84
Giornale dei Piccoli, vedi: Corriere dei Piccoli
Giornale del Mattino, 94
Giornale dell'Uomo Mascherato, Il, 91
Giornale di Cino e Franco, Il, 252, 489, 491, 638, 645
Giornale di Lone Ranger, Il, 91
Giornale Illustrato di Viaggi, 198
Giornale Sotterraneo, 106
Giornaletto, 75
Giornalino, Il, 76, 94, 110, 146, 156, 162, 175, 225, 232, 257, 260, 265, 272, 280, 327, 419, 421, 519, 520, 620, 735, 800
Giornalino del Carroccio, Il, 239, 668
Giornalino della Domenica, Il, 72, 73, 664, 732
Giornalino per i Bambini, 71, 72
Giorno, Il, 94, 145, 239, 253, 273, 279, 328, 341, 476, 478, 480, 521, 568, 602, 626, 640, 679, 728, 769, 799
Giorno dei Ragazzi, Il, 93, 94, 95, 239, 253, 548, 618, 626, 719
Giotto, 548
Giovedì, 234, 497
Giraffone, 265
Giramondo, Il, 89, 129, 232, 261, 440
Girandola TV, 226
Girighiz, 537
Girl Commandos, 202
Girl From the People's Commune, The, **426**
Girls, 446, 554
Girls of Apartment 3-G, The, vedi: Apartment 3-G
Giro del Mondo in Ottanta Giorni, 321
Girometto, 156
Giro per il Mondo con Disney, 554

Girotondo, 156
Giudice Bean, 718
Giudice Morris, vedi: Judge Wright
Giudice Parker, Il, vedi: Judge Parker
Giulietta e Romeo, 280
Giulio Cesare, 318, 596
Giustiziere del West, 128
Give it a Whirl, 451
Gladiator, 687, 688, 706, 712
Gladsome Gladys, 167
Globi, 43, **427**
Globul le Martien, 420
Gloomy Gus, 15, 448
Gloops, **427**
Gloria Sagrada, 216
Glossary of McKenzie SME, 173
G-Men, 678
Gnidén, 314
Gnomo Pimentón, El, 194
Gobbo di Notre-Dame, Il, 318, 467
Goccia-Omino, 609
Gog, 736
Gohikino Yojimno, 557
Goldbergs The, 451
Golden Arrow, 344, 514, 620
Golden Comics Digest, 179, 216, 531, 635
Golden, Eagle, 620
Golden Gladiator, 454
Gold Key Comics, 179
Goldrake, 104
Goldrausch, 315
Golf, 207
Golf Bug, The, 578
Golgo 13, 37, 47, **429**
Golia, 157, 163
Golondrino Perez, 251
Gommaflex, 145
Gonfiamuscoli, 130
Gonzales, 430
Good Guys, The, **749-750**, 768
Good Morning, Boss, 662
Good Old Days, The, 714
Goofy,129, 564, 653
Gopher Gus, 171
Gordo, 44, 160, 161, **430-431**
Gordon, vedi: Flash Gordon
Gordon Fife and the Boy King, vedi: Gordon, Soldier of Fortune
Gordon Jim, 128, 272
Gordon, Soldier of Fortune, **431**, 622
Gorgo 13, 669
Gorin e Obi, 620
Gorrion El, 204
Gospel According to Peanuts, The, 615
Gothic Blimp, The, 197
Go West!, 651
Graham's Golf Club, 346
Gran Chicos, 229
Grande Andy Capp, Il, 154
Grande Avventura di Marco Za, La, 283
Grande Bleck, Il, 128, 187, 316, **433**, 505
Grande Cesare, 145
Grande Corsa, La, 616
Grand Hotel, 79, 86, 316, 573, 581, 638
Grandi Avventure, 83
Grandi Firme del Fumetto Italiano, Le, 146, 507
Grandma's Girl 457, 792
Graphic, 212
Graphic Designer, 170
Great Adventure, The, 446
Great Comic Book Heroes, 325
Great West in Paintings, The, 449
Green Arrow, 44, 312,**435**, 492
Green Berets, The, 243, **435-436**, 516
Green Hornet, The, 312, **436**, 451, 658
Green Lama, The, 644
Green Lantern & Green Arrow, 110, 137, 151, 163, 312, 342, 435, **436-437**, 451, 471, 491, 492, 495, 560, 677, 736, 760
Gregorio, 421
Grifagno Sparagno, 648
Grillo il Balillino, 576
Grimbledon Down, 340
Grimly Feendish, 176
Gringo, 128, 219, **438**, 627
Grizzly Gus the Tricky Trapper, 460
Grock, 754
Grog, 177
Gross Exaggerations, 438
Grossly Exaggerated, 262, 438
Grote Pyr, De, 160
Groucho the Monk, 545
Gruaga, 517, 592
Grünes Blatt, 709
Gruppo T.N.T., 144
Guadsman Who Dopped it on Parade, The, 173
Guardian, The, 185, 442
Guerino Meschino, 156
Guerra dei Mondi, 475
Guerrero del Antifaz, El, **440**
Guerrigliere, Le, 104
Guerrilleros, Los, 193, **439**
Guglielmone, 664
Guido Ventura, vedi: Brick Bradford
Gulliver, 520
Gulliver Jones, Warrior of Mars, 202
Gully Foyle, 631
Gulp, Fumetti in TV, 47, 199, 260, 280, 433, 476, 590
Gummer Street, **440-441**, 801
Gumnut Babies, 185, 423
Gumps, The, 19, 21, 22, 24, 41, 238, 310, 534, **441**, 458, 527, 532, 569, 579, 585, 599, 696, 723, 735
Gumshoe Gus, 495
Gun Grontier, 557
Gun Gullon, 215
Gunhawks, 155
Gun Law, **442**
Gunmaster, 502, 691
Gunn's Gully, 442
Guremono, 509
Gus, 170
Gusari na Atlantiku, 713
Gusarko Blago, 588
Guy From Grand Rapids, A, 349
Guy Lebleu, 633
Guy Powers Secret Agent, 289
Guzzle, 147
G. Whizz Jr., 464, 767
Gyatoruzu, 37
Gyosai Gashu, 498

H

Hagar the Horrible, 34, 48, 211, **443-444**
Hagen, Fagin and O'Toole, 208
Hagibis, 517
Haikara Kidoro no Shippai, 506
Hairbreadth Harry, 40, 141, 282, 364, **444**, 493, 748, 792, 793
Hair Raising Voyage, A, 620
Hakaba no Kitaro, 27, 444, 572
Halakhak, 33
Halcon, 282
Half-Hitch, **445**, 501
Hall of Fame of the Air, The, 509
Hal Mathews, 141
Hammerhead Hawley, 454
Hand Hautrey, 542
Handy Andy , 788, 789
Handsome Hautrey, 791
Hangman, The, **446-447**, 502, 522
Hank, 757
Hank the Hermit and his Animal Friends, 542, 789
Hannes Book Memorial Showcase of Fantasy Art, The, 752
Hans and Fritz, vedi: Captain and the Kids
Hansje Teddybeer en Mimie Poezekat, 165, 737
Hap, Hoopfr, 328
Happy Days, 201, 621, 658
Happy Daze, 470
Happy Hooligan, 15, 40, 56, 59, 78, 86, 92, 136, 149, 152, 153, 161, 200, **447-448**, 603, 669, 679
Happy Yank, The, 155
Hara-Kiri, 170, 202, 426
Hard-Hearted Hicky, 542
Hare-um Scare-um, 215
Harisu no Kaze, 37, 248, **448**
Harlot's Progress, 39
Harold And the Purple Crayon, 524
Harold Hare, 201, 448, 544
Harold Teen, 54, **449**
Haroun El Poussan, 431
Harry Secombe, 211
Harry the Rat With Woman, 325
Harry Weldon, 211
Hartentroef, 211
Hash Mark, 521
Hatanosuke, Hinomaru, 26, **451**
Hatlo's Inferno, 725

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Haunt of Fear, The, 32, 418, 471
Haunted Tank, The, 496, 681
Haut et Puissant Seigneur Baron de Cramoisy, Le, 255
Hawk, The, 243, 332
Hawk and the Dove, The, 291, 425
Hawkman, 151, 152, 163, 189, 263, 342, **452**, 492, 516, 600
Hawk of the Seas, 310
Hawkshaw the Detective, **452**, 545, 546, 547
Haxtuf, 36, **452-453**
Hayseeds, The, 448, **453**
Haywatha, 272
Hazel, 698
Heap, The, 172, **453**, 495, 522
Heap Big Beef, 488
Heart of Juliet Jones, Thte, 32, 231, 305, **453-454**, 511
Heckle and Jeckle, **455**
Hector, 683
He done her Krong, 438
He Knew how to do it, 212
Heilige Antonius Von Padua, Der, 222
Hein Daddel, 565
Helga, 104, 540
Help!, 518
Help Wanted, 438
Hem and Amy, Down the Road, 178
Henery Hawk, 271
Heno Heno Moheji, 572
Henpecko the Monk, 454
Henry, 150, 151, **455**, 639, 698
Henri Duval, 687
Henry Pym, 157
Henry Sprint, 482
Herald, 171, 223, 239, 278, 331, 442, 541, 791
Herald Examiner, 171
Herby, 183
Hercules, 243, **455-456**
Hércules Paput, 329
Herculoids, The, 737, 765
Here comes Motorcycle Mike!, 503
Herlock Sholmes, 36, 349, **456**, 644, 685
Hermit, 430
Hernan el Corsario, 26, **456-457**
Heros the Spartan, 36, 181
Herr Knatt, 527
Herr Kutz, 211
Herr Spiegelberger ,the Amateur Cracksman, 150
Hessa, 104
Hes-und Beinbruch, 315
Het Volk, 42, 216, 586
Hi and Lois, 46, 199, 211, **459**, 755
Hiawatha, 277, 690
Hiawatta Witt no Odder Poemes, 438
High Camp Superheroes, 685
High Jinks at High School, 284
Highway Days/Dick Turpin, 544
Hi Hopper, 503
Hilarion Le Funeste, 137
Hilarion Leiva, 252, 527
Hillman, 691
Himself, 174
Himitsu no Akko Chan, 143
Hi no Tori, 37, 47, **460-461**, 600, 724
Hippo and Hookey, 230
Hiram B. Boss, 775
Hiram Hick, 495
Hishu no Tachi, 461
His Name is Savage, 430, 495
Histoire d'O, 48, 265
Histoires en Estampes, 26, 39, **461**, 735
Histoires Inventées, 769
Historiettes, 107, 108, 596
Historia, 146
Historietas, 229
History of Comics, 220
Hitch your Wagon, 509
Hite and Mite, 763
Hit-Parades, 769
Hiwaga (Periodico), 429
Hiwaga, 33
Hiwaga Komiks, 146
Hokusai Manga, 463
Hokus-Pokus, 33
Hokussi Manga, 39
Hollywood Girl, 543
Hollywood Hams, 262
Home Grown, 507
Homeless Hector, 211, 282, 457
Home Notes, 181
Home Sweet Home, vedi: Bungle Family, The
Homme qui assassine, L', 730
Homo, 170
Hondo, 128, 187, 198
Honeybunch's Hubby, 614
Honorus Galla, 147
Hoosier Schoolmaster, The, 603
Hopalong Cassidy, 253, 622, 630, 701, 702, 765
Hoppy, the Marvel Bunny, 189
Hormiga Negra, 252, 527
Horror, 105, 199, 239, 242, 495
Hosteen Crotchety, 714
Hot Jerry, 768
Hot on the Trail, **464**
Hot Wheels, 737
Hourman, 294, 492
House of Mystery, 637
How a Mosquito Operates, 541
Howard Flynn, 747
Howard the Duck, 245, **464-465**, 551
How Comic Strips Are Made, 769
How to Draw and Sell Cartoons, 204
How to Draw Comics and Commercial Art, 224
How to Make Money Writing for Comics Magazines, 496
How to paint With a Knife, 757
How to Start the Day Wrong, 569
How Would You Like to be John?, 789
Hör Zu, 315, 516, 560, 565
Hubert, **465-466**
Huckleberry Finn, 588
Huckleberry Hollow, vedi: Little People, The
Huckleberry Hound, 95, 447, **466**, 511, 777
Hudibras, 147, 463
Huellas, 640
Huinca, El, 646
Hulk, The, 163, 164, 221, **467**, 495, 505, 523
Hulk e i Difensori (Periodico), 111, 278, 296, 467, 681
Human Bomb, The, 442
Human Top, 206
Human Torch, The, 27, 44, 155, 164, 220, **467-468**, 622, 705, 710, 772
Humour, 108
Hunchback of Notre Dame, 206
Hungry Henrietta, 540
Hungry Horace, 502
Hunky Dory, 184
Hunter Keene, 273
Hyakki Yakō Byōbu, 498
Hyakumenso, 509
Hyakusen Hyakushō, 509
Hyaku Baka, 778
Hyaku Monogatori, 463
Hydrocéphale Illustré, L', 468
Hylda Baker's Diary, 620
Hyotan Suzume, 778

I

Ibis the Invincible, 178, 240, **469**, 622, 643
Ichinensei, 197
Icskappa, 145
Idaten Santa, 572
Idée Fixe du Savant Cosinus, L', 69, 225, **469**
Identikit, 106, 619, 630
IF (Immagine e Fumetto), 101
Ifugao, 33
Igaguri-Kun, 46, **470**
Iglesia de los Agachodos, La, 139
Ignatz, 20
I Haven't Got a Hat, 635
Ijiwaru Ikka, 143
Ike e Mike, 200
Ikeybod & Tinribs, 683
Ikon, 98
Ilario Contefiore, 597
Illustrated Chips, 69, 211, 240
Illustrazione dei Piccoli, 75, 719
Illustrazione Italiana, 72, 170
Illusté, L', vedi: Petit Illustré, Le
Il n'y a pas que la politique dans la vie, 769
Ils ne pensent qu'à ça, 769
Imaginative Clarence, 792
Imperatore Pazzo, L', 440
Impero di Trig, L', 92
Imps, The, 620

I'm the Guy, 429
Inazuma-Kun, 470
Incredibile Devil, L', 275
Indestructible Man, The, 193
Indianetto, 272
Indio, El, 33, **470**
Indoor Sports, 302, 303
Infanta, 33
Inferior Man, 476
Ingrid la Scostumata, 507
Innocent Hing, 349
Innocents on the River, 758
Inside Comics, 48
Inside Woody Allen, 107
Inspector Dan, El, **471**
Inspector Dayton, 332
Inspector Hayden, 463
Inspector Hector the Crime Detector, 770
Inspector Slop, 460
Inspector Wade, 81, 151, **472**, 548, 573, 599
Inspektor Žuča, 293
Inspirasiyon, 670
Interpretazione dei sogni, L', 305
Into Strange Lands, 313
Into Unknown Worlds, 764
Intrepido, l', 43, 75, 81, 87, 90, 109, 110 175, 187, 214, 215, 225, 249, 258, 261, 269, 339, 419, 438, 489, 524, 548, 573, 581, 584, 638, 659, 660, 719, 731
Intrepido Bill, vedi: Broncho Bill
Invaders, The, 656
Invenzioni quasi tutte, Le, 422
Inviati Speciali, vedi: Dateline: Danger!
Invincible, The, 178
Invisibile Scarlet O'Neil, 163, 164, 188, **472**
Ipnos, 129
Ippei Zenshu, 598
Iris, 160, 450
Iron Ace, 502
Iron Fist, **472-473**, 683
Iron Man, 157, 163, 263, 430, **473**, 482, 495, 523
Iron Skull, 220
Iron Vic, 274
Irresistible Rags, 791
Isabella, 104
Isador Knobb Almost Keeps a Job, 792
Ishoulda Ate the Eclair, 438
Isola del tesoro, l', 83, 482, 624
Isola Giovedì, L', 81
Ispettore Wade, L', vedi: Inspector Wade
I, spy, 275, 545
Is this your Little Pet Peeve, 503
Italiano e Kartoffel Otto, 74, 664
Italo-Americano Illustrato, L', 91
It Happens in the Best Regulated Families, 569
It's a Great Life if You don't Weaken, 224, 651
It's a Small World, 239
It's me Dilly, 154, 242
It's Poppa Who Pays, 579
It's the Gremlins, 658
Ivanhoe, 175, 567, 609
Ivy Hemmanhaw, 462
I Wanna go Home, 501
Izumi i Otkrića, 644
Izvestia, 154
Izzy Human, 438

J

Jabato, El, **475**
Jacht Naar Geluk, 535
Jack and Jill, 201, 544, 658, 729
Jack Frost, 471, 523
Jackie Coogan, 754
Jack Mandolino, 476, 784
Jacko and Jerry, 767
Jack & his Baby Jet, 276
Jackpot, 191
Jack Webster's Dictionary, 237
Jacques Ardent, 617
Jacula, 104
Jada, 104
Ja Ja, 159
Jaken Yaburetari, 461
Jak-ki und Paff, 516
James Bond, 100, 168, **477**
James Flaunty, or the terror of the Western seas, 775
Jane, 29, 43, 304, **477-478**, 674
Jane and Laredo, 478
Jane Arden, 184, **478**
Jane Calamity, 128
Jane Daughter of Jane, 478
Janet Grant, 141
Jann of the Jungle, 684
Janne Ankkanen, 616
Jan on Mu, 764
Jan Pierewiet, 211
Japhet and Happy, **479**
Japie Makreel, 734
Jason, 477
Jber, 548
Jean des Flandres, **479-480**
Jean-Jean et Gigi, 420
Jean Valhardi, 264, 423
Jeda Puma, 540
Jeep Comics, 86
Jeff Arnold, **480**
Jeff Cobb, **480**
Jeff Crockett, 242
Jeff Dakota, 272
Jeff Hawke, 34, 46, 97,**480** , 487, 607, 687
Jena, La, 104, 419
Je ne veux pas mourir idiot, 769
Jerom, 748
Jerry on the Job, 462, **480-481**, 585, 697
Jerry Spring, 34, 423, 426, 431, **481**, 663
Jessie Joy, 211
Jest a second, 495
Jester, The, 284, 442
Jester Theatre Royale, The, 775
Jest Laffs, 495
Jet, 313
Jet Scott, 658
Jetson, The, 447, **481-482**
Jeudi de la Jeunesse, Le, 40
Jiggs & Maggie, 20, 63, 208
Jim Boun, 307, 308, **482**
Jim Bowie, 155
Jim Clopin Clopa, 308
Jim della Giungla, vedi: Jungle Jim
Jim Erizo, **482-483**
Jim et Joe, 308
Jim Hardy, **483**
Jim Hawk, 141
Jim Jam, 488
Jim Lacy, 272
Jimbo the Jungle Boy, 168
Jim Minimum, 244
Jimmy, 714
Jimmy Das Gummipferd, 46, **483**, 509, 718
Jimmy Durante, 211
Jimmy Gimmicks 541
Jimmy Jet, 482, 548
Jimmy Jog the Juggler, 775
Jimmy Olsen, 338, **484**, 506, 589
Jimpy, **484**, 541
Jinx, 182
Jingle's Jolly Circus, 201
Jingling Johnson the Poet, 789
Jippy der Indianerboy, 709
Jocke, Nicke och Majken, 595
Jocko and Jumbo, 789
Jodelle, **484**, 637, 668
Joe, 519
Joe and Asbestos, **485**
Joe Bing, 308
Joe Bolide, 616
Joe Dope, 311
Joe E. Brown, 754
Joe Jinks, **485**
Joe Miller's Joke Book, 584
Joe Palooka, 28, 42, 89, 100, 186, 231, 292, 331, 477, **485-486**, 525, 526, 563
Joe Prep, 455
Joe & Willie, 204
Joe's Car, vedi: Joe Jinks
Johan et Pilouit, vedi: Johan
John Bull and His Family Landing at Boulogne, 423
John Duff-Pie, 775
John Irons, 764
Johnny Bostonbeans, 546
Johnny Carey, 313
Johnny Clout, 681
Johnny Comet, vedi: Ace McCoy
Johnny Dekker, 155
Johnny Goodbye, 163
Johnny Hazard, 28, 45, 91, 136, 212, **486**, 656, 801

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Johnny Logan, 251
Johnny Peril, 173
Johnny Quest, 765
Johnny Quick, 516, 561, 658
Johnny-Round-the-World, **486**
Johnny Thunder, 451, 471, **487**, 496
Johnny Wise, 302
John Wayne, 766
John Willie's Jack Daw, 211
Joiò, 265
Joke Book, 160
Joker the, 174, 175, 488, 620, 635, 636
Jolanda, 104
Jolanka, 104, 419
Jollity Farm, 488
Jolly Chuckles, 574
Jolly Jinky, 763
Jolly Rover, The, 754
Jolly Uncle Joe, 211
Jonah Hex, 216, 765
Jones Boys, The, 240
Jones: His Wife Can't Boss Him, 791
Jon Fury in Japan, 736
Jon Jarl, 189
J'onn J'onzz, 492
Jopie Slim en Dikkie Bigmans, 165
Jose Rizal, 216
Jossie Jovel, 626
Journal, 40, 41, 150, 443, 465
Journal Tigers, The, 15
Joy Nicholas and Dick Bentley, 211
Jo, Zette et Jocko, 652
Juan Cuello, 527
Judd Saxon, 166
Judge, The, 39, 150, 230, 348, 457, 464, 465, 493, 601, 606, 621, 651, 665, 698, 747, 789
Judge Parker, 32, 46, 158, 272, **487-488**, 511
Judge Puffle, 140
Judge Rummy, 302, 303
Judge Wright, 89, 100, **488**
Juduth, 33
Judox, 728
Judy, 148
Juge Ti, **488** ·
Jughead, 160, 574
Jugurtha, 468
Jules Barigoule, 308
Julia and the Bear, 676
Juliet Jones, Vedi· Heart of Juliet Jones, The
Julios Abenteuerliche Reisen, vedi: Jimmy Das Gummipferd
Jumbo, 43, 77, 78, 136, 153, 448
Jumbo (Periodico), 198, 200, 201, 210, 249, 283, 330, 448, 470, 616, 648, 719
Jungla, 104, 327
Jungle Book, 276
Jungle Jim, 25, 28, 43, 80, 207, 229, **489**, 595, 599, 608, 647, 690, 720
Jungle Land, In, 545, 546
Jungleman, 89, 175, 636
Jungle Society, In, vedi: Jungle Land
Jungle Tales of Tarzan, 463
Jungle Tatei, **489**, 600, 724
Jungle Twins, The, 263
Junior, 226, 350, 420, **489-490**
Juniper Junction, 347
Just Boy, vedi: Elmer
Justice League of America, 342, 451, 452, 487, **491-492**, 600
Justice Society of America, 435, 437, 487, 491, **492**, 669, 705
Justine, 625, 782
Just Jake, 44, **490-491**, 541
Just Judi, 573
Just Kids, 42, 240, **491**, 590, 651
Just Only John, 500
J. Worthington Blimp, 560

K

Kaanga, 243
Kabibble Kabaret, 136
Kabibe, 33
K-51, 310
Kai Falke, 493
Kaiketsu Harimao, 474
Kaiki Seidan, 518
Kalabog en Bosyo, 33, 692
Kalik sa Apoy, 430
Kamagong, 139
Kamandi, 307, 338, **494**, 506, 588
Kam et Rah les Terribles, 618
Kamui Den, 37, **493-494**
Kansas Kid, 215, 261, **496**
Kapetan Lesi, 644
Kapitein Rob, **496**, 516
Kappa, 34, 510
Kappa no Sanpei, 572
Kappa Tengoku, 685
Kappie, 450, **496-497**, 734
Kapten Grogg, 182
Karan, 262
Karbunkle, 553
Kariplo, 202
Karl May, 748
Katakumba, 216
Katzenjammer Kids, The, 15, 20, 21, 22, 24, 26, 40, 41, 56, 59, 63, 72, 92, 136, 152, 222, 233, 234, 289, 290, 316, 342, **497**, 503, 508, 529, 559, 579, 618, 626, 664, 665, 693, 767, 791
Katze und Maus, 222
Kayo Kirby, 326
Ka-Zar, 111, 164, 216 221, **498-499** 506
Keeping up with the Joneses, 304
Keesje Slim, 211
Kelly Kids, The, 493, 779
Kelot, 554
Kelpie, 679
Ken Brady, 253
Kendall, 663
Kenkoy, **499-500**
Kenkoy Komiks, 33, 660
Ken Maynard, 622
Kenneth Lee, 742
Ken Winston, 688
Kerry Drake, 45, 100, 154, **500-501**
Kevin the Bold, **501**
Kewpies, The, **501-502**, 601, 640
Keyhole Kate, **502**, 764
Khan Y Khamar, 552
Kibao, **502**
Kibao Monogatari, 502
Kid, 518
Kid, El, 128, 175, 198, 272
Kid Cartoons, 240
Kid Cody, 765
Kid Colt, 647
Kid Colt Outlaw, 454
Kid Eternity, 523
Kid, il piccolo Sceriffo, 128
Kit Klub, The, 791
Kid Koals, 460
Kidlat, 430, 670
Kid Provvidenza, 258
Kid Roy, 438, 482
Kids Say the Darndest Things, 676
Kid Sister, The, 270, 779
Kid Stakes, 590
Kid Trubbel, 791
Kiiroi Namida, 37, 350
Kilabot Ng Persia, 591
Kill'em with Kindness, 285
Killer Diller, 179
Killraven, **502-503**
Kilroy, 342, 428
Kim della Jungla, 128, 219
Kim Devil, 246
Kin della Nieve, 324
Kin-der-Kids, The, 16, 40, 326, **503**, 560, 679, 760
Kinderkompas, 211
Kindervriend, 748
King, The, 263
King Aroo, 500, **504**
King Arthur, 181
King Harold's Son, 621
King Kong 216
King Leonardo, 346
King News, 158
King of Brobdingnag and Gulliver, The, 423
King of the Jazz, 520
King of the Royal Mounted, 25, 43, 78, 79, 84, 89, 332, 449, **504**
King Silhouette, 612
Kings of the Air, vedi: Golden Eagle
King Solomon's Mines, 544
Kings Treasure, The, 460
Kinney B. Alive, 438
Kinowa, 128, 228, 316, 419, **504-505**, 521
Kirby Flint, 227
Kirie & Leison, 108, 782
Kirk, 206, 256, 491, 529, 547
Kirk Western, 111
Kiroskewero the Detective, 775

Kitazawa Rakuten, 18
Kit Carson, 26, 44, 81, 146, **506-507**, 519, 573, 581, 616
Kitten, The, 243
Kitty and Percy, 789
Kitty Higgins, 576
Kitty Ken and Koko, 211
Kitty's Kapers, 460
Kiwi, 128, 244, 327, **507-508**
Kiyochika Punch, 509
Klotjohan, **508**
Kmaer Rider, 605
Knocko the Monk, 545, 546
Knockout Comic, The, 188, 682, 708
Knopp Trilogie, Die, 222
Kociss, 128
Kogarashi-Kenshi, 686
Kokki Dobutsu Gomanbiki, 778
Koko, 111, 168, 327
Ko-ko the Clown, 335
Kolosso, 129, 324, **510**
Kometjakten, 479
Koning Hollewijn, **510-511**, 734
Kon Rosa, 314
Korak, the Son of Tarzan, 517, 592, 702, 765
Korky the Cat, 502
Kōsenga, 509
Kosme the Cop, 671
Köter & Co., 315
Kozure Okami, 37, 509, **511**
Kraaienhove, **512**
Krazy Kat, 19, 20, 21, 23, 30, 41, 51, 59, 97, 136, 161, 177, 288, 327, 457, 500, **512-513**, 524, 624, 669
Kriminal, 36, 47, 103, 219, 260, 422, **514-515**, 646, 672, 749
Kroize, 145
Kronblom, 595
Kroz Minula Stoljéca, 349, 644
Kubidai Hikiukenin, 461
Kuif de Onvershrokkene, 211
Kūki Danshaku, 669
Kulafu, 33, **517**
Kul-hebra, 192
Kull, 485
Kuma, **517**, 598
Kunterbunt, 221
Kurdapya, 33
Kurir Fića, 293
Kuroneko Don, 510
Kurt Bronzen, 183
Kwikkie Kwiek, 211
Kyoiku, Iroha Tango, 509
Kyojin no Hoshi, **518**

L

Laatsch und Bommel, 349
Labirinti, I, 224
Lad and his Lass, A, 465
Lady Bountiful, 239, 792
Lady for a Day, 556
Lady Lust, 104
Lala Palooza, 429
Laldilà, 104
Lalla, Piccola Lalla, 609
Lame Lems Love, 259
Lampada, La, 155
Lampo, 265
Lancashire Evening Post, 209
Lance, 241, **519**, 739
Lancelot, 748
Lance McLane, 487
Lancillotto, 239
Lancio Story, 109, 800
Land of the Lost People, The, 620
Land of Oz, The, 696
Landscape Painting with a Knife, 757
Land Unknown, The, 736
Lanterna Verde, vedi: Green Lanter
Lapu-Lapu, 33
Lariat Pete, 457
Larks, The, **520**
Larry and Len, 460
Larry Leopard, 276
Larry Semon, 754
Larry Stëele, 26, 44, 315
Lash La rue, 765
Lassie, 184, 524, 658
Lasso-Sonderheft, 215, 663
Late Late War, The, 346
Laugh Again With Andy Capp, 154
Laugh Louder, Live Longer, 458
Laughter for Home and Fronte, 543
Laughter Parade, 543
Laura, 149
Laureato, Il, 107, 596
Laurel and Hardy, 754
Lavinia 2.016, **522**
Lavoro, Il, 220, 243
Lazo Kid, 681
Lazy Lew Casey, 791
Leatherneck, 183
Ledenoj Pustinji, U, 713
Left Wa Shinazu, 572
Leggenda dei Rugi, La, 419
Legione del Mistero, La, 286
Lei non sa chi sono Dio, 675
Lemmy Caution, 631
Lena Pry, 478
Lenin, 433
Leon, 149
Leone Bavarese, 597
Leone Wolf, 258, 438
Lester de Pester, 184
Let George Do It, 543
Leto e il Centauro, 77
Lex Knight, 463
Liberty Kid, 90, 215, **524-525**
Liberty Scout, 536
Libre Belgique, Le, 184, 262
Libro dell'arte spiegato ai ragazzi, Il, 324
Licantropus, vedi: Werewolf By Night
Licketty Switch, 775
L'il Mose, 222
Lieutenant Blueberry, 36, 46· 246, 426, **525**
Life, 39, 150, 170, 237, 260, 266, 290, 348, 455, 457, 464, 465, 493, 601, 606, 613, 657, 688, 693, 698, 708, 747, 770
Lifeline in the Sky, 509
Life of Ben Hogan, The, 313
Life on Other Worlds, 151
Life's Darkest Moment, 758
Life's Little Comedies, 42, 347
Lighter Side, The, 182
Lightning Comics, 543
Li'l Abner, 25, 30, 31, 43, 55, 63, 89, 97, 135, 231, 312, 324, 325, 345, 486, 490, 522, **525-526**, 534, 536, 770, 801
Lilla Fridolf, **526**
Lille Rickard och hans Katt, 153, **526-527**
Lilliput, 181
Lillo, Lallo e Lello, 620
Lil Ole Orvie, vedi: Orvie
Li'l One, 522
Li'l Wolf and Danny the Lamp, 653
Lindor Covas, 252, **527**
Line et Zoum, 308
Linus, 47, 96, 97, 98, 99, 100, 105, 106, 107, 109, 136, 139, 146, 162, 169, 171, 172, 175, 177, 179, 182, 185, 202, 209, 214, 247, 260, 265, 273, 276, 287, 301, 303, 306, 325, 328, 436, 444, 476, 478, 479, 480, 491, 501, 504, 513, 526, 532, 537, 568, 575, 601, 602, 615, 619, 630, 633, 661, 679, 735, 742, 745, 769, 800, 802
Linus West, 507
Lio, 76
Lionello e Nerone, 664
Lions of the Lord, 601
Little Ah Sid, 788
Little Annie Fanny, 46, 277, 311, 345, 455, 477, 518, **528**
Little Annie Rooney, **528-529**, 542, 567
Little Bears, 40, 152, 529
Little Bears and Tykes, **529**, 714
Little Boy Pink, 775
Little Boy who Lived on the Hill, 714
Little Hut, 554
Little Iodine, 452, **529**, 579, 725
Little Jimmy, 40, **529-530**, 570
Little Joe, 434, **530**
Little King, The, 43, 59, 215, 272, **530-531**, 698, 801
Little Leaders, 243
Little Lulu, **531**, 698
Little Man With the Eyes, The, 524
Little Mary Mixup, 208
Little Miss Muffet, 260
Little Monster, The, 263
Little Murders, 325
Little Obelia, 423
Little Nemo in Slumberland, 16, 40, 63, 217, 240, 287, 305, 422, 504, 524, **531-532**, 540, 541, 543, 589,

Indice dei Personaggi e dei Titoli

637, 638, 675, 721, 760, 792, 801
Little Orphan Annie, 19, 21, 23, 26, 34, 38, 42, 55, 56, 63, 180, 196, 220, 231, 264, 273, 278, 320, 327, 434, 518, 528, **532**
Little People, The, **532-533**
Little Plum your Redskin Chum, 176
Little Possum Gang, 789
Little Ragged Blossom, 423
Little Red Schoolhouse, The, 493
Little Sammy Sneeze, 16, 540
Little Sparks, 201
Little Stowaways, 775
Little Tough Guy, 763
Little Willy and Tiny Tim, 212, 758
Little Wise Guys, The, 189, 275
Live and Let Die, 477
Living Daylights, The, 477
Living Desert, The, 181
Liza, 104
Ljuba Truba, 293
Loana, 104
Lobo, 439
Logan's Run, **533**
Lois Lane, **533**, 674, 760
Lola e Lalla, 74, 664
Lola e Otello, 130, 202
Lollipop Gnomes, 168
Lollo Rompicollo, vedi: Bugs Bunny
London Daily Mirror, 43
London Daily Sketch, 42
London Evening Standard, 209
Lone Fighter, 764
Lone Ranger, The, 44, 90, 128, 332, 504, **534**, 654
Lone Sloane, 47, 306
Lone Spaceman, The, 739
Long Sam, 230, **534**, 536
Looie The Lawyer, 204
Look-älike, Boys, The, vedi: Mike and Ike
Loony, 329
Looney Tunes and Merrie Melodies, 216, 635
Looney Tunes Comic, 179, 263
Look &Cook, 155
Look-a-Like Boys, The, 565
Loony Lyrics of Lulu, The, 749
Looping the Loop, 679
Looy, dot Dope, 176, 274
Lord Commando, 226
Lord Jim, 318
Lord Lister, 71
Lord Snooty and his Pals, **535-536**
Lorenzo Jones, 171
Lorna Drake, 482
Los Dominios de los Sioux, En, 439
Losers, The, 506, 524
Lot O'Fun, 201
Lotta Continua, 107
Love Life of Harold Teen, The, 309
Love me forever, 541
Loves of Edwy, The, 601
Lovey Dovey, 487, 723, 765
Lu Ann Powers, 158
Luca Takko, 74
Luchtrovers van Hoitika, De, 626
Lucifera, 104
Lucio l'Avanguardista, 78, 136
Luck of the Legion, 620
Luck Star O'Hara, 636
Lucky Luke, 30, 45, 59, 92, 185, 431, **536**, 723
Luc Orient, **536-537**
Lucrezia, 104
Luc Tremplin, 262
Luke McGluke, the Bush League Bearcat, 309
Lulu and Leander, 465, 537
Lumak, 620
Luna La, 579
Luna d'argento, 718
Luna Park, 258
Lunga calza verde, La, 422
Lungolati e Pallottino, 76
Lupino Lane, 754
Lupo, 258, **537**
Lupo Alberto, 108, **538**, 691
Lupo Pugacioff, 129, 269, 648
Lustige Kapoentjes, De, 586
Luther, 740
Luz-Vi-Minda Klasiks, 484
Lyonel Feininger: Caricature and Fantasy, 326

M

Maas en Roerbode, 210, 211
Maborashi Tantei, 518
Mac the Med, 436
Macaco, 24, 42, **539**
Macarietto, 82, 548
Macaronis, De, 160
Macchina Dai, La, 723
Machan no Nikkicho, 724
Maciste, 84
Mack Swain, 754
Mad, 46, 99, 100 146, 159, 182, 242, 267, 277, 311, 326, 327, 329, 417, 418, 431, 454, 476, 477, 517, 528, 538, 553, 604, 618, 681, 721, 748, 771
Madge, The Magician's Daughter, 791
Mad's Dave Berg Looks at, 182
Mad World of William A. Gaines, The, 418
Mafalda, 37, 47, 107, 108, 521, **545**
Mager's Monks, 452, **545-546**, 685
Maggie and Jiggs, vedi: Bringing up Father
Maghella, 104
Magic, 168
Magic Face, vedi: Capitan Miki
Magicman, 674, 706
Magirus, 180
Magnet Library, The, 187, 188
Magno, 442, 517
Magnus, 263
Magnus Robot Fighter, 702
Mago, Il, 107, 108, 177, 193, 199, 239, 252, 287, 545, 568, 671, 769
Mago da Vinci, Il, 280
Mago della foresta nera, Il, 616
Mago Merletto, 130
Magor, 153
Mago West, 111
Mago Wiz, vedi: Wizard of Id, The
Magpie Mystery, The, 613
Main Street, 452, **547**
Maiopi, 202
Majin Garon, 724
Major Hoople, 140
Major Ozone's Fresh Air Crusade, 457, 788
Major Victory, 28
Makanis, 596
Makising, The Little Hero of Mactan, 660
Mak Makić, 180
Maldita, 33
Male Call, 28, 45, 227, **547**
Maligno, 592
Mama no Violin, 248
Mama's Girl-Daddy's Boy, 789
Mamie, 613
Mammoth Flower, 572
Mañana, 159
Mandrago il Mago, 92, 476
Mandrake the Magician, 25, 43, 79, 80, 83, 84, 89, 129, 186, 224, 229, 275, 277, 285, 298, 320, 346, 439, 469, **548-549**, 576, 622, 749, 756, 801
Mandrin, 103
Man from Uncle, 545
Manga, 143, 497
Mangaka Zankoku Monogatari, 350, 583
Man-Gods, 592
Mangucho Y Meneca, 176, **549**
Mahunter, 430, 691
Mani in alto!, 128, **549**
Manifesto comunista, 107
Man in the Brown Derby, The, 758
Manly, 552
Mannen Från Claa, 428
Mannen som gör vad som Feller Honom in, 40, 152, **549-550**
Mann of India, 568
Manos Kelly, **550**
Man Thing, The, **550-551**
Man who Dared to Feel Seasick on the Queen Mary, The, 174
Man who Drew the 20th Century, The, 174
Man with the Golden Gun, 477
Many Fascinating Islands, The, 216
Mao Dangâ, 518
Mappirakun, 497
Marabini, 517
Marameo, 130, 202
Marc'Aurelio, 146, 261
Marc Dacier, 246
Marcela y Kiki, 192
Marcellino, 149

Marcello e Gianni, 130
Marchesa Bianca, 80
Marchio di Kriminal, Il, 515
March of Comics, 179, 216, 531, 635
Marc Lebut, 730
Marco e Andrea, 425
Marco Polo, 181, 314, 596
Marco Spada, vedi: Brick Bradford
Marc Reynes, 633
Margo Magee, 158
Margot, 145
Margy, 634
Maria d'Oro, La, 422
Mari Aguirre, **551**
Maria Luz, 176
Marie Math, 338
Marinette Cheftaine, 308
Mario d'oro, 498
Mario e Furio, 279, 425
Marion Delorme, 633
Mark Merlin, 561
Marksman, 439
Mark Trail, 296, **551**
Mark Trent, 633
Marmaduke Maxim, 211
Marmittone, 74, 156, **551-552**
Mariage à la mode, 39
Married Life, 171, 278
Marry Maker, 574
Marsupilami, Le, 344
Martin a Bordo, 176
Martin & Lewis, 211
Marussia, 718
Marvel Comics, 155, 220, 318, 476, 710
Marvel Family The, 155, 189, 235, 236, 555, 556, 674
Marvel Feature, 157, 296
Marvelman, 155, **555**
Marvelman Family, 145, 555
Marvel Mystery, 44, 155, 467, 468, 710
Marvel-storia dei Super-Eroi, La, 48, 157, 164, 233, 235, 275, 322, 701, 711, 727
Marvel Super-Heroes, 235, 499
Marvel Treasury, 48, 306,
Mary and Her Little Lamb, 552, 789
Mary Atkins, vedi: On Stage
Mary Jane and Sniffles, 263
Mary Marvel, 188, 189, **555-556**
Mary Perkins, vedi: On Stage
Mary Worth, 32, 43, 56, 315, 453, **556**, 673, 794
Mary's Home from College, 457
Maschera Bianca, 129, 198, 521
Maschera di Ferro, 279, 419
Maschera di Fumo, La, 187
Maschera Nera, 128, 175, 218, 227, 260, 298, **556-557**, 627
Mascheruomo, 260
Maskar, 127, 332
Masked Lady, 436
Masok, 103
Massadeo e Massadea, 76
Master Comics, 217, 235
Master Key, 330, 652
Master Man, 572
Master Race, 514
Matang Nagliliyab, 517, 592
Match no Bou, 598
Mat Dillon, vedi: Gun Law
Matho Tonga, 514
Matt Mariott, **557-558**
Maturità '44, 520
Maud, 149, 152, 153, 664
Maud, Maud the Morthful Mule, 153, 603
Maud The Matchless, 153
Maus oder die Gestorte Nachtruhe. Eine Europäische Zeitgeschichte, Die, 221
Maverick, 702
Maw Green, 434
Max, 34, 46, 458,**558-559**
Max l'Explorateur, vedi: Max
Max l'uomo Miracolo, 440
Maxmagnus, 47, 100, 219, 220, **559**, 646
Max Miller, 754
Max und Moritz, 14, 39, 187, 222, 290, 497, **559-560**
Meanderings of Minnie, The, 308
Meazza, 626, 736
Mechanical Toys, 791
Mecki, 315, **560**
Medieval Catle, The, 340, **560**
Mefistofile, 146
Megaton, 104
Mei Birichino, vedi: Boob McNutt
Melbourne Sun, 167, 442
Melvin Monster, 704
Memo Migaja, 223
Mendo Mendović, 304
Mendoza, 183
Menelik, 224
Menomenee Falls Gazette, 141
Men Only, 181
Men's Adventures, 233
Mera, 159
Mercanti dell'occulto, I, 239
Merely Margy, 455
Merlin, 439
Merry Boys of Dingle School, 211
Merry go Round, 574
Merry Maker, 201, 764
Merry Marcelene, The, 543
Merry Midget, The, 284
Merry Mike's Ice Cream Bike, 488
Merry Nobles Three, The, 493
Merton of the Movies, 601
Mervyn's Monsters, 176
Messaggero dei Ragazzi, 99, 110, 175, 225, 548, 735
Messalina, 104, 279
Metropoli Distrutta, La, 80
Metropolis, 724, 764
Metropolitan Movies, 240
Mga Panggulat, 554
Mia avventura tra gli Arussi, La, 249, 609
Miami Daily News, 227
Michael Rush, 153
Michel, **562**, 662
Michelaccio, vedi: Pete the Tramp
Michelangelo Leonardelli, 76
Michele Strogoff, 419
Michel Tanguy, 34, 246, 423, **562-563**, 741
Michel Vaillant, **563**
Micio, 265
Mickey, 192
Mickey Finn, 524, **563**
Mickey McGuire, 734
Mickey Mouse, 25, 43, 59, 78, 81, 83, 85, 86, 89, 90, 129, 239, 242, 247, 269, 283, 290, 297, 329, 348, 431, 466, 474, 520, **563-564**, 601, 630, 648, 653, 674, 689, 716, 767
Mickey Mouse Weekly, 181, 420, 653, 764
Micky the Merry Midget, 248
Middy Malone, 324, 590
Midget Movies, 481, 567, 679, 725, 761
Midnight, 254, 442
Mighty Avengers, The, 163
Mighty Hercules, The, 524
Mighty Mighter, The, 737, 765
Mighty Mouse, 455, **564-565**
Mikasa, 33
Mike and Ike, 428, 429, **565**
Mike Macke, 315, **565**
Mike, Spike & Greta, 488
Mike Steel, 477
Mike the Mule, 460
Military Comics, 182, 190, 191, 263
Mille e una notte, Le, 261, 419, 718
1000 Fumetti, 243
Million Pound Mutt, 573
Milo Marat, 199
Milord, 219, **566-567**, 627
Mimmo Mammolo, vedi: Buster Brown
Mimmo Piangimai, 76
Ming Foo, 528, 542, **567**
Minnie the Minx, 176, 281
Mino e Dario, 232
Minouche, 633
Minute Movies, 42, **567**, 748, 762
Minwa, 583
Mio Mao, vedi: Felix the Cat
Mio Nonno Pirata, 422
Mirabolantes aventures du Professeur Pipe, Les, 244
Miracle, Le, 540
Miracle Jones, 462, **567-568**
Mirandy, 152
Mireille, vedi: Florita
Mirko, 129, 261
Mirror, 184, 462, 485
Mischa, 588
Mis Chicas, 156, 192
Miserable Moments, 673
Miseries of Life, The, 663
Miss Buxley, 179

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Miss Doron Ototo, 510
Miss Fury, **568**
Miss Peach, 46, 100, 107, 522, **568**, 728, 794
Miss Taratula, 193
Mission impossible, 212, 679
Mistakes Will Happen, 457
Mr. A, 291
Mr. A. Mutt, vedi: Mutt and Jeff
Mr. Abernathy, 568
Mr. and Mrs., 158, 207, **568-569**, 794
Mr. and Mrs. Dillwater, 683
Mr. Batch, 714
Mr. Breger, 204, **569**, 667
Mr. Coffee Nerves, 687
Mr. Dooley, 238, 758
Mister Ed, 346
Mr. Enry Noodle, 763
Mr. E.Z. Mark, 546
Mr. George and Wifey, 789
Mr. Gouch and His Beautiful Wife, 792
Misteri della Jungla nera, I, 81
Misterix, 89, 127, 186, 226, **569-570**
Mr. Jack, **570**, 599, 714
Mister Ko, 482
Mr. Kroll, 150
Misterlady, 104
Mr. Manager, 108, 170
Mr. Melbourne Day by Day, 167
Mr. Midnight, 631
Mr. Mind, 189
Mister Miracle, 338, 506, **570-571**, 588
Mr. Mum, vedi: Strange World of Mr. Mum
Mr. Natural, 35, 47, 268, 319, **571**
Mister No, 111, 187, 298, 593
Mister Noodle, 543
Mr. Nutt, 714
Mistero, 129
Mistero (Periodico), 91, 298, 419
Mistero dell'Everest, Il, 440
Mr. O'Malley, 170
Mister Reeder, 472
Mr. Satan, 560
Mr. Scarlet, 457, **572**, 643
Mr. Simkins on his Holiday, 450
Mr. Skygack from Mars, 793
Mr. Smarty, 789
Mrs Rummage, 792
Mr. Stankey, 212
Mr. Terrific, **572**
Mister Tromb, 145
Mr. Trusty, 603
Mitos de Cthulhu, Los, 204
Mitou et Toti, 668
Mitsubachi no Bōken, 557
Mitzi McCoy, 501
Mixed Singles, 242
Mixture Rebound, A, 174
Miyamoto Musashino Kujirataiji, 744
Moboroshi Kozō, 518
Moby Dick, 272
Moccolino, 265
Moco, vedi: Alfredo
Modern Comics, 191, 263, 574
Modeste e Pompon, 163, 343
Modesty Blaise, 36, 46, 100, 464, **573**, 679
Moeurs et la Caricature, Les, 461
Mohawk Trail, 313
Mohican Zokuno Saigo, 711
Molière, 609
Molo the Mighty, 566
Momma, 522
Mom's Homemade Comics, 507
Mondo bambino, 77
Mondo Lumaca, 620
Mondo Perduto, 724
Mondo Quino, 521
Monelli di Corinto, 71
Monello, Il, 79, 90, 109, 165, 187, 205, 215, 258, 339, 421, 438, 482, 548, 573, 584, 618, 626, 659
Monica, 33
Monk and Jaff, 767
Monk Joke Book, The, 452
Monodia, 248
Monomiyusan, 598
Monsieur Fenouillard, 69
Monsieur Petipon, 617
Monsieur Poche, **574**, 669
Monsieur Toudou, 244
Monsignor Perrelli, 736
Montagna Sacra, La, 319
Montague Glass, 136
Montatore, Il, 104
Montezuma's Daughter, 193
Montgomery of Alamein, 181
Monty Carstairs, 181
Moomin, 97, 478, 479, **574-575**
Moonlight Surveillance, 608
Moon Mullins, 21, 42, 56, 485, 487, 541, **575-576**, 723, 765
Mops, 315
Morbius, 656
Morecambe and Wise, 767
More Drawings, 174
More Fun, 158, 293, 294, 435
Moretsu Ataro, 143
Morgana, 224
Morris Perlmutter, 136
Mortadelo y Filemon, 34, **577**
Mort Cinder, 108, 204, **577**
Morte Facile, La, 239
Mosquito, 229
Mostly Malarkey, 238
Mostri, I, 619
Motemote Ojisan, 497
Mount Ararat, 529, 714
Mouse of Tomorrow, The, 565
Moustache et Trottinette, 226
Moustique, Le, 185, 466, 617
Movie of a Man, 207
Movies Featuring Haphazard Helen, 278
Mowgli, 128, 720
Mozzo del sommergibile, Il, 29, 83
Mozzo Tore, Il, 279
Mrs. Bounty, 180
Mrs. Fitz's Flats, 199, 307, 755
Mrs. Frizzle, 180
Mrs. Lyons' Cubs, 523
Mrs. Spiker's Boarding Mouse, 775
Mud, Mules and Mountains, 743
Mu-Fa, un Detective Oriental, 204
Mufti, 515
Muggs and Skeeter, **578-579**
Muggssy, 789
Mujeres y Deportes, 223
Mumbleman, 721
Münchener Bilderbogen, 221
Mundo Joven, 139
Munro, 325
Munsters, The, 346
Muscolo Mattia, 664
Muse, Le, 324
Musical Box, 658
Musical Paintbox, 448, 573
Music Master, 318
Music to Ear, 264
Muso Ogidachi, 461
Muss'em up Donovan, 310
Musse Pigg-Tidningen, 182
Musso the Wop, 29
Mutant Sabu, 474
Muteki Dump Guy, 572
Mutt and Jeff, 18, 19, 26, 40, 59, 78, 158, 250, 251, 282, 331, **580-581**, 598, 626, 683, 695, 793
Muyonosuke, 669
My Date, 505
My Friend Gold, 182
My Friend Irma, 523
My Name is Natsuko, 510
Myoukai Kou Goju Sanbiki, 744
Myra North, **581-582**
Mystérieuse Matin, Midi et Soir, 338
Mystery Eve, 557
Mystery in Space, 138, 342, 677
Mystery Men, 194
Mystic Moot and His Lagic Snoot, 770
Mystiska 2: An, 428, **582**
Mysto, 329

N

Nakimushi Dera no Yawa, 598
Naks!, 554
Naga, 104
Nagagutsu no Sanjūshi, **583**
Namachan, 143
Namakubi, 498
Namor, 180
Namora, 318
Nanar et Jujube, vedi: Gai Luron
Nancy, 90, 222, **583-584**
Nancy Parker, 658
Nanette, 104
Nano Nanette, 308
Napoleon, 42, **584**, **585**
Napoleone, 539

Narciso Putiferio, 258
Nard n'Pat, 538
Narice Rossa, vedi: *Redeye*
Nasolungo, 202
Nasredin Hodža, 588
Nat del Santa Cruz, 129, **585**, 736
National Lampoon, 197
Nature Notes, 566
Naufragés du Temps, Les, 338
Naufraghi, I, 239
Navidad en la Isla de los Pacificos, 272
Navire que tue ses capitaines, Le, 730
Navy Colt, 543
Nebbs, The, 42, 238, 458, 579, **585-586**
Neddy the Cuddy, vedi: *Contrary Mary*
Needlenose Noonan, 462, 481
Negro Raul, El, 19, 41, 300, **586**
Nello, 74
Nellyphant, 176
Nelson Twigg, 211
Nelvana of the Northern Lights, 289, **586-587**
Nembo Kid, 95, 163, 540, 713
Nemesis, 674
Nemici del Crimine, I, 540
Nemici Fratelli, 742
Nero, 586, **587**
Nerofumo, 272
Nero Wolf, **587-588**
Nervy Nat, 465
Neutron, vedi: *Valentina*
Neverworld, 259
New Deal, 83
New Evening Mail, 218
New Fun, 27, 43, 151
New Gods, The, 307, 338, 506, 571, **588**
New Jersey's Patriots, 346
New Laughs for All, 543
Newlyweds, The, 16, 40, 92, 543, **588-589**, 590, 663
News and Vieuws, 443
Newsboy Legion, 202, 505, 516, **589**, 691
News of the World, 328
News-Tribune, 434, 435
Newsweek, 168, 211
New York American, 193, 223, 331, 342, 438, 470, 520, 542, 543, 545, 671, 675, 676, 679, 707, 734, 761
New York Daily News, 19, 21, 309, 331, 420, 434, 449, 703, 764, 765, 772
New Yorker, 170, 307, 455, 497, 530, 531, 698, 747
New York Evening Mail, 200, 429, 751, 760
New York Herald, 40, 184, 222, 223, 224, 342, 458, 523, 531, 532, 540, 542, 606, 637, 651, 676, 706, 721, 744, 758, 760, 761, 765, 777
New York Journal, 136, 183, 207, 211, 238, 282, 288, 290, 302, 438, 457, 458, 462, 480, 493, 497, 512, 545, 546, 579, 603, 606, 676, 679, 680, 707, 714, 725, 776
New York News, 227, 445, 516, 530, 532, 697
New York Recorder, 40, 239, 493
New York Star, 45, 499, 633
New York Sun, 204, 787
New York Telegram, 224, 707, 740
New York Times, 83, 230, 706
New York Tribune, 178, 238, 568, 621, 714, 751, 758, 762
New York World, 40, 150, 167, 183, 222, 233, 264, 266, 443, 438, 452, 457, 485, 493, 542, 545, 546, 547, 552, 588, 589, 593, 606, 610, 614, 695, 698, 730, 751, 758, 776, 787, 788, 792, 793
Neznanac iz Svemira, 349
Ngiti!, 554
Nibbio delle Baleari, Il, 261
Nibby Nugget, 211
Nibsy the Newsboy, 543, **589-590**, 610
Nicchio, 74
Nichita, 150
Nicholas Biggelow, 97
Nick, 756
Nick Carter, 47, 48, 71, 186, 199, 280, **590**, 691
Nick der Weltraumfahrer, **590-591**
Nick Fury, 47, 505, 680, 706
Nick Knatterton, 34, 591, 675
Nickle Comics, 217
Nick Reporter, 215
Nicodemus O'Malley, 240
Night in de Front Chreesmas, De, 438
Night Rider, 422
Nihon no Kachan, 510
Nikyu Tenshi, 473
Nils Grant, Private Investigator, 289
Ninja Bugeicho, 27, 34, 46, **591**, 686
Nine lives of Fritz the cat, The, 348
Nino e Lia, 548
Nipper, **592-593**, 763
Nize Baby, 21, 167, 438, **593**
Noah's Ark, 658
Nobody Wants Billy Bunter, vedi: *Billy Bunter*
Nobody, Works Like Father, 239
Nogagutsu no Sanjushi, 26
Noi Donne, 93
Nonkina Tousan, 19, 42, **594**, 732
Nonna Abelarda, 130, 239
Nonno Bigio, 130, 421
Nonno Volpone, vedi: *Foxi Grandpa*
Norakuro, 29, 43, 197, 497, **594**
Norman and Henry Bones, 276
Norman Wisdom, 489
Nosey Parker, 502
Nostri Immortali, I, 175, 287, 526
Notari Matsutaro, 248
Notturni, I, 104
Nous Deux, 146
Nova, **595**
91 Karlsson, 43, 313, **595**, 641
Nove Battute per una Pièce, 202, 219
Novedades, 223
Novella, 156
Nouvelles Genevoises, 735
Novellino, Il, 40, 71, 72, 75, 576
Now Listen, Mabel, 457
Nubbin, 728
Numa, 738
Numero Uno, 144, 145, 220
Nuovo Sceriffo, Il, vedi: *Piccolo Sceriffo, Il*
Nursery Tales, 500
Nus, 36, 522, **596**
Nut Brothers, The, 140, 605, 606
Nuts and Jolts, 464
Nutty Noddle, 653
Nyoka, 514

O

Oaky Doaks, 25, 43, 348, **597**
Obelix, 162
Oboro Junincho, 509
Occhio di Falco, 163
Occhio di pollo, 784
Occhio di Zac, L', 782
Oddbod, 209
Odd Bodkins, 262, 263, 601, 612
Odd Occupations and Strange Accidents, 462
Odettojō no Niji, 248
Odina, 104, 430
Odissea, 742
Odissea nello Spazio, vedi: *2001: A Space Odyssey*
Odysseus, 315
Officer Clancy, 254
Offisa Pupp, 288
Off-Side, 106, 199, 459, 569, 649, 710
Og, 517
Ogon Bat, **597-598**
O.G. Whiz, 704
Oh Boy Comics, 764
Oh! Margy!, vedi: *Merely Margy*
Oil and Claw, 764
Ojisama Daimiyō, 497
Okanda, Det, 582
Okay, 186, 193, 206, 442, 623, 656, 739
Okay, Ripping, 573
Okkie, en Knokkie, 211
Oklahoma, 128, 251, 272, 283, 554, 611, **599**
Old Boot's Private Papers, 620
Old Doc Yak, 41, **599**, 679, 696
Old Phibber, 276
Old Sea Road, 775
Old Witch, 245
Ole Opey Dildock- the Storyteller, 465
Olimpo del Fumetto, L', 239, 531, 737
Oliver Oliver, 145
Oliver Rameau, 651
Ollie the Alley Cat, 448

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Oltretomba, 104
O' Malley Mystery Page, 653
O-Man, **599-600**, 724
Ombra, L', 242
Ombra della Sfinge, All', 205
Ombra nell'ombra, Un', 239
Omega, **600**
Om Salbadgh, L', 519
Onboro Jinsei, 497
Onbu Obake, 778
Once More the Hero, 608
One Eyed Joe, 544
One Note Man, The, 174
Onésime Péllicule, 246, 308
Only a Poor old Duck, 170
Onmitsu Yuretjo, 509
Onorevole Tarzan, L', 476
On Stage, 32, 46, 430, **602**, 705, 801
On the Farm, 763
On the Wing, vedi: Smilin' Jack
Onze Krant, 210, 211
Oor Wullie, **602-603**
Operacija Palac, 180
Operation: Rabbit, 179
Ophelia and Her Slate, 792
Optimist, The, 751
Optimistic Oswald, 493
Orchidea Nera, 548
Orestolo il Papero, vedi: Howard the Duck
Oretacha Rival Da!, 510
Ore wa Obake Dazo, 497
Ore wa Teppei, 248
Ore wa Yaru, 572
Origins of Marvel Comics, 523
Orion, vedi: New Gods, The
Orlando Furioso, 108, 301, 519, **603-604**, 782
Orlando lo Strambo, 421
Oro di Funny Mountain, L', 249
Orphans of the Sea, 201
Orsetto, 265
Orsolino Director, 176
Orson, l'uomo degli spazi, 440
Orvie, 570
Orville Snorkel, 179
Oscar, 202, 739
Oscar Boom, 147
Oscar Dientes de Leche, 291
O' scugnizzo, 84
Oskar, 526
Osomatsu-Kun, 37, 143, **605**
Oswald the Black Rabbit, 290, 474, 520
Otasukekun, 143
Otoko Doahoun Koushien, 572
Otoko Oidon, 557
Otto, 179
Otto and Blotto, 438
Otto Grunf, 145
8-Man, 518, **605**
Oumaga Tsuji, 510
Oumpah Pah le peau Rouge, 431, 741
Our Bill, 346, 443
Our Boarding House, 140, 346, 554, **605-606**, 662
Our Boyhood Thrills, 758
Our Dumb Blonde, 328
Our Ernie, 544, **606**, 658
Our Fighting Forges, 681
Our Gang, 635, 651, 733
Our Kinema Couple, 211
Our Movies, 503
Our Silly Cinema, 653
Outlaw, The, 496
Outlaw Kid, The, 164, 765
Out of the Silence, 460, **607**
Out our Way, 42, **607-608**, 766, 799
Outta-Luck Club, The, 765
Overseas Comics, 86
Ozark Ike, **608**

P

Padroni & Padrini, 248
Paese dei Ranocchi, 664
Paese Sera, 199, 248, 301, 433, 539, 675, 710, 781, 799
Pagbabalik Ng Lawin, 430
País del Oro Negro, El, 192
Pallina, 421
Pals and Gals, 160
Pampan della Micragna, 156
Panama-Bogotà, 440
Pancho Lopez, 204
Pancho Talero, 586
Pancotto, 156
Panda, 448, 450 496, **609-610**, 734
Pandora, 33
Pang, du Ar Dod, 428
Panhandle Pete, 16, 543, **610**, 590
Panic, 326, 418
Panorama, 203, 210, 248, 626, 799
Panoramix, 162
Pansy Potter, 448, 544, **610**
Pantaleo, 130
Pantera Bionda, 127, 540, **610-611**
Pantera Nera, 163
Pantera Rosa, vedi. Pink Panther
Panthères, Les, 651
Paolo cittadino del mondo, 548
Paperino, vedi: Donald Duck
Paperino (Periodico), 228, 249, 260, 263, 279, 283, 609, 719
Pa Perkins, 711
Papero Grosso e Fiorello, 251
Paperone, vedi: Uncle Scrooge
Papi Papero, 202
Parables of Peanuts, The, 615
Parapsicosi, 220
Pardon, 170
Parents, 230
Parlor, Bedroom and Sink, Starring Bunky, 220, 278
Pa's Family and Their Friends, 238, 760
Pasha the Persian, 438
Pasqualino e Pasqualone, 76
Pasquino, 155
Pa's son-in-Law, 238, 760
Passionella, 325
Pataflor, 329
Patatras, 22, 628
Pater Filuzius, 222
Patoruzito, 176, 194, 204, 457, 549, 612
Patoruzú, 43, 194, 292, 456, **612**
Patos Enfant de la Brousse, 308
Pat Rick, 420
Patriot, The, 318
Patsy, 433, **612**, 682, 688
Patt Brando, 324
Patti, 478
Pattuglia dei Bufali, La, 128, 272
Pattuglia dei senza Paura, La, 129, 198, 298
Paula, 670
Paul Bunyan, 243
Pauline McPeril, 171, 522
Paul Temple, **613**
Paul Terry Comics, vedi: Mighty Mouse
Pavel Biri, 180
Payaso, 33, **613-614**
Payo, El, **614**
P.B. & S. presentano Bunky, 220
P.C. Copperclock the Desert Cop, 460
P.C. Easy, 488
Peanuts, 33, 34, 37, 46, 59, 97, 179, 183, 266, 310, 346, 470, 522, 538, 545, 569, 583, **614-615**, 620, 676, 679, 693, 728, 759, 801
Pearson's Weekly, 658
Peck's Bad Boy, 542, 791
Pecky the Penguin, 658
Pecos Bill, 128, 175, 272, 283, 298, 419, 554, 611, **615-616**, 736
Pedrito el Drito, 90, 130, 242
Pedro, 276
Peer Viking, 557
Peewee Throttle, 254, 470
Peggy and Peter in Toyland, 201
Peggy the Peeress, 754
Pekka Puupää, 24, 42, **616-617**
Peko-Chan, 778
Pellefant, 153, 527
Pelle Svanslös, 428
Pellicano, 609
Penguin, The, 289, **617**
Penny, 443
Pension Radicelle, La, **618**
People's Comic Book, The, 195, 348, 426
Pep, 159, 160, 163, 192, 308, 314, 446, 447, 512, 514, 535, 557, 574, 685, 750, 751
Pepe el inquieto, 223
Peperino, 76
Pepin, 223, 321
Pepito, 130, 202, 247, 269
Pep Morgan, 439
Peppa, vedi: Mad
Pequeño Professor Pin y su Ayudante Freddy, El, 685
Pera Pešak, 293

Per Atoomraket Naar Mars, 514
Percival the Perkey Page, 168
Percy the Mechanical Man, 636
Percy the Policeman, 276
Père Ladébauche, Le, 40, **618**
Perils of Pauline, The, 522
Perils of Submarine Boating, The, 493
Perischers, The, 100, **620**
Perkins, **618**
Perle del Mar d'Omar, Le, 418
Perry, 22, 162, **621**
Perry Mason, 436, 488
Perry Rhodan, 162, 225, 621
Personal Love, 344
Pescatori di Perle, I, 232
Pete and Pinto, 204
Pete Madden, 276
Pete'Pup, 665
Peter, 177
Peter Duls, vedi: Centurione
Peter, il Vagabondo, vedi: Pete the Tramp
Peterkin Pottle, 704
Peter Pan, 276
Peter Parsnips, 211
Peter Pat, 486
Peter Pupp, 495
Peter Puppet, 653, 658
Peter Rabbit, **621**
Peter Scratch, 137, 330
Peters Seltsame Reisen, 768
Pete the Tramp, 43, 579, **621-622**, 665
Petey Dink, 751
Petit Français Illustré, 69, 469
Petit illustré, Le, 40, 185
Petit Nicolas, Le, 431
Petrosino, 71, 80, **622**
Phantom, The, 25, 44, 80, 84, 89, 91, 129, 135, 150, 161, 173, 224, 229, 260, 315, 320, 321, 535, 542, 576, **622-623**, 749, 800, 801
Phantom City, 764
Phantom Clipper, 502
Phantom Commando, The, 292
Phantom Lady, 516, **623-624**
Phantom of the Forest, 193
Phantom Stranger, 173, 216, 343, 491
Philadelphia Killer, 202
Philadelphia North American, 141, 542
Philadelphia Times, 150
Philémon, 36, 47, **624**
Phil Fumble, 222, 584
Phil Hardy, 196, **624**
Phillis, 240
Phoebe Zeit-Geist, **624-625**
Phool Phan Phables, 438
Piaceri della Paura, I, 202, 306
Pianeta delle scimmie, vedi: Planet of the Apes
Pianeta fresco, 106
Picchiarello, vedi: Woody Woodpecker
Piccola Betta, La, vedi: Little Annie Rooney
Piccola Eva, La, 90
Piccola Freccia, 258
Piccolo Centauro, Il, 187
Piccolo Cow Boy, Il, 324, 482
Piccolo filibustiere, Il, 249
Piccolo Mondo, 75
Piccolo Ranger, Il, 128, 187, 215, 419, 521, 593, **625**
Piccolo re, vedi: Little King, The
Piccolo sceriffo, Il, 214, 215, 298, 339, 585, **625**, 736
Pickle, The, 281
Pickles the Puppy, 767
Pico e Katuba, 76
Picture News, 195, 442, 524
Pieces of a Hero, 608
Pieces of Eight, 462
Pieds-Nickelés, Les, 18, 23, 41, 59, 178, 186, 292, 339, 617, **625-626**, 738
Pied Tendre, 269
Pier Cloruro de'Lambicchi, 74, 548, **626**
Pierino, 74, 616, 664
Pierre et Pierrette, 612
Piet Fluwjin en Bolleke, 586
Pietraioli, I, 107
Pif, 47, 109, 199, 242, 244, 260, 314, 618, 636
Pif le Chien, **627**, 631
Piggy and Wiggy, 211
Pikadon Hakase no Dai Hatsumei, 583
Pike and Pike, 603
Pik e Pok, 130, 202, 247
Pilgrim's Progress, 173
Pilipino Komiks, 33, 290, 429, 470, 517, 554, 591, 670, 736
Pilote, 46, 105, 109, 137, 162, 169, 185, 197, 244, 246, 306, 338, 423, 426, 431, 466, 493, 525, 536, 561, 562, 624, 651, 718, 741, 746, 748
Pilul, 244
Pimple, 211
Ping en Ming, 211
Ping e Pong, 620
Ping the Elastic Man, 544
Pinguin, The, 174, 175
Pinito Pinole, 223
Pinkerton Jr., vedi: Radio Patrol
Pinko Panko, 202
Pink Panther, 447, **628**
Pinky Rankin, **628-629**
Pinocchio, 71, 104, 136, 169, 187, 198, 239, 248, 252, 290, 419, 501, 579, **629**, 638, 689, 719
Pino e Pina, 74, 664
Pino il Mozzo, 232, 418
Pinotto, 130
Pinoy Moreno, 139
Pinoy's Humos, 554
Pintados, Los, 484
Pio Languore, 82
Pioniere, Il, 45, 76, 92, 93, 620
Pionieri dello Spazio, I, 596
Pionir, 180, 588
Pionniers de l'Espérance, Les, 30, 45, **629**, 633, 663
Pionnier Western, 155
Piovra d'Argento, La, 548
Pip, 23, 41, 541
Pipotto e il caprone Barbacucco, 74, 664
Pippo, vedi: Goofy
Pippo, 476, **630**
Pippo e Lalla, vedi: Hi and Lois
Pippo of the Popcorn Theatre, 189
Pip, Squeak and Wilfred, **629-630**
Pirate Gold, vedi: Donald Duck Finds Pirate Gold
Pirates, The, 176
Pirate's Secret, The, 201
Pirati del fiume Giallo, I, 283
Pirati del Pacifico, I, 146
Pirati di Mompracen, I, 577
Pisellino, 78, 491, 549, 638, 731
Pisistrate Nelson, 145
Pista dei Quattro, La, 175
Pistol Jim, 630
Pitch and Toss, **630-631**, 767
Pittura delle caverne ai fumetti, Dalla, 96
Piwo, 748
Pixies, 100
Pixilated Parrot, The, 297
Pizzina, 316
Placide et Muzo, 45, 627, **631**
Plane Crash, 509
Planet, 430
Planeta Misterioso, El, 192
Planet Eye, 736
Planet of the Apes, 494, **632**
Planeta X, 736
Plastic Man, 27, 44, 254, 454, 511, **632**
Plato, 179
Plavi Vjesnik, 180, 304, 456, 558, 588, 644
Playboy, 46, 254, 277, 311, 320, 455, 476, 500, 518, 519, 528
Playcolt, 104
Plick et Plock, 69, 255
Plasch und Wisch, 509
Plop, 662
Plum Duffy, 764
Pluto, 495
Plutos, 127, 251
PM., 170, 595, 750, 757
PM. Barnaby, 524
Pochita morfoni, 292
Pocholo, 192
Pocket Comics, 189, 190
Pocketful of Miracles, A, 556
Pogo, 30, 33, 34, 38, 45, 55, 63, 97, 183, 310, 453, 499, 522, 524, 532, **632-633**, 794, 801
Poker, 198
Poker Portraits, 758
Poldo e Paola, 82, 205, 609
Poldo e Poldino, 130, 618
Police Comics, 44, 254, 330, 623, 632, 702
Polidoro e Piripicchi, 74

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Politecnico, Il, 86
Polletje Pluim, 160, 557
Pollo, 215
Polly and her Pals, 22, 41, 91, 184, 349, 436, 462, 554, **633-634**, 707
Polly Sleepyhed, 637, 791
Pom et Teddy, 262
Pompea, 104
Pompeo Bill, 324
Poncho Libertas, 634
Pon pon, 202
Ponzio, 519
Pooch the Pup, 520
Poor Jake, 540
Poor Jones, 714
Poor Li'l Mose, 606
Pop, 23, 42, **634-635**
Popeye the Sailor, vedi: Thimple Theatre
Popol et Virginie au pays des Lapinos, 652
Popolo d'Italia, 76, 573
Pops, 696
Porky Pig, 215, 216, 263, 271, **635**
Porky's Hare Hunt, 215
Posapiano, 199
Positive Pally, vedi: Polly and her Pals
Possibilities of the Broadway Cable car, The, 542
Posten, 147
Pototo y Boliche, 685
Potters, The, 543, 709
Pot T. Pot and his Pet Patient, Piecan, 284
Potts, The, 19, 22, 41, 267, **635**, 666
Pottsy, 473
Pour la Horde, 337
Poussy, 269
Povera Mamma, 81, 261
Povero Cristo, 239
Povratak Starog Mačak, 558
Powerhouse Pepper, **635-636**, 770
Powerman, 243
Power Nelson, 595
Power the Danger Ranger, 543
Pravda, **637**
Preghiera nella notte, 519
Premier, 155
Presa per il culto, La, 675
Presbytère, Le, 735
Press Guardian, 188
Presse, La, 40
Presto-Change-O, 215
Pretending Percy, 493, 792
Pretesti, 781, 782
Prez, 691
Priča s Rabušume, 588
Prigioniera dei Ras, La, 576
Prima, vedi: Primo
Primarosa, 198, 261
Prime Figure, Le, 324
Primi eroi, I, 96
Primo, 153, 229, 230, 517, 537, 557
Primula Rossa del Risorgimento, La, 283, 783
Primula Verde, 219
Primus et Musette, 262
Prince Errant, **637-638**
Prince Rollin, 741
Prince Valiant, 25, 44, 89, 91, 92, 146, 202, 247, 262, 340, 484, 501, 517, 519, 560, 562, 579, **638**, 713, 719, 721, 772, 801
Principe Azzurro, 81, 249, **638**
Principe Coraggioso, vedi: Prince Valiant
Principe de Rodas, El, 552
Principe Valentino, vedi: Prince Valiant
Prinske, 748
Prisoner of Zenda, The, 431
Private Billy Muggins, 631
Private Breger, vedi: Mr. Breger
Private Eye, 173, 340
Private Hoozus, 503
Private Lives, 434
Private Ramrod, 201
Private Strong, 505, 691
Prize, 206, 343
Problemi della Pedagogia, I, 98
Procopio, 91, 95, 519, **639**
Prode Anselmo, Il, 74
Prodezze di Tic e Tac, Le, 283
Professor Nimbus, Le, 19, 43, **639**
Professor Cerebrus, 648
Professor Knix, the Great Scientist, 714
Professor Mortimer, vedi: Blake et Mortimer
Professor Papagoras, 158
Professor Pechmann, 349
Professor Pi, **639-640**
Professor Pieterbult, 210
Professor P. Nutts, 544
Professor Poosum, 573
Professor Potash, 201
Professor Snip Snap, 210
Professor Tubo, Il, 156
Profezie di Papa Giovanni, Le, 239
Pronipoti, I, vedi: Jetsons, The
Prosper l'Ours, 668
Protagonisti, I, 111, 593
Protagonisti del West, I, 146
P'ssst, 237
Psycho, 105, 199, 343, 453
Psycopatia-Sexualis, 104
P'tit Gus, 633
Public Enemies Through the Ages, 644
Puck, 18, 39, 150, 201, 240, 348, 460, 462, 465, 506, 542, 552, 601, 602, 603, 659, 683, 747, 753, 775, 791
Puckville Pranks, 460
Puddin'Head, 22
Puffi, I, vedi: Schtroumpfs, Les
Pugno d'Acciaio, vedi: Iron Fist
Pulcinella nel Bosco, 261
Pulgarcito, 230, 238, 298, 471, 577, 690
Pulot-Gats, 33
Pum Pum, 514
Punch, 39, 148, 266, 328, 340, 346, 420, 448, 451, 598
Purapinta, 469
Purple Zombie, The, 568
Pū-San, 778
Pussycat Princess, The, 104, 305, **640**
Putiferio va alla guerra, 422
Puž e Pužek, 588
Puzz, 106
Pvt. Pippin, 182

Q

Quackie the Duck, 658
Quaderni di Ikon, I, 98
Quadratino, 23, 41, 74, **641**, 664, 699
4 As, Les, 262
47: an Löken, 313, 596, **641-642**
420, 193
Quebrado, El, 111
Question, The, 291, 425
Questo popolo di..., 781
Qui, Quo, Qua, 90
Quick et Flupke, 652
Quick on the Draw, 340, 574
Quicksilver, 163, 164, 254, 330, 439 442
Quincy, **642**, 740
Quindi, 264

R

Rabituerto, 192
Rada, 736
Radar, 298, 327, 507
Radio Buggs, The, 542
Radiocorriere, 264
Radio Fun, 488, 489, 767
Radio Patrol, 25, 79, 80, 548, **644-645**, 675
Radio Pattuglia, vedi: Radio Patrol
Radio Squad, 687
Radio Times, 181
Raffles and Bunny, 150
Raff, pugno d'acciaio, 89, 129, 261, 440, **645**
Ragar, 127
Ragazzi!, 77
Ragazzi di ieri e di oggi, 272
Ragazzi...gol!, 548
Ragazzo nel Far-West, Un, 187, 198, 738
Ragged Reggie, 211
Rahan, **645**
Rah! Rah! Rosalie!, 455
Rainbow, The, 457, 720, 729
Rainbow Duffy, 481
Rainoshin Tatsumaki, 142
Rajah, The, 212
Rake's Progress, 39
Ram and Rod, 201
Ramir, 484
Ramona, 300, 609

Randall, 34, 99, 279, 517, **645-646**
Ranger, The, 313
Rannga, 517
Rasmus Klump, 36, **646**
Rasputin, 166
Rattle, 775
Rattler, 168, 284
Rauch, 227
Ravengart, 736, 742
Rawhide Kid, 164, **647**
Ray, The, 263, 330
Raymondo o Cangaceiro, **647-648**
Ray Palmer, 163
Ray Ringo, 747
Rayon U, Le, 475
Re, 609
Re accattone, Il, 778
Real Fact, 691
Real Folks at Home, 207
Rebo, 783
Rectangle, The, 503
Red Barry, 43, 80, 100, 432, 433, 548, **648**
Red Carson, vedi: Casey Ruggles
Red Comet, 243
Red Detachement of Women, The, 47, **648-649**
Red Dexter of Mars, 206
Redeye, 47, 183, **649**
Red Gaucho, 240
Red Grainger, 566
Red Gregory, 566
Red Hawk, 495
Re di Picche, 108, 202, 648
Red Knight, The, **649**
Re Nudo, 106
Red Ray, Space Raynger, 276
Re Robot, 723
Red Rock, 259, 260
Red Ryder, 25, 44, 209, 226, 449, 464, 504, 525, 621, **650**, 654, 768, 801
Red Skelton, 211
Red Skull, 457
Red Tornado, 492
Re Tut, 171
Reef Kincaid, 536
Reggie van Twerp, 688
Reg'lar Fellers, 22, 224,**651**, 728
Regno del Mistero, Nel, 440
Reine Margot, La, 633
Reinhold das Nashorn, 218
Remember When, 696
Rémy et Ghislaine, 262
Renkin Jutsu, 572
Reno Kid, 215
Repent Harlequin, Said the Tick tock Man, 592
Reporter, 307, 561
Reporter Tribulete que en Todas Partes se Mete, El, 251
Rescuer's Reward, 620
Revija na drištu, 278
Rex, 173, 721
Rex Baxter, 29, 289, **652**
Rex Glamour, 507
Rex Morgan, M.D., 32, 45, 158, 272, 487, 511, **652**
R. Hudi Junior, 618
Rhymo the Monk, 545, 546
Ribambelle, La, 730
Ribon no Kishi, 724
Ricchi, I, 619
Ricerche Pedagogiche, 98
Richard Dragon, 506
Richard Hassett, 211
Richard Long, 204
Ric Hochet, 34, 420, **653**
Rick Jones, 163
Rick O' Shay, 46, 538, **654**
Ridder Roodhart, 160, 450, 557
Riddler, The, 174, 175
Ridolini, 130, 626, **654-655**, 736
Rigolus et les Tristus, Les, 244
Rikki en Wiske, vedi: Suske en Wiske
Riley, 89
Rima, 517, 650
Rina, 248
Rinascita, 170
Ringo Kid, 502
Rinkey-Dinks, 759
Rin-Tin-Tin, 136, 198, 213, 438, 536, **655**
Rintintin, (periodico) 249, 261, 482, 581, 622
Rio Danger, 219
Rio Kid, 272
Rio River, 219
Rip Carson, 536
Rip Kirby, 30, 54, 89, 91, 205, 285, 315, 480, 500, 548, 637, 647, **655-656**, 767, 795
Riri, Gogo et Lolo, 617
Risata, La, 214, 225, 504, 695, 722, 731
Rising Generation, The, 208
Rita, 143
Ritorno dal Pacifico, vedi: Abbie and Slats
Ritratto di buona famiglia, 219
River of Romance, 747
Rivincita di Santamaura, La, 249
Rivolta dei Gracchi, 224
Road To Rome, 620
Rob Conway, 446
Robby Robijn, 514
Roberta, 736
Roberto Alcazar Y Pedrín, **657**
Robin, 174, 175, 243, 446, 653
Robina, 517, 736
Robin Hood and Company, 44, 78, 89, 103, 181, 226, 332, 648, **657**
Robin Malone, 100, 536, **657**
Robinson, 45, 89, 136, 181, 198, 210, 234, 287, 526, **657-658**, 678, 768
Robinson Crusoe, 212, 267, 460, 482, 633
Robo, 596
Robot Fighter, 263
Robot Gigante, 723
Robotman, 691
Robot Santohei, **658**
Robottino, 596
Rob the Rover, 201, **659**
Rocambole, 103, 283, 426
Rocco Ridens, 202
Rock Derby, 651
Rocket, 168, 284
Rocket Man, 330, 572, 652
Rocket Tarō, 518
Rockfist, The Jungle Ruler, 168
Rocky and Bullwinkle, 658
Rocky Mason, 530
Rocky Ryder, 90, 339, 437, 548, **659**, 742
Rocky Star, 419
Rod Craig, 460, 566, **659-660**
Rod Rian of the Sky Police, 240
Rode Ridder, De, 748
Rody, 329
Roddy the Road Scout, 276
Roger the Dodger, 281
Roger Kaputnik and God, 182
Rogers' Rangers, 314
Roland, 90
Roland Eagle, 258, 438, **660**
Rolando del Fico, 104
Rollicking Ranch, 168
Rolls Royce, 104
Roly Poly's Tours, 775
Roly & Poly, 620
Romano il Legionario, 29, 81, 225, **660-661**
Romansa Kominks, 216
Romanzo di Diabolik, Il, 239
Romeo, 240
Romeo Brown, 464, **661**
Romeo e Giulietta, 318
Romolino e Romoletto, 156
Room and Board, 140, 605, **662**
Roomsche Jeugd, 210
Rosa di Bagdad, La, 163, 258, 324
Rosalie, 226
Rosa mine Gold Pearlman, 136
Rosaspina, 74, 664
Rosie Romance, 206
Rosie's Beau, 543, 590, **662-663**
Rosy-Posy, 457, 788
ROTC, 670
Rottedamsch Nieuwsblad, 165
Roudoudou, 627
Rouge et Noire, 781
Rouletabosse, 308
Rowlf, 259
Roy Bean, 593
Roy Carson, 543
Roy Rogers, 221
Roy Tiger, 36, **663-664**
Rozet Cochon de Lait, 308
Rubber Stamp, 503
Rubber the Canine Cop, 458
Rube Goldberg's Sideshow, 429
Rubin Rut, 329
Rufus, vedi: Flook
Rufus de Bref, 311

Ruggles, 304, 541, **664-665**
Rumeurs sur le Rourge, 718
Rubert, 42, **665**
Rural Delivery, 696
Rushing Rubert, 211
Rusty and his Pals, 330, 495
Rusty Riley, 45, 428, **666**
Ryatts, The, 551

S

Sabaku no Maō, **667**
Saber, 543
Sabio Megaton, El, 251
Sade, De, 104
Sad Experiences of Big and Little Willie, 450
Sadhú, **667**
Sadie, 31
Sad Sack, The, 28, 45, 166, 179, 204, 569, **667-668**
Saetta, 76, 84, 205, **668**
Safari, 748
Saga dei Gorilla, 553
Saga de Xam, **668**
Sailing, Sailing, 775
Saint, The, 277, **668**, 765
St. Antoniusalmanak, 211
Saint in New York, The, 155
Sr. Louis Chronicle, 207
Salambo, 713
Salesman, Sam, 264
Sally, 276
Salomone, il pirata pacioccone, 280
Saloon, 327
Salty Ranks, 346
Sam and his laugh, 714
Samba and His Funny hoises, 799
Samantha Jordan, 139
Sam Scatterem, 488
Sam's spook, 176
Sambo and his Funny Noises, 552, 753
Sambo Remo Rastus Brown, 569
Sammy and Sausage, 763
Sammy Small, 788
Sammy Spry, 460
Sammy Squirrel, 448
Sammy the Scout, 683
Sam's Strip, 199, 307, **669**, 687, 755
Samuel, Johnson, 711
Sandab the Sailor, 775
Sanders of Africa, 644
Sand e Zeos, 620
Sandman, The, 250, 492, 495, 506, 595, **669-670**, 691
Sandokan, 433, 539, 577, **670**
Sandra, 566
Sandy Cove, 168, 683
Sandy Highflier, vedi: Airship Man, The
San Francisco Chronicle, 40, 158, 209, 428, 504, 580, 601, 739, 761
San Francisco Examiner, 40, 529, 580, 714, 761
Sangor, 103
S. Antonio e i Fanciulli, vedi: Messaggero dei Ragazzi
Santincielo, 107, 675
Santo, 155
Santo Domingo, 430
Santos Vega, 252, 527
Sapeur Camember, Le, 69, 255, 469 (per memoria *vedi: Facéties*)
Sappo, **671**
Sargento Kirk, El, **671**
Sarge Steel, 425
Sargon, 491, 517
Sarutobi Sasuke, 711
Sasuke, 37, **671-672**
Satanassa, 104
Satanik, 47, 103, 219, 260, 422, 646, **672**, 749
Satur, 33
Saturday Evening Post, 136, 150, 151, 242, 254, 260, 289, 450, 464, 500, 531, 568, 569, 600, 657, 676, 688, 708, 739, 747, 749, 755
Saturnino Farandola, 81, 283
Saturno contro la Terra, 44, 81, 90, **672-673**, 783
Savant Cosinus, Le, 69, 255 (per memoria *vedi: Idée Fixe...*)
Sazae-San, 22, 30, **673**
Scala dell'odio, La, 283
Scalzapolli, vedi: Barney Google
Scamp, 448
Scarecrow, The, 174
Scarlet, vedi: Invisible Scarlet O'Neil
Scarlet Avenger, The, 494
Scarpantibus, 258
Scarth, **674**
Scary William, 508, 614
Sceriffo di Dodge City, Lo, vedi: Gunsmoke
Sceriffo di Ferro, vedi: Bat Masterson
Sceriffo Fox, Lo, 129, 247, 269, 648
Schizzo, 74, 580
Schmit der Sphy, 666
Schnaken und Schnurren, 221
Schnoox, The, 433
School Days, 308
Schrat, 315
Schriebheft des Kleinen Moritz, 597
Schtroumpfs, Les, 36, 46, 59, 269, **675**
Scimmiottino, 618
Sciuscià, 129, 339, 585, 625, **677**, 736
Scolaro, Lo, 202, 238, 239
Sconosciuto, Lo, 646
Scoop Scuttle, 770
Scorchy Smith, 25, 43, 171, 250, 258, 289, 348, 486, 652, 656, **677-678**, 687
Scorpione, 150
Scorpioni del deserto, Gli, 636
Scott Lanyard, 541
Scott Rand, 188
Scraps, 173, 211, 212
Scribbly, 263, 560
Scudo, 228
Scuola, 2000, 261
Scuterino, 272
Sdràgoli, Gli, 108
Seac, 155
Sea Devils, 253, 454
Secolo XIX, Il, 102
Secret Agent Corrigan, vedi: Secret Agent X9
Secret Agent X9, 25, 43, 80, 89, 90, 207, 332, 430, 431, 432, 433, 536, 595, 599, 612, 647, 648, **678-679**, 767
Secret in The Sands, 181
Secret of the Manor, 620
Secret Operative Dan Dunn, vedi: Dan Dunn
Secret Six, 425
Seduction of the Innocent, 46, 190, 263, 418, 624
Seekers, The, **679**
See-See-Kid, 79
Segretissimo, 239, 675
Segreto dello Specchio, Il, 616
Segugi, I, vedi: Seekers, The
Sei Bimbi e un Tesoro, 324
Seidel of Tobram, 135
Seinan Sensō, 738
Semaine de Suzette, La, 177
Semushiotoko, 248
Senbiki no Ninja, 497
Sennin Buraku, 510
Señor Conejo, El, 685
Sentinel Louie, 531
Septimus and his Space Ship, 653
Serafino, 130
Séraphin, 247
Sgt. Kirk, 47, 99, 455, 636
Sgt. Fury, 164, 505, **680**, 681
Sgt. O'Malley of the Redcoat Patrol, 524
Sergeant Pat of the Radio Patrol, vedi: Radio Patrol
Sgt. Rock, 496, 516, 524, **680-681**, 765
Sergeant, Spook, 544
Sergente Kirk, Il, (periodico) 166, 260, 539, 636, 735, 751
Sergente York, Il, 272, **681**
Serpenti, I, 104
Sesame Street, 282
Settebello, 206, 540
Settimana Enigmistica, La, 154
Settimana Radio TV, 239
Settimo Giorno, 146
Seven Lively Arts, The, 512
Seven Soldiers of Victory, 435
Seventeen, 309, 449
Sexaroid and Kōsuku Esper, 557
Sexton Blake, 276, **681-682**
Sguattero, 145
Shadow, The, 44, 293, 436, 471, 601, 656, **682**, 713
Shakai Gihyō, 778
Shakespeare in Possumville, 606
Shang-Chi, Master of Kung-Fu, 472, **682-683**

Shang-Chi, Maestro del Kung-Fu, (periodico), 473, 683
Shazam!, 178, 235, 236, 556
Sheena, Queen of the Jungle, 127, 326, 330, 425, 470, 560, **684**
Sheepy, 276
Shenanigan Kids, The, vedi: Katznjammer Kids, The
Shepherd King, The, 181
Sheriff, The, 155
Sheriff of Bullet Valley, The, 297
Sheriff Sockeye, 168
Sherlock Holmes, 237, 452, 545, 546, 591, 675, 684
Sherlock Holmes und das Geheimnis der blauen Erbse, 315
Sherlock Lopez, **684-685**
Sherlock Time, 204
Sherlocko The Monk, vedi: Mager's Monks
Sherman, 107
Shibire no Skatan, 143
Shidenkai no, 248
Shield, The, 560, **685**, 772
Shinban Sanju ni Mensō, 509
Shining Knight, 344
Shinjinbutsu Gihyō, 778
Shin Mizu Ya Sora, 598
Shin Takarajima, 583, 669, 724
Shmoo, Gli, 526
Shochan no Bōken, **686**
Shock Suspenstories, 418
Shōgaku, 197
Shōjo, 156, 557
Shokoku Meikyō Kiran, 463
Shōnen, 161, 249, 444, 448, 502, 518, 605, 667, 669, 671, 723
Shōnen Dōmei, 474
Shōnen Gahō, 142, 188, 518, 598, 721
Shōnen King, 270, 598
Shōnen Kurabu, 197, 349, 422, 451, 594, 659, 711
Shònen, Oja, 30, 45, **686**
Short Ribs, 46, 600, **686-687**
Shorty, 665, 764
Shot Basky, 193
Show Case, 163, 293, 437, 471, 533, 677, 681, 700, 705
Show Girl, 292, 331, 543, 709
Shuffled Symphonies, 653
Si, 152, 153
Siamese Cat, The, 155
Si chiamava Simone, 548
Sicily Sketchbook, 743
Si e Se, 76
Sidonie en Vacances, 308
Sigfrido, 79
Siggi und Babarras, vedi: Asterix
Sigmund Mail, 145
Sign of Free Dom, The, 289
Sign of The Dog, The, 251
Signora Carlomagno, La, 92
Signor Bonaventura, Il, 23, 41, **688**, 732
Signore del Buio, Il, 227
Signor Giulivo, 130
Signorina Boia, 145
Signor McCoy The Circus Hoss, 775
Signor Rossi, 253
Signor Spaghetti, 163, 431
Sigurd, **688-689**, 756
Silent Knight, 454
Silent Am, vedi: Adamson
Silk Hat Harry, 302
Silly Symphonies, 290, 297, 474, **689-690**, 716
Silvana, Family, 189
Silver Linings, 517
Silver Roy, **690**
Silver Starr in The Flame World, 631, 607, **690**
Silver Streak, vedi: Crime does not Pay
Silver Surfer, 221, 254, 506, 621, **690-691**
Silvestro, 216, 700
Simeon, Batts, 443
Simon Simple, 237, 238, 544, 789, 792
Simp O'Dill, 238, 458
Simulatore, Il, 146
Sindbad de Zeerove, 748
Siné-Massacre, 202
Sinking of the Lusitania, 541
Siopawman, **692**
Sir Butch, 182
Sir Leo, 177
Sir Roger De Coverlet, 621
Sister's Little sister's Beau, 540
Sitting Bull, 298
Si Yedo Ki, **692-693**
Sjors, 203, 210, 626
Sjors en Sjimmie, **693**
Skeezix, 503
Skid Davis, 544
Skillu the Convict, 775
Skinny and Scotty, 211
Skippy, 22, 42, 266, 578, **693-694**
Skit, Skat and The Captain, 425, 653
Skorpio (periodico), 109, 279
Skl, 576
Skyman, 342
Skymaster, 164, 505 772
Sky Rangers, 151
Sky Roads, 225, 337, 499, 578, **694**
Sky Rocket Steele, 318
Sky Wolf, 453
Slam Bradley, 202, 687
Slams of Life, 543
Slats Scropple, 135
Slave of the Screamer, The, 193
Slavuj Gliša, 293
Sleepy Sid, 789
Slicksure, 168
Slim and Tubby, vedi: Bullet Benton
Slim Jim, 21, **694-695**, 788, 791, 792
Slimmy Luger, 130
Smack!, 175, 214, 442, 486, 488, 551, 708, 709
Small Change, 525
Small Fry, vedi: Small Change
Smash Comics, 176, 330
Smasher, Comics, 573
S'Matter, Pop?, 614, 791
Smiler and Smudge, 211
Smiley O'Hara, 192
Smilin'Jack, 43, 578, **695**
Smith & Wesson, 742
Smith's Vaudevillians, 267, 666
Smith's Weekly, 196, 267, 442, 566, 635, 665, 666, 755
Smitty, 42, 183, 485, 578, **697**
Smokey Stover, 43, 462, 464, 605, **697**, 703
Snappy answers to Stupid Question, 477
Snappy Sammy, 211
Snarf, 507
Snatch, 268
Sniffy, 100
Snoodums, vedi: Newlyweds, The
Snooper, 176
Snoopy, vedi: Peanuts
S no Taiyō, 557
Snow White, 104, 169, 187, 290, 689
Snowfire, 276
Snugglepot and Cuddlepie, 423
Society, 543
Society of Evil, 267
Socko the Seadog, 505
Soldato Lascella, 272
Soldino, 130, 239
Solitario della Foresta, Il, vedi: Lone Ranger, The
Solitario dei Sakya, Il, 79, 226
Sōma no Furudairi, 744
Sombre Vilain, Le, 468
Someone's always taking the Joy out of Life, 207
Söndags-Nisse, 152, 475
Song Cartoons, 763
Song of the Sword, 621
Songoku, 693
Sonnysayings, 260
Son of Satan, The, **698-699**
Son of The Unknown Soldier, 451
Son of Tomahawk, 496
Sons of Drigins, 523
Sons of the Sword, 620
Sooky, 694
Sooty and Sweep, 658
Sorang, 36, 522, 596, **699**
Sorcettino, 78
Sorchella, 104
Sordello, 670
Soregashi Kojikini Arazu, 461
Sor Pampurio, 23, 42, 74, 92, **699**
Sorry, 108
South China Morning Post, 209
South Sea Girl, 332
Space Angel, 737
Space Cadets, 524, 544
Space Comics, 155, 764
Space Family Robinson, 702
Space Ghost, 737
Space Hawk, 138, 770
Space Patrol, The, 460, 607

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Space Rangers, 312
Spaceship to the Moon, 621
Space Voyagers, 592
Space World, 189
Spadaccino, 163
Spada del Dolore, La, 642
Spada dei Giganti, La, 249
Spada di Domorkos, La, 283
Sparagrosso, cacciatore in Africa, 239
Sparedis and Gravy, 543, 590, 610
Sparks, The, 201, 697, 767
Sparks & Flash, 276
Sparky, 242, 502, 610, 764
Sparvieri del Mare, Gli, 249
Sparviero Fantasma, Lo, 419
Specialiste, Le, 423
Spectre, The, 152, 342, 487, 492, **700**
Spedd Taro, 43
Speed, 190
Speed Saunders, 439
Speedy Gonzales, 95, 609, **700**
Spenders, The, 607
Spettrus, 103
Spia, La, 283
Spider Man, 34, 46, 47, 48, 59, 111, 160, 291, 296, 495, 523, 595, 661, **700-701**, 755
Spiegleburger, 791
Spiljko, 180
Spirit, The, 27, 44, 100, 161, 275, 310, 311, 325, 330, 511, 648, 682, **702**, 771
Spiroli, 44, 46, 109, 185, 193, 203, 212, 269, 343, 344, 421, 423, 431, 458, 466, 481, 488, 536, 558, 561, **702-703**, 730
Spitfire, 544
Spitfire Kitty, 180
Spinters the Clown, 792
Spooky, 464, 697, **703**
Sportograms, 438
Sposa per un giorno, La, 283
Spotlight on Sally, 328
Spotted Wonder, The, 276
Spud Slavins, 78
Spy, 202, 687
Spyman, 706
Spy Smasher, 28, 178, 189, 207, 346, **703-704**
Squadrone dei Cento, Lo, 616
Squeak and Wilfred, 23, 41, 541
Squeeze Play, 344
Squilli Argentini, 76
Squirrel cage, The, 140, 605
Squirrel Food, 140
Squirt & Squib, 460
Squitty, 144
SS 018 Dennis Cobb, 219, 646, **704**
Stanley and His Monter, 342
Stanley The Station Master, 168
Stari Macăk, 26, 44, 558
Starman, 342, 492, 561, **704-705**
Star Pirate, 151
Star-Rocket, 313
Stars and Stripes, 150, 465, 569, 743
Star Spangled Banter, 743
Star Spangled Kid, **705**
Star Struck Sam, 658
Star Trek, **705**
Star Wrek, 721
Staten Islander, 787
Statyetten, 428
Steel Claw, The, 193, **705-706**
Steel Sterling, 189, 495, 574, **706**
Stemboat Willie, 563
Stepbrothers, 792
Stern, 217, 218, 483, 509, 643, 654, 718
Steve Canyon, 30, 45, 52, 56, 89, 136, 212, 213, 227, 511, 562, 608, **707**, 737, 801
Steve Conrad Adventurer, 524
Steve Malone, 342
Steve Roper, 608, 673, **707-708**
Steve Samson, 282, 464
Steve Wood, 544
Stiffy & Mo, 442
Still Life, 99, 658
Stingray, 314
Stips, 709
Stonehenge Kit The Ancient Brit, **708**
Stoney Dawson, 220
Stony Craig of the Marines, **708-709**
Stop me! The British Newspaper strip, 47
Storia d'America, 261, 335, 466
Storia del West, 111, 225, 272, 718
Storia di Re Artù, 272
Storia di Roma a fumetti, La, 261
Storia Illustrata, 219
Storia Malese, Una, 106
Storia rivisitata dal Numero Uno, La, 145, 220
Storie dello Spazio profondo, 199
Stormy Foster, 330
Story of Flight, The, 509
Strabilianti avventure di Margus, Le, 440
Stradivarius, 106
Strain on the Family, A, 713
Strange Adventures, 342, 677
Strange Adventures of Mr. Weed, The, 560
Strange World of Mr.Mum, The, 46, 531, 558, 687, **709**
Strasse, Die, 217
Stratosphere Jim, 544
Stray-Dog, 548
Strega Stregonza, 104
Streghe, Le, 104
Stregone Bianco, Lo, 78
Streken van Reintjie de Vos, 211
Strinko, 168
Stropke en Flopke, 586
Stroppie, 211
Stry Dog, 482
Student Life, 139
Stumble Inn, 457
Stups, **709-710**
Sturmtruppen, 19, 36, 47, 48, 63, 106, 107, 108, 199, 538, **710**, 801
Stymie and his Magic Wishbone, 767
Sub-Mariner, The, 27, 44, 150, 155, 158, 180, 220, 221, 254, 318, 430, 468, 473, 523, 622, 705, **710-711**, 765, 772
Suburbia Caricatured, 174
Sub-Zeo, 318
Succede Sempre Così, 91
Successo, 146
Sugar and Spike, 560
Suicide Brigade, 253
Suicide Smith, 151, 243, 312
Suikoden Nishikie, 744
Suky, 180
Sun, 168, 448, 485, 544, 577, 658, 674
Sunbonnet Babies, 640
Sunday, 153, 242, 256, 324, 325
Sunday extra citizen, 181, 679
Sunday Herald, 185, 631
Sunday Pictorial, 154, 328, 544, 629, 636
Sunday Sun, The, 185, 323, 324, 590
Sunday Sun-Herald, 185, 324
Sunday Telegraph, 168
Sunday Times, 181, 209, 266, 442
Sun-News Pictorial, 195
Sunny Stories, 168
Sunshine, 168, 284
Sunshine Falls, 541
Suparnici, 180
Super Action, 153, 517
Superalbo Gordon, 206, 335
Superbone, 548
Superboy, 110
Superciuk, 145
Super Comics, 216, 714
Superfan, 277
Superfumetti in Film, 284, 632
Supergirl, **711**, 760
Supergulp e Fumetti in TV, 48, 145, 280, 322, 433, 590, 627, 784
Superlocos, Las, 321
Supermachos, Los, 138, **711-712**
Superman, 27, 30, 32, 35, 44, 48, 63, 79, 84, 95, 110, 137, 151, 155, 160, 162, 174, 189, 202, 234, 235, 239, 261, 262, 281, 315, 335, 420, 422, 482, 487, 491, 492, 495, 506, 572, 576, 591, 601, 632, 649, 675, 677, 684, 685, 687, 688, 692, 705, 711, **712-713**, 718, 760, 772
Superman Versus Spider-Man, 48
Supermouse, 565
Supersabios, Los, 223
Supersnipe, **713**
Super Star, 574
SuperVip, 105
Surprise, 168
Susanna, 272
Susie, 478
Suske en Wiske, 30, 45, **713**, 748
Svanitella, 226
Svemirko, 278

Svicolone, 447
Svitati, Gli, vedi: Hayseeds, The
Swamp Thing, 605, 650
Swea, 110, 642
Sweeney and Son, **713-714**
Sweeny Toddler, 176
Sweethearts and Wives, 707
Sweet Home, 740
Sweet Hortense, 284
Sweet Little Katy, 714
Swift, 181, 276, 446, 464
Swift Morgan, 543
Swineskin Gulch, 451
Sydney Morning Herald, 209, 477
Sydney Sunday-Herald, 141, 324
Sydney Sunday Sun, 167, 425, 460, 631
Sydney Sun News, 185
Sylvester, 95, 427, 609, **714**
Sylvie, 104
Synfonie in Müll, 332

T

Tabaccone, vedi: Barney Google
Tabibito-Kun, 583
Taca Banda, 421
Tad of the Tanbark, 299, 622
Taddeo e Veneranda, 74
Tagalog Klassiks, 33, 146, 554, 613
Tagisan Ng Mga Agimat, **715**
Taifu Goro, 669
Tailspin Tommy, 25, 42, 171, 264, 337, **715-716**
Taint the Meat, It's the Humanity, 277,
Tairō Sōnanzu, Il, 738
Takaou, 572
Take Barney Gogglef'instance, 171
Take Barney Google for Instance, 171
Taking Her to the Ball Game, 140
Takot-Tawa, 554
Tales from the great Book, 524
Tales of Suspense, 233
Tales of the Jungle Imps, 540
Tales of unexpected, 342
Tales to Astonish, 156, 710
Talking Magpies, The, 455
Tama e Aki, 76
Tama no Kashi Monogotari, 510
Tamarindo, 548
Tamburino dell'Amba Alagi, Il, 272
Tamburino del Re, Il, 251
Tall Tales, 476, 477
Tallulah, 688
Tani, 517
Tanks, L'uomo d'acciaio, 129, 261, **716-717**
Tanku Tankuro, 43, **717**
Tanpo Gashun, 598
Tantei Gorō, 518
Tapum, La storia delle armi, 203
Targa the Tiger Man, 620
Target, 168, 284, 770
Taró, 643, 654, **718**
Tartarino, 520
Tarzan, 24, 25, 42, 44, 78, 79, 89, 90, 92, 110, 143, 172, 219, 243, 258, 263, 304, 315, 322, 340, 341, 345, 462, 471, 482, 484, 489, 498, 507, 508, 516, 517, 518, 524, 536, 542, 550, 559, 592, 604, 638, 644, 645, 686, 702, 713, **718-719-720**, 722, 727, 728, 756, 757, 765, 778
Tarzanetto, 130
Tarzan van de Apen, 514
Tasmanians Todan, 442
Tatler, The, 173, 346, 433
Tato e i Pupi, 77
Tawky Tawny, 189
Teacher's Pet, 789
Teacher Trotter, 754
Teddy and Caruso, 240
Teddy Bob, 111, 239, 419
Teddy in Africa, 542
Teddy Sberla, 130
Teddy Tail, 19, 41, 720
Teddy West, 130
Ted Feller, 81
Tedidus Pastimes, 569
Ted Patton, 186, 226
Ted Strong, 240
Ted Towers, **720-721**
Teen Titans, 137
Té Inglēs, 272
Telegraaf, De, 165, 216, 733, 737
Telerompo, 104
Telestrip, **721**
Tele Wischen, 509
Tempesta, La, 280
Tempio della Morte, Il, 440
Tempo, 146, 537
Tenente Flap, 179
Tenente Sonny Fuzz, 179
Tenpei Tenma, **721**
Tensai Bakabon, 143
Teo, 130
Teodora, 104
Teresina e Capitan Bombarda, 74
Terre Gemelle, vedi: Twin Earths
Terrible Tales of Capitain Kiddo, The, 305
Terrible Twins, The, 791
Terror Bill, vedi: Broncho Bill
Terrore del Colorado, Il, 611
Terror in The Tall Tower, 543
Terror Keep, 214, 472, 573
Terrors of the Tiny Tads, The, 40, **721**, 749
Terry, 419
Terry and the Pirates, 25, 28, 38, 43, 45, 80, 89, 161, 212, 213, 227, 258, 286, 312, 318, 455, 547, 687, 688, 690, 707, 708, **721-722**, 737, 772
Terry the Troubadour, 448
Tetsujin 28 Gō, **722-723**
Tetsuwan-Atom, 34, 46, 59, 600, 722, **723**, 724
Tex (periodico), 259, 482, 728
Texas Slim and Dirty Dalton, 487, **723**, 765
Tex Revolver, 92, 150
Tex Willer, 30, 45, 95, 111, 128, 198, 419, 581, **723-724**
That Li'l Rascal Rastus, 791
That's different, 183
That's My Pop! 262, 438
Their only Child, vedi: Newlyweds, The
Them Days is Gone Forever, 714
Theme Song, 216
There's at Least one in Every Office, 207
There Was on old Woman who lived in a shoe, 201
They'll do it Every Time, 451, 529, **724-725**
Thimble Theater, 23, 25, 30, 41, 42, 59, 81, 86, 97, 147, 246, 335, 505, 575, 579, 610, 679, 680, **725**, 761, 767
Things that Never Happen, 224
Third World, 589
Thirteen, 704
This Dumb world, 508
Thor, 34, 46, 47, 111, 157, 163, 164, 177, 221, 523, 699, **726-727**
Three aces, The, 250
Three Bears, The, 176
Three Brothers, The, 310
Three Cheers for the Red, Red and Red, 266
Thrill o' Ajiwan Otoko, 572
Thudor, 313
Thun'Dan, 344
Thunder Agents, 264, 495, **727**, 772
Thunderbirds, 181
Thunderbold, Jaxon, 544
Tibor, **727-728**, 756
Ticco Cicca, 519
Tich, 304
Tich and Snitch, 764
Tickle and Tootle, 767
Tico Tico, O, 40, 647
Tilt, 242
Tiddlers, General Nitt and his Barmy Army, 176
Tiffany Jones, 36, 47, **728**
Tiger, **728**
Tiger Joe, 246
Tiger Kiss, 548
Tiger Man, 243, 318
Tiger Tim, 23, 40, 720, 729
Tightrope Tim, 460
Tigre Bianca, 127
Tigri del Bengala, Le, 232
Tigri dell'Atlantico, Le, 198
Tijl Uilenspiegel, 748
Till Eulenspiegel, 175
Tillie, 184
Tillie The Toiler, 22, 42, 91, 201, 579, **729-730**, 761
Tilt, 99
Tim, 202
Timbergek, 419
Times, 239, 503, 540
Time Tom, vedi Tim Tyler's Luck

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Time Top, The, 656
Tim Holt Comics, 344, 422
Tim, Il piccolo vagabondo, 540
Tim, Tom, Tumb, 145
Tim Tyler's Luck, 25, 42, 78, 83, 84, 89, 165, 270, 332, 425, 576, 647, **731**, 779, 795
Timid Soul, The, **730-731**, 758
Tintin, 26, 42, 45, 59, 327, 423, 475, 651, 702, 703, 713, **731**, 748
Tintin, (periodico), 46, 93, 94, 109, 110, 147, 159, 163, 182, 192, 212, 247, 249, 256, 259, 260, 262, 268, 273, 343, 420, 431, 458, 468, 493, 536, 558, 559, 563, 636, 651, 653, 747, 783
Tiny Tim, 527
Tip & Topper, 168
Tippie, 232
Tiramolla, 129, 242, 243, 247, 554, 648, **732**
Tishy and Steve, 759
Tita Dinamita, 186
Titi et Tutu, 420
Tito and His Burrito, 341
TNT, 219, 595
Tobias, 734
Toby, 200
Toby Press, 230
Todano Bonji, **732**
Toddles, 266
Toffolino, 83
Togosaku to Mokubē no Tokyo Kenbutsu, 506
Tokyo Puck, 18, 40, 506
Tokyo Senichi ya Monogatari, 685
Toledo News-Bee, 208, 434
Tomador, 670
Tomahawk, 457, 496
Tom & Biber, 498, 588
Tomba de Los Dioses, La, 552
Tom Bill, 215
Tom Boy, 642
Tom Browne's Christmas Annual, 212
Tom Cringle's Log, 624
Tom, Dick and Harry, 765
Tom e Nelly, 741
*Tom e Jerry,*95, 447, **732-733**
Tom Ficcanaso, 95, 476
Tommi del Circo, 89
Tommie's Avonturen, 210
Tom Mix, 215, 226, 482, 622
Tom o'London, 313
Tom Poes, 450, 469, **733**, 734
Tom Porcello, 129
Tom Sawyer, 642
Tom, Tip & Tim Top the Tramps, 460
Tommy, vedi: Amazing Kid
Tommy (periodico), 100, 219, 248, 341, 486, 568, 618, 657, 751, 753
Tommy of the big Top, 524
Tommy Thompson, 158
Tommy Trinder, 489
Tommy Trot the Tudor Tramp, 460
Tommy Wack, vedi: Wack
Tontote y Cia, 192
Tonty, 329
Tony Falco, 129, 205, 521, **733**, 734
Toodles, 305
Toonerville Bus, 342
Toonerville Folks, 41, **734**
Toonerville Trolley, 342
Toon Okkernoot, 211
Tooru Riikishi, 161
Toots and Casper, 579, **734-735**
Tootsie Sloper, 148
Topical Breezes, 763
Top Mix, 130
Top Notch, 191, 192
Top-Notch Laugh, 192
Topo Gigio, 324
Topo Lino, 78
Topolino, vedi: Mickey Mouse
Topolino (periodico), 146, 168, 206, 208, 225, 226, 227, 228, 232, 249, 252, 263, 279, 283, 297, 303, 310, 335, 339, 425, 455, 504, 506, 507, 534, 549, 554, 564, 576, 577, 596, 609, 611, 618, 629, 648, 664, 670, 673, 678, 689, 731, 743, 751
Topple Twins, 276
Tops, 189, 264
Top Star, 216
Tor, 439, 516, 720
Torcia Umana, vedi: Human Torch, The
Tordella, 234
Torello, 130
Tori, 748
Tornado, 574, 764
Toronto Telegraph, 44, 541
Toro Seduto, 146
Torsten Bjarre, 313
Torre del Mago 2000, La, 580
Toto, vedi: Denni the Menace
Toto e Tata, 226
Tōtō Meisho, 744
Totor de la Patrouille des Hannetons, 651, 713, 748
Touch and go, 263
Tough Teddy, 503
Tough Tod & Happy Annie, 544
Touitoui, 669
Tour of Doctor Syntax, The, 39, 663
Tout-Paris, Le, 237
Tóxico y Biberòn, 469
Trac et Boum, 669
Tracy Twins, 459
Tradotta, La, 75, 664
Tramonto ad Est, 554
Travaso, 261, 596, 670
Travelin' Gus, 531
Treasure Chest, 660
Tre Bill, I, 128, 272
Tre Boy Scouts, I, 71
13½, 670
13 rue de l'Espoir, 329
Tre di Macallé, I, 80
Tree Little Pigs, The, 290, 297
Tre Gigli, I, 611
Tremal Naik, 577
Tre Moschettieri, I, 83, 279, 318, 419
3 P., I, 92, 476, 630
TrePorcellini, I, (periodico), 81, 206, 279, 455, 529, 530, 531, 596, 616, 673
Tres Inseparables, Los, 192
Tre Zampe, 169
Tribuna Illustrata, 155
Tribune, 434
Tribune Primer, 603
Tribunzio, 251
Trinet et Trinette, 423
Trino, 106
Tripje en Liezebertha, 165, **737**
Tripudio, 609
Trois Mosquetaires du Maquis, Les, 45, 307, 308, **737-738**
Trolldrycken, 182
Trollkarl i Stockholm, en, 534
Trolls, The, 276, 544
Tromba, Il, 104
Tropical Tricks, 168
True Life Adventures, 653
Tsannga Rannga, 517, 592
Tsuki Hyakusha, 738
Tsunde ha Kuzushi, 461
Tubby & Trot, 168
Tucker Twins, The, 665
Tuckwells, The, 679
Tuffa Viktor, 154
Tuffolino, 283
Tug Transom, 613
Tumbleweeds, 100, 107, 666, 687, **739**
Tunnel del Tempo, Il, 518
Turi e Tolk, 493
Turok, Son of Stone, 559, 728
Tuttida Fulvia Sabato sera, 619, 630
T.v. Heroes, 155
TV Tornado, 155
Tweedledee and Tweedledum, 174
Twilight Zone, 264
Twin Earth, 545, 607, **740**
Two-By-Fours: A Sort of serious book about small children, 676
Two-Face, 174
Two-Fisted, 418, 517
Two Gun Kid, 164, 647
Two Toof Tom, 544
Ty Foon, 538

U

Uchi no Yomehan, 510
Ugh, ho detto, 630
Ukala, 33
Uk en Puk, 734
Ulceda, 576
Ultimi sulla Terra, Gli, 280
Ultimo Tango a Fumetti, 202
Ultra, 312
Ultra-Man, 560, 605
Ultra Man Leo, 605
Ultra 7, 605

Ulysse, 596, **742**
Umpateedle, 147
Unbesiegbaren, Die, 516
Uncle Crabapple, 240
Uncle Elby, 540
Uncle Mose, 792
Uncle Ned, 788
Uncle Pike, 789
Uncle Sam, 146, 182, 189, 243, 263, 330, 522
Uncle Scrooge, 90, 169, 170, 247, 297, **742-743**
Uncle Si, 153
Under the Stars and Bars, 346
...und läuft und läuft undläuft, 315
Unexpurgated memoirs of Bernard Mergendeiler, 325
Unfortunate Fate ofa Well-intentioned Dog, The, 542
Unità, 93, 248, 674, 675
United Continental, 430
Universal, 430
Unknown Soldier, The, 28, 517, 656
Uno, 170
Uomini Verdi, 596
Uomo Cosa, vedi: Man Thing
Uomo contro il Mondo, Un, 90, 783
Uomo di Ferro, L', 279
Uomo in grigio, L', 83, 781
Uomo invisibile, L', 440
Uomo Mascherato, L', vedi: Phantom, The
Uomo Ombra, L', 482
Uomo Pipistrello, vedi: Batman
Uomo ragno, vedi: Spiderman
Uomo Ragno, L', (periodico), 275, 296, 467, 473, 701
Uomo, un'avventura, Un, 593
Up Anchor, 501
Up e il Sovversivo, 106, 247
Up Front, **743-744**
Upa en Apuros, 194
Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffardo, The, 40, **744**, 749
Uranella, 104
Uranza, 225, 769
Urhunden, 152
Urrà, 175, 713, 719
Useless Eustace, 620
Us Fellers, vedi: Ginger Meggs
Us Girls, 566
Ushitsuki, 572
Us Husbands, 457
U.S. Rangers, 536
Usura Retsuden, 350

V

Vado, L'arresto e torno, 248
Vaillant, 244, 329, 337, 417, 618, 627, 629, 631
Valentina, 36, 47, 97, 265, **745**
Valentina Melaverde, **745-746**
Valérian, 561, **746**
Valiant 188, 682, 705
Vampire, 724
Vampire des Caraibes, Le, 228
Vampirella, 105, 177, **746**
Vangelo secondo Andy Capp, Il, 154
Vanilla and the Villains, 528, 542, **748**
Van Swaggers, The, 761
Vater und Sohn, 22, 43, 348, 598, 709, **748-749**
Vault of Horror, The, 32, 263, 418, 471
Vecchia Arizona, Nella, 252
Vecchio Foglio, Un, 539
Vedorosso, 106
Velika Utakmica, 304
Veliki Miting, 278, 588
Veliki Turnir, 293
Vendicatore dell'Ovest, Il, 198
Vendicatori, I, vedi: Avengers, The
Venegas, 149
Vengador, El, 204
Vengeance du Corsaire, La, 226
Ventajita, 194
Ventimila leghe sotto i mari, 419, 482
Ventriloquial Vag, 707
Venturino, 77, 261
Vergine Nera, La, 279
Veritable Historie du Soldat Inconnu, La, 718
Versos y Noticias de César Bruto, 258
Vertue of Vera Valiant, 523
Viaggi e avventure di cielo, di terra, di mare, 76, 146
Viaggio Sottoterra, 596
Vic Flint, **749-750**, 768
Vic Jordan, 44, 595, **750**
Vic Olivier, 211
Victor, 276
Vicotian Comics, 142
Victor's adventure, 78
Vida del Che, La, 204
Vidocq, 514, **750-751**
Vie des Grands Fauves, La, 628
Vie Militaire, La, 237
Vigilante, The, 561, 658
Vigile, Il, 421
Viking Prince, 516
Vip, mio fratello superuomo, 203, 519
Virus, 26, 44, 79, 81, 90, 227
Virus, Il, 219, 616
Virus, il mago della Foresta Nera, 573, **751**
Virus Psik, 100, 219, 248, **751**
Vision, 495
Visione, La, 163
Vita Femminile, La, 106
Vito Nervio, 204
Vitt, 92, 94, 212, 230, 299, 731
Vittorioso, Il, 44, 81, 84, 85, 91, 92, 94, 95, 96, 110, 169, 175, 225, 226, 230, 232, 249, 261, 264, 265, 272, 279, 280, 299, 327, 476, 519, 554, 611, 618, 629, 630, 639, 661, 718
Viva, 206, 335
Viva l'Italia, 627
Vjerenica Mača, 558
V-Magazine, 168
Voce del Mare, La, 419
Volpe, 84
Volpetto, 239
Volpone Dulcamare, 129, 648
Voltar, 37, 46, **752**
Volti del nostro Schermo, 616
Volton, 516
Voorwaarts, 165
Voyages en Zigzag, 735
Voyage to the bottom of the Sea, 728

W

Wack, 100, 577, **753**
Wags,The,dog that Adopted a Man, 552, **753-754**, 789
Wahere Geschichten erlogen von Loriot, 218
Wakamonotachi, 583
Walalla, 104
Waldas, 33
Wallenstein, 104
Wally and the Major, 44, 267, **755**
Walt Disney's comics and Stories, 169, 297
Walter Forde, 754
Wampus, 103
Wanda the wonder Girl, 168
Wang, 162
Warlock, 221, **756**
War of the worlds, 439, 503
War on Crime, 427
Warspite, 33
Wary waru World, 143
Washable Jones, 231, 525
Wash Tubbs, 24, 28, 42, 45, 91, 196, 264, 346, 433, 477, 532, 737, 739, 740, **756-757**, 768
Wasp, The, 157, 163
Watanga, 539
Wat's This?, 438
Way out West, 485
Weary Willie and Tired Tim, 18, 40, 69, 141, 142, 212, **757-758**
Weather Pup, 763
Web, The, 495, **758**
Wee Hughie, 346
Weekly Budget, 69
Wee Macs, The, 683
Wee pols, 47, 542, 740, **759-760**
Wee Tusky, 573
Wee Willie Winkie's World, 16, 40, 326, **760**
Wee Women, 522
Weird Fantasy, 418
Weird Science, 418
Welcome To Rome, 781
Werewolf by Night, 525, **761**
Wesley Barry, 754
West and Soda, 203, 519
Western, 272

Indice dei Personaggi e dei Titoli

Western Kid, 661
Western Penman, The, 207
Western Willie the Cowboy Coughdrop, 460
Wham, 176
What's cooking, 276
What the Dickens, 209
Wheeler and Woolsey, 754
Wheeling, 636, **762**
Wheels of Fortune, 620
When a Feller Needs a Friend, 158, 207, **762-763**
When a Man's Married, 707
When the Bell Rings, *vedi: Bash Street Kids*
When Worlds Collide, 318, 334
Whirling Round the World, 620
Whisky a gogò, 202
White Boy, **764**
White Cloud, 620
White King of Arabia, 621
Whiteman, 268
White Streak, 318
Whiz, 217, 234, 235, 457, 469, 703, 704
Whizzer, 523
Whoddit, 775
Whole Blooming Family, The, 543, 662
Wicked Wanda, 314
Wild Batson, 192
Wildcat, 492, 495, 561
Wild Hare, A, 215
Wile E. Coyote, 178
Wiley, 177
Wilhelm Meister, 55
Will Bragg, 442
Will Hay, 211
Willie and Joe, 179, 466, 569
Willie Fibb, 792
Willie Lumpkin, 523
Willie Scribble The Pavement Artist, 460
Willie Wart & Wallu Warble, 460
Willie Westinghouse Edison Smith, 789
Willie Whopper, 474
Willie Wise, 240
Will Sparrow, 90
Willy Nilly, 346
Willy & Wally, 211, 460
Windy and Paddles, 483
Windy Riley, 485
Wing Tibs, 253
Wings, 237
Wings of Fortune, 620
Winks, The, 267
Winner, 573
Winnetou, 588, **767-768**
Winnie the Pooh, 276
Winnie Winkle, 22, 42, 201, 203, 204, 210, 338, 626, 697, 768
Wisconsin State Journal, 787
Wise Little hen, The, 297
Wise Quacks, 464
Witching Hour, The, 737
Wizard of Id, The, 34, 46, 97, 210, 244, 450, 542, 560, 611, 687, **769**
Wizard of Oz, The, 791
Wochenend, 515
Wolff, 36, 466, 552
Wonder Boy, 243
Wonderful adventures of Pip, Squeak and Wilfred, 630
Wonderful World of Barry McKenzie, The, 173
Wonderman, 155
Wonder Wart-Hog, 319, 684
Wonder Woman, 44, 258, 428, 491, 492, 553, 560, 572, 601, 684, **771**
Wonderworld, 183
Wonder Zoo, The, 488
Wonmug, 147
Woodoo Hoodo, 297
Woody Woodpecker, 520
Woopee Hank, 276
World, The, 40, 41, 69, 239, 290, 438, 442, 497, 543, 559, 793,
Wor-d's finest, 174, 669, 705
Wow, 188, 206, 457, 495, 555, 556, 572, 617
Wo Wang en Simmie, 626
Wrath of the Gods, 314, 679
W-3, 724
Wulf the Briton, 313
Wurdalac, 145
Wyatt Earp, 164, 193

X

Xalanta's Secret, 652
X-Men, 137, 505, 706, **773-774**
X-9, 579, 801
X-1, il pugile misterioso, 261, 349

Y

Yachi, 447
Yagyū Ningun, 509
Yajikita Saikou, 598
Yak, 244
Yank, 45, 166, 204, 569, 667, 743
Yank and Doodle, 595
Yanitor, 792
Yarmak Comics, 631
Yarrow Stalks, 268, 571
Yarzael ou la fine des Temps, 306
Yellow Jacket, 157
Yellow Kid, The, 14, 15, 26, 40, 52, 56, 69, 72, 136, 152, 222, 240, 290, 606, 679, **776-777**
Yennie Yonson, 614
Yen Yenson, 792
Yetti, 268
Yip, Yip, Yippy, 184
Yoebje en Achmed, 42, 165, 216, 737
Yogi Bear, 95, 447, 511, **777-778**
Yoghi, vedi: Yogi Bear
Yojigen Sekai, 557
Yorga, 127, 198, 226, 419, **778**
Yosemite Sam, 216, 271
You and Me, vedi: Potts, The
You can't Vote, 518
Young Allies, 189, 495, 523, 691, **779**
Young Esplorers, The, 620
Young King Cole, 544
Young Knight: a Tale of Medieval Times, The, vedi: Medieval Castle, The
Young Marvelman, 155, 764
You're a Good Man Charlie Brown, 615
Yu're Telling Me, 656
Yoyo, 420
Yuki, 778
Yuma Kid, 128, 198
Yūrei Ikka, 572
Yūreisen, 474

Z

Zack, 47, 493
Zagor, 128, 187, 298, 593, **782**
Zakimort, 103, 239
Zalamort, 419
Zambo, 129, 521
Zan, 104
Zap (Comics), 35, 47, 268, 571
Zaratustra, 265
Zarkov, 299
Zatara, 342, 439, 516
Zembla, 128, 616
Zenobaldo e Domitilla, vedi: Bringing up Father
Zenzero, 519
Zero, 197, 243, 528
Zero Pilot, 557
00 Ongoy, 517
007, 669
Zia Minerva, 170
Zibillo e l'Orso, 261
Ziegfeld Follies, 543
Zig et Puce, 22, 23, 42, 574, 651, 668, **783**
Ziggy, 107
Zilzelub, 224
Zio Boris, 105, 242, 620
Zio Paperone, vedi: Uncle Scrooge McDuck
Zio Tobia, 105
Zip Comics, 104, 706, 758
Zoe, vedi: Nancy
Zonneland, 210
Zora, 104
Zorak, 128, 219
Zordan, 104
Zorro, 128, 224, 252, 476, 514, 556, 736, **783-784**
Zorro della Metropoli, 616, 783
Zorrykid, 476, **784**
Zozo, **784**
Zum e Titì, vedi: Little Jimmy
Zvitorepec, 580

INDICI

Indice delle illustrazioni (i nomi in tondo sono di autori, quelli in corsivo sono di personaggi)

A

Abbie an' Slats, 136
Abie the Agent, 136
Achille Talon, 137
Adamson, 138
Agachados, Los, 138
Airboy, 140
Air Hawk, 141
Airship Man, The, 142
Airy Alf and Bouncing Billy, 142
Akado Suzunosuke, 143
Akim, 143
Alan Ford (rivista), 107, 144, 145, 410
Albertarelli, Rino, 146
Alfredo, 147
Alley Oop, 148
Ally Sloper, 148
Alma Grande, 149
Alphonse and Gaston, 149
Amazing Spiderman, The, 48
Amok, 150
Anderson, Lyman (illustrazione di), 151
And Her Name Was Maud, 153
Andriola, Alfred, 154
Andy Capp, 32, 154, 354
Anibal, 5, 353
Animals, 771
Anita, 265
Anita Diminuta, 156
Anmitsu Hime, 157
Ant Man, 157
A. Piker Clerk, 158
Apple Mary, 43
Archie, 159
Argentovivo!, 85
Argonautjes, De, 160
Asso di Picche, 161
Astérix, 162, 354
Atomas, 617
Audace, L', 79
Avengers, The, 164
Avventuroso, L', 80
Avventura, L', 89
Ayos, 554

B

Backfire, 62
Ballata del Mare Salato, Una, 166
Banana Oil, 167
Bande dessinée, La (frontespizio), 130
Barbarella, 168
Barnaby, 170
Barney Baxter, 171, 585
Barney Google, 19, 172, 356
Barry Dan, 172
Barry Sy, 173
Bat Masterson, 175
Batman, 174, 358
Batman, 174, 358
Battaglia, Dino, 176
B.C., 37, 177, 354
Bécassine, 177
Beetle Bailey, 60, 179, 357
Bel Paese, Il, 248
Belinda Blue Eyes, 180
Belzebub Jones, 541
Ben Casey, 181
Bernard Prince, 183
Bessy, 183
Betty, 184
Betty Boop, 185
Bibi Fricotin, 186
Big Ben Bolt, 186
Bilbolbul, 187
Billy Bounce, 793
Billy Bunter, 188
Black Condor, The, 190
Blackhawk, 191, 263
Blake et Mortimer, 359
Blondie, 23, 193, 362, 780
Blue Beetle, 194
Blue Sea and Red Heart, 195
Bluey and Curley, 195, 442
Bobby Bubble, 460
Bobby Thatcher, 196
Bonelli, Giovanni Luigi, 198
Boner's Ark, 198
Bonvicini Franco (pseudonimo Bonvi), 199
Boob McNutt, 200
Boots and Her Buddies, 201, 544
Boy, 110
Braccobaldo, 95
Brammetje Bram, 203
Brenda Starr, 205
Brick Bradford, 206, 355
Bringing Up Father, 20, 208, 362
Bristow, 209
Bronc Peeler, 209
Broom Hilda, 210
Brownies, The, 791
Bruce Gentry, 212
Buck Danny, 213
Buck Rogers, 24, 213, 358
Buck Ryan, 214
Bugs Bunny, 215
Bulletje en Bonestaak, 216
Bulletman, 217
Bungle Family, The, 218
Bunker, Max (pseudonimo di Secchi Luciano), 220
Buscema, John, 221
Busch Wilhelm, 221
Bushmiller, Ernie, 222
Buster Brown, 223, 357
Buz Sawyer, 223, 797
Buzzelli, Guido, 224
Byrnes, Gene, 224

C

Ca Balà, 106
Caniff Milton, 227
Capitaine Fantôme, Le, 228
Capitan Miki, 228
Capitan Misterio, El, 229
Capitan Terror, 229
Capitan Trueno, El, 230
Capp, Al, 231
Captain America, 232
Captain and the Kids, The, 233
Captain Easy, 363, 740
Captain Klutz, 234
Captain Marvel, 235, 364
Captain Marvel Jr., 236
Captain Midnight, 236
Caran D'Ache (pseudonimo di Poiré, Emmanuel), 237
Carpi, Pier, 239
Casa Matta, La, 62
Casey Court, 241
Cattivik, 243
Cellulite, 244
Centaure Vezelay, Le, 226
Chanoc, 245
Charlie Chan, 245
Chef-d'œuvre de la bande dessinée, Les, 132
Chevalier Ardent, 247
Chies, Giampaolo, 249
Chlorophylle, 250
Chubb-Lock Homes, 775
Chuckle Our Own Clown, 284
Chupamirto, 250
Cicero's Cat, 251
Cidopey, 367
Cisco Kid, The, 252
Clarence the Cop, 494
Clive, 253
Cocco Bill, 253
Colonel Pewter, 255
Colonel Potterby and the Duchess, 255
Comanche, 255, 468
Come on Stevel, 256
Comics club, 101
Comics World, 101
Commissario Spada, Il, 256
Conan, 257, 364
Connie, 258, 366
Corentin, 259
Corriere dei Piccoli, 73
Corriere dei Ragazzi, Il, 121
Corriere della Paura, 105
Corto Maltese, 260, 367
Count Screwloose of Tooloose, 261
Cow Boy, Il, 92
Coyote, El, 262
Crane, Roy, 264
Cringe, 266

Indice delle Illustrazioni

Cronache dal Palazzo, 619
Cruikshank, George, 267
Crumb, Robert, 268
Cubitus, 268
Cucciolo, 269
Cuto, 270
Cyborg 009, 270

D

Dan Dare, 371
Dan Dunn, 273
Daniel, 274
Danny Dreamer, 207
Dan O'Neill's Comics, 601
Daredevil, 275
Dateline: Danger!, 276
Davis, Jack (illustrazione di), 277
Davis, Phil, 277
Davy Jones, 544
Defenders, The, 278
De Maria, Guido, 280
Demonyo Made Me Do It, The, 651
Dennis the Menace (G.B.), 281
Dennis the Menace (U.S.), 281, 375
Derickson Dene, 282
Desperate Dan, 282
Devil Gigante, 112
Diabolik, 283
Diabolik (rivista), 102
Dick Fulmine, 87, 285
Dickie Dare, 286
Dick's Adventures in Dreamland, 286
Dick Tracy, 25, 287, 370
Diego Valor, 288
Dimples, 305
Dingbat Family, The, 288, 789
Dinglehoofer und His Dog Adolph, 289
Dirks, John, 289
Dirks, Rudolph, 289
Disney, Walt, 230
DI 13, 291
Doc Savage, 293
Dr. Kildare, 294
Dr. Merling, 295
Doctor Niebla, 295
Doctor Strange, 296, 372
Doll Man, 297
Donald Duck, 169, 298, 374, 716
Don Catarino, 639
Dondi, 299
Don Dixon, 300
Doonesbury, 301
Dopobomba, 302
Doré, Gustave, 301
Dot and Carrie, 303
Dottor Faust, Il, 303, 369
Double Trouble, 763
Dracula, 254
Drago, 304
Dreams of the Rarebit Fiend, 306, 790
2001: A Space Odyssey, 307
Dumb Dora, 307
Dzjengis Khan, 368

E

Edson, Gus, 309
Eega-Beewa, 310
Eek and Meek, 310
Eisner, Will, 311
Ella Cinders, 312
Elmer, 313
Eric, 314
Eric de Noorman, 513
Ernie Pike, 315
Eternals, The, 317
Etta Kett, 317
Eureka, 99

F

Fabulas Panicas, 319
Fabulous Furry Freak Brothers, The, 320
Falk, Lee, 320
Famille Fenouillard, La, 321
Fantastic Four, The, 35, 322, 373
Fantastici Quattro, I, 111
Fantax, 323
Fantomas, 323
Fatty Finn, 324, 375
Fearless Fosdick, 324
Feiffer, 56, 325
Feiffer, Jules, 326
Felix, 326
Felix the cat, 327, 375
Ferd'nand, 328
Fester-Bester-Tester, 329
Fisher, Ham, 330
Fisher H.C., 331
Fix und Foxi, 332
Flamingo, 333
Flash, The, 333
Flash Gordon, 45, 334, 373
Fleischer, Max, 335
Flinstones, The, 336
Flip the Frog, 474
Flook, 336
Flutters, The, 337
Flying Machine, The, 514
Forever People, The, 338
Fouché, 340
Four D. Jones, 341
Fosdyke Saga, The, 339
Foster, Harold, 340
Foxy Grandpa, 676
Frankestein, 343
Freckles and His Friends, 345
Fred Basset, 346, 376
Fritz the Cat, 37, 347
Fuku-chan, 777
Fulmine (Argentina), 292
Fulmine (Italia), 261
Fumetti, I (frontespizio), 114, 119
Fumetto, Il, 102
Fumetto in Italia, Il (frontespizio), 116
Funny Folk of Meadow Bank, The, 356
Furio Almirante, 349
Futen, 350
Futuropolis, 350

G

Gai Luron, 417
Gaki Deka, 378, 418
Galeppini, Aurelio, 418
Gambols, The, 419
Gangreen, 197
Garth, 420
Gasoline Alley, 41, 377, 421, 503
Gertie, The Trained Dinosaur, 540
Ghost Rider, 422
Gim Toro, 424
Ginesito, 425
Ginger Meggs, 42
Giornale dei bambini, 67
Giornale dei Piccoli, 88
Giornale dell'Uomo Mascherato, Il, 91
Giornalino, Il, 88
Giovedì, 88
Giovedì dei Ragazzi, Il, 84
Giramondo, 122
Girl From the People's Commune, The, 426
Giungla!, 83
Giussani, Angela, 426
Giussani, Luciana, 426
Globi, 427
Gloops, 427
Godwin, Frank (illustrazione di), 428
Goldberg, Rube (vignetta di), 428
Golgo, 13, 429
Goodwin, Archie, 430
Gordo, 430
Governi, Giancarlo, 432
Grande Black, Il, 434
Gray, Clarence, 434
Gray, Harold, 435
Grecchi, Luigi, 437
Green Arrow, 435
Green Berets, 436
Green Lantern, 437
Gringo, El, 311
Grucka Vjestica, 558
Guerilleros, Les, 439
Gully Foyle, 631
Gummer Steet, 440
Gumps, The, 376, 441
Gun Law, 441
Gyatoruzu, 38

H

Hagar the Horrible, 444
Hairbreadth Harry, 40, 444
Hakaba no Kitarō, 445
Hamlin, Vincent, 445
Hangman, The, 446
Happy Days, 414
Happy Hooligan, 16, 376, 447
Hargreaves, Harry, 448
Harold Teen, 449
Hart, Johnny, 450
Haselden, W.K., 451
Hawkman, The, 379
Hayseeds, The, 453
Heart of Juliet Jones, The, 377, 454
Hercules, 456
Heros the Spartan, 360, 361
Hershfield, Harry, 458
Hi and Lois, 459
Hi no Tori, 460
Hopalang Cassidy, 701
Howard the Duck, 455
Hubert, 466
Hulk, The, 467
Human Torch, The, 467
Hunckleberry Hound, 467

I

Indio, El, 470
Indoor Sports, 302
Inspector Wade, 471
Iron Fist, 472
Iron Man, 473
Ishimori, Shotarō, 474
Italo-americano, L', 90
Intrepido, 81

J

Jacula, 104
James Bond, 477
Jane, 477
Jane Arden, 478
Jan on Mu, 764
Japhet and Happy, 479
Jeff Hawke, 32, 480
Jeff Hawke (rivista), 112
Jerry on the Job, 481
Jerry Spring, 481
Jetson, The, 482
Jimmy das Gummipferd, 483
Jimpy, 484
Joe Palooka, 485
Johnny Hazard, 383, 486
Judge Wright, 488
Jungle Drums, 459
Jungle Jim, 489
Jungle Tatei, 379, 490
Justice League of America, 492
Just Jake, 490
Just Kids, 491

K

Kamandi, 495
Kapitein Rob, 496
Kappa Tengoku, 685
Kappie, 497
Katame no Gunshi, 380, 461
Katzenjammer Kids, The, 14, 22, 51, 384, 497
Ka-Zar, 498
Kelly, Walt, 499
Kerry Drake, 500
Kevin the Bold, 501
Keyhole Kate, 502
Kin-der-Kids, The, 18
King Aroo, 504
King of Royal Mounted, 505
Kinowa, 316
Kirby, Jack, 506
Kirie & Leison, 782
Kit Carson, 507
Kitchen Denis, 507
Klotjohan, 508
Kojima, Koo (illustrazione di), 383
Koning Hollewijn, 510
Kosmos, 112
Kozure Okami, 380, 511
Kraaienhove, 512
Krazy Kat, 21, 49, 385, 513
Kriminal, 36, 515
Kriminal (rivista), 103
Kuwata, Jirō, 518
Kyojin no Hoshi, 518

L

Lance, 520
Landrù, 54
Larks, The, 520
Laughin Audience, The, 463
Laurel and Hardy, 754
Lavinia 2.016, 522
Lazarus, Mel, 522
Lee, Stan, 523
Lettera di Napoleone a Murat, 64
Lieutenant Blueberry, 386, 525
Li'l Abner, 30, 388, 525
Lilla Fridolf, 526
Lindor Cavas, 527
Linus (rivista), 97
Little Ah Sid, The Chinese Kid, 788
Little Annie Rooney, 528
Little Jodine, 529
Little Jimmy, 389, 529
Little King, The, 530
Little Lulu, 531
Little Nemo in Slumberland, 17, 55, 387, 532
Little Orphan Annie, 533
Ljuba Truba, 293
Lone Ranger, The, 332, 534
Lone Sloane, 306
Long Sam, 535
Lubbers, Bob, 536
Lucky Luke, 51, 391, 537
Lulu and Leander, 537
Lupo Alberto, 538

M

Macaco, 43
McManus, George, 544
Madaudo, Beppe, 539
Madge the magician's Daughter, 792
Mafalda, 545
Mager's Monks, 546
Maghella, 104
Magirus, 180
Mago, Il, 108
Major Ozone, 787
Male Call, 28, 547
Man Who Broke the Tube, The, 173
Mandrake the Magician, 26, 391, 549
Manifesti pubblicitari, 75, 76
Mannen som gör vad som faller honom in, 152, 549
Manos Kelly, 550
Marina, 279
Mark Trail, 551
Marmittone, 391, 552
Martin, Don, 553
Marvelman, 555
Marvelstoria dei Super-Eroi, La, 118
Mary Marvel, 555
Mary Worth, 556
Maschera Nera, 557
Mastro Remo, 121
Max, 558
Max e Moritz e altre storie (frontespizio), 131
Max Magnus, 559
Max und Moritz, 13, 560
Messick, Dale, 561
Michel, 562
Michel Tanguy, 562
Michel Vaillant, 563
Mickey Mouse, 59, 77, 78, 391, 431, 474, 564
Mike Macke, 565
Ming Foo, 566
Minute Movies, 567
Miss Peach, 518
Mr. A, 291
Mr. and Mrs., 569
Mr. and Mrs. Dillwater, 683
Mister Miracle, 54

Indice delle Illustrazioni

Misterix, 570
Mr. Natural, 571
Modeste et Pompon, 344
Mondo, Piccino, 71
Mondo Fanciullo, 74
Monello, Il, 79
M. Crépin, 735
Monsieur Poche, 574
Moomin, 575
Moon Mullins, 390, 575, 765
Mordillo, Guillermo, 576
Morren, Hugh, 577
Muggs and Skeeter, 578
Mutt and Jeff, 19, 58, 581
Myra North, 582
Mysterieuse Matin, Midi et Soir, 338
Mystiska 2:an, 582

N

Nancy, 584
Napoleon, 584
Nat del Santa Cruz, 585
Negro Raul, El, 586
Nelvana, 587
Nembo Kid, 95
Nero, 587
Nero Wolfe, 588
Newlyweds, The, 22, 589
Nick Carter, 590
Nick Fury, 63
Nick Knatterton, 591
Ninja Bugeichò, 27, 521
Nino, Alex (illustrazione di) 592
Nipper, 593
Nisby the Newsboy, 589
Noel, Sickel, 50
Norakuro, 594
Norris, Paul, 594
Nova, 595
91 Karlsson, 595
Novellino, 69, 72

O

Odisseo, 61
Ollie of the Movies, 379
Omega, 600
Ometto Pic, L', 122
Onesime, 246
On Stage, 32, 602
Oor Wullie, 602
Oreste il guastafeste, 476
Origa, Graziano, 603
Orlando Furioso, 604
8 Man, 604
Our Boarding House, 605
Our Ernie, 606
Outcault, Richard F., 607
Outdoor Sport, 796
Out Our Way, 607, 766
Overgard, William, 608
Ozark Ike, 608

P

Panhandle Pete, 610
Pansy Potter, 610
Pantera Bionda, 611
Pa's Son-in-Law, 760
Patoruzù, 612
Patsy, 612
Paul Temple, 613
Payaso, 613
Payo, El, 614
Peanuts, 54, 394, 615
Peck's Bad Boy, 794
Pekka Puupää, 616
Penguin book of Comics, The (frontespizio), 119
Père Ladébauche, Le, 618
Perishers, The, 620
Perkins, 619
Perry, 621
Pete the Tramp, 622
Phantom, The, 542, 576, 623
Philémon, 624
Piccolo Sceriffo, Il, 625
Pieds-Nickelés, Les, 626
Piffarerio, Paolo, 627
Pink Panther, 628
Pinky Rankin, 628
Pinocchio, 71
Pinoy Moreno, 139
Pioniere, 93
Pionniers de l'Esperance, Les, 45, 629
Pistol Jim, 630
Placide et Muzo, 631
Plastic Man, 254, 632
Pogo, 35, 395, 632
Polly and Her Pals, 395, 633
Poncho Libertas, 634
Pop, 634
Poiré Emmanuel (pseudonimo Caran d'Ache), 237
Popeye, 42, 58
Potts, The, 635
Powerhouse Pepper, 636
Pratt, Hugo, 636
Prentice, John, 637
Prince Valiant, 25, 397, 638
Private Breger, 204
Professeur Nimbus, Le, 638
Professor Pi, 639
Puccettino, 72
Pussycat Princess, The, 640

Q

Quadratino, 398, 641
47: an Löken, 641
Quincy, 642

R

Raboy, Emanuel, 643
Radilovic, Julio (pseudonimo Jules), 644
Radio Patrol, 645
Rahan, 645
Ramir, 381
Randall, 36, 646
Rasmus Klump, 389, 646
Raymond, Alex, 647
Red Barry, 432, 648
Red Bee, 330
Red Detachment of Women, The, 649
Red Ryder, 44, 650
Rex Morgan, 652
Reynolds, Basil, 652
Ric Hochet, 653
Rick O'Shay, 654
Ridolini, 655
Rin-Tin-Tin, 121
Rip Kirby, 30, 655
Risata, La, 83
Road of Courage, The, 382
Robbins, Frank, 656
Roberto Alcazar, 656
Robin Malone, 657
Robinson, 90, 658
Robinson Crusoe Esq., 211
Rob the Rover, 659
Rod Craig, 659
Romano il Legionario, 660
Romeo Brown, 661
Romita, John, 661
Room and Board, 140
Rosie's Beau, 662
Rowlandson Thomas, 663
Rowlf, 259
Rude Awakening, 57
Ruggles, 664
Rupert, 665
Rusty Riley, 399, 666

S

Sad Sack, The, 166, 668
Saitō, Takao, 668
Sam's Strip, 669
Sambo and His Funny Noises, 789
Santachiara, Carlo, 670
Santincielo, 674
Sargento Kirk, 671
Satanik, 46, 672
Satanik (rivista), 103
Saturno contro la Terra, 673
Saunders, Allen, 673
Scarth, 674
Sceriffo Fox, Lo, 648

Shoe, 801
Schtroumpfs, Les, 36, 404
Schulz, Charles, 676
Sciuscià, 677
Scorchy Smith, 678
Secchi, Luciano (pseudonimo Bunker Max), 220
Secret, 112
Secret Agent X-9, 433, 678
Seekers, The, 679
Sennin Buraku, 510
Sgt. Fury, 680
Sergente York, 681
75 Years of the Comics, 113
Settimana dei Ragazzi, La, 87
Shadow, The, 682
Shang-chi, Master of Kung-Fu, 683
Sheena, Queen of the Jungle, 403, 684
Shōnen Oja, 686
Signor Bonaventura, Il, 41, 404, 689
Sigurd, 689
Silly, Symphony, Una, 690
Silver Surfer, 691
Siopawman, 692
Si Yeoo Ki, 692
Sjors, 404
Skippy, 693
Skorpio, 109
Skyroads, 694
Slam Bradley, 687
Slim Jim, 695
Smilin' Jack, 695
Smith, Al, 696
Smitty, 696
Smokey Stover, 697
Smythe, Reginald, 698
Soglow, Otto, 698
Song of the Sword, The, 396
Sorang, 401
Sor Pampurio, 699
Spectre, The, 400, 700
Speedy Gonzales, 700
Spiderman, 34, 400, 701
Spirit, The, 44, 405, 702
Spirou, 702
Spooky, 703
Spotlight on Sally, 328
Spy Smasher, 703
SS 018 Dennis Cobb, 704
Steve Canyon, 31, 406, 706
Steve Roger, 707
Stonehenge Kit, 708
Strange World of Mr. Mum, The, 709
Stups, 709
Sturmtruppen, 63, 404, 710
Sub-Mariner, The, 318
Superman, 27, 402, 712
Super Vip, 105
Swea, 642
Sylvester, 714

T

Tagisan Ng Mga Agimat, 715
Tailspin Tommy, 716
Tales of Wonder, 39, 591
Tanks, l'Uomo d'Acciaio, 717
Tarzan, 25, 53, 408, 409, 462, 516, 719
Telestrip, 721
Terror, 104
Terrors of the Tiny Tads, The, 721
Terry and the Pirates, 29, 407, 722
Teseo, 55
Tetsujin 28gō, 722
Tetsuwan-Atom, 33, 410, 723
Tex Willer, 724
That's May Pop, 21
They'll Do It Every Time, 452
Thimble Theater, 410, 679, 725
Things as They Ought To Be, 788
Thomas, Roy, 726
Thor, 47, 407, 726
Thunda, 344
Thunderjet, 736
Tibor, 727
Tiffany Jones, 46, 728
Tiger, 728
Tiger Tim, 77, 411, 729
Tigri di Mompracem, Le, 577
Tillie the Toiler, 730
Timid Soul, The, 730
Tim Tyler's Luck, 731, 779
Tintin, 51, 412, 732
Tom e Jerry, 733
Tommie's Avonturen, 210
Tommy, 100
Tony Falco, 734
Traini Rinaldo, 737
Tre Porcellini, I, 81
Tumbleweeds, 739

U

Ulysse, 741
Uncle Scrooge, 742
Uomo Ragno Gigante, L', 111
Up Front, 743
Upside Downs, The, 744
Urrà!, 122
U Zemlji Lijepog Nogometa, 304

V

Valentina, 38, 745
Valentina Melaverde, 746
Valérian, 747
Vampirella, 746
Van Buren, Raeburn (illustrazione di), 747
Vanilla and the Villains, 748
Vater und Sohn, 598, 749
Vecchia America, 227
Vic Flint, 750
Vic Jordan, 750
Vidocq, 750
Vip mio fratello Superuomo, 203
Virus, 751
Virus Psik, 751
Vittorioso, Il, 82
Voltar, 752

W

Wack, 753
Warlock, 755
Wash Tubbs, 757
Weary Willie and Tired Tim, 758
Webster, Tom(vignetta di), 759
Wee Pals, 759
Wee Willie Winkie's World, 413
Weekly Invention, 20
Werewolf by Nigth, 761
Wheeling, 762
When a Feller Needs a Friend, 763
White Boy, 416
Williamson, Al, 766
Winnetou, 413
Winnie Winkle, 768
Wizard of Id, The, 46, 415, 769
Wolff, 393
Wolinski, Georges (vignetta di), 770
Wolverton, Basil (illustrazione di), 770
Wonders of America, 52
Wonder Woman, 415, 771
World Encyclopedia of Comics, The (frontespizio), 120
Wunder; George, 772

X

X-Men, 773, 774
XYZ Comics, 365

Y

Yellow Kid, The, 15, 416, 776
Yogi Bear, 777
Yorga, 778
Young Allies, 779

Z

Zac, Pino, 781
Zac, Pino (illustrazione di), 782
Zagor, 783
Zig et Puce, 783
Zorro, 783
Zorry Kid, 784
Zozo, 784
Zvitorepec, 578, 580

editoriale
corno

Maurice Horn · Luciano Secchi

ENCICLOPEDIA MONDIALE DEL FUMETTO

SLAM!
SOB!!
SIGH!
CRACK!
BURP!
GASP!!
RAT-TA-TA-TAH-TAT
ROAR
WHIRRR
BANG!
BANG
BANG
EEEEEK!
FLAP
FLAP
FLAP
MOOOO!
KISS!
SMACK!
GULP!
COUGH
COUGH
COUGH!
PTOING!
UGH!
PTUI!
SPLASH!

Maurice Horn • Luciano Secchi

ENCICLOPEDIA MONDIALE DEL FUMETTO

Maurice Horn • Luciano Secchi

editoriale
corno